

เทเลเอสเทติกส์: การสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

TELEAESTHETICS: CREATING ONLINE MULTIMEDIA E-MAGAZINE ON NEW MEDIA ART



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts in Common

Common Course

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	เทคโนโลยีสารสนเทศ: การสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ มัลติมีเดียออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่
โดย	น.ส.ให้แสง ชวนะลิขิกร
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

---

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิทร์ เผ่าสวัสดิ์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ธเนศ วงศ์ยานนาวา)	

ให้แสง ชวนะลิขิกร : เทเลเอสเทติกส์: การสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียออนไลน์  
เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่. ( TELEAESTHETICS: CREATING ONLINE MULTIMEDIA E-MAGAZINE  
ON NEW MEDIA ART) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์

ในปัจจุบันศิลปะสื่อใหม่มีบทบาทในศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย ทว่าในการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยนั้นไม่มีความแพร่หลาย คนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่นั้นเข้าถึงข้อมูลได้ยาก มีช่องว่างในการรับรู้ข้อมูลศิลปะสื่อใหม่ การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ไม่มีการเน้นย้ำหรือกล่าวถึง งานเขียนภาษาไทยไม่มีการจัดทำเป็นตำรา และงานแปลมีจำกัดหนังสือเพียงไม่กี่เล่มเท่านั้น

เมื่อกล่าวถึงธรรมชาติของการหาความรู้ของคนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะพบว่ากลุ่มคนดังกล่าวได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลเป็นหลัก แต่น้อยที่จะมีความสนใจในเนื้อหาที่เป็นงานเขียนที่มีรายละเอียดเยอะ โดยเฉพาะข้อมูลภาษาอังกฤษ ดังนั้น จากแนวความคิดเพื่อออกแบบชุดความรู้ ลดช่องว่างในการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่สำหรับคนไทยรุ่นใหม่ที่สนใจ มาสู่การวิจัยการทำความเข้าใจองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ นำมาสร้างชุดข้อมูลนำเสนอแก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อเข้าถึงและพัฒนาองค์ความรู้ต่ไปได้ การออกแบบชุดความรู้ดังกล่าวได้ถูกนำเสนอผ่านนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียออนไลน์บนเว็บไซต์ที่มีชื่อว่าเทเลเอสเทติกส์โดยมีการกำหนดขอบเขตของงานวิจัยของงานวิจัยเผยแพร่ออกมา 2 ฉบับคือ เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่หนึ่งเน้นไปที่การปูพื้นความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ ส่วนเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่สองเป็นการนำต่อยอดองค์ความรู้จากฉบับที่หนึ่งและเน้นไปที่ศิลปะแห่งเสียงเป็นแขนงที่คาบเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ให้กลุ่มเป้าหมายเรียนรู้เนื้อหาดังกล่าว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา  
ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต .....  
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5686825635 : MAJOR COMMON

KEYWORD: NEW MEDIA ART, NEW MEDIA ART IN THAILAND, MULTIMEDIA E-MAGAZINE,  
UNDERSTANDING ART THROUGH ONLINE PLATFORM, INFORMATIVE WEBSITE

Haisang Javanalikhikara : TELEAESTHETICS: CREATING ONLINE MULTIMEDIA E-  
MAGAZINE ON NEW MEDIA ART. Advisor: Assoc. Prof. KAMOL PHAOSAVASDI, M.F.A.

Presently New Media Art has taken a role in Thai Contemporary Art scene. However, getting information about New Media Art in Thailand is limited. Young people who are interested in such topic cannot have no established way to learn about it. Most syllabuses in art courses in Thai university do not emphasise on New Media Art. There has been no proper publication in Thai, and very limited translated text about the subject.

Giving nature of younger generation who are interested in art thesedays having internet as a main learning tool, but few of them are interested in reading very detailed text especially if the writing is in English, therefore from this observation comes about the concept of creating sets of knowledge to reduce the learning gap between Thai young generation and information about New Media Art. The concept brings about research on simplify an understanding of New Media Art, create and manage the content into online multimedia e-magazine published on the website called Teleaesthetics. The research extents to two issues; the first issue focuses on ground and basic knowledge around New Media Art whereas the second issue stretches out the previous one and has its emphasise on Sound Art which is overlapping with New Media Art so the user can get general understanding.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Common

Student's Signature .....

Academic Year: 2018

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยงานสร้างสรรค์รวมถึงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไม่สามารถประสบผลสำเร็จได้หากมิได้รับการสนับสนุน คำปรึกษา ความช่วยเหลือ จากบุคคลและองค์กรต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

อาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ สำหรับคำแนะนำที่ผ่านมา ช่วยเหลือขัดเกลางานวิจัยนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี รวมถึงคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่านคือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์, อาจารย์ ดร. สิริธร ศรีชลาคม ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ, และ รองศาสตราจารย์ธเนศ วงศ์ยานนาวา สำหรับแนวความคิดที่มีประโยชน์เข้มข้นสำหรับงานวิจัยนี้ และในอีกหลายเรื่อง ทั้งในและนอกห้องสอบ ขอขอบพระคุณคณาจารย์และบุคลากรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในความเกื้อหนุนตั้งแต่วันแรกที่สมัครเรียนจนถึงวันนี้

ผู้ให้แรงบันดาลใจและการผลักดันอื่น ๆ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่สละเวลาให้สัมภาษณ์ ทีมงานสร้างสรรค์เว็บไซต์และเนื้อหาภายใน โดยเฉพาะคุณสืบแสง แสงวชิระภีบาลที่ให้ความรู้และคำปรึกษาที่เป็นประโยชน์นอกเหนือจากขอบเขตที่ขอร้องไว้ ขอขอบคุณผู้ที่ช่วยเหลือในการนำเสนอผลงานหลายคนที่ไม่สามารถกล่าวชื่อได้ทั้งหมด หจก.ชาวช่างศิลปการสร้าง สำหรับค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงาน และการจัดนิทรรศการนำเสนอผลงาน

สุดท้ายนี้ขอแสดงความซาบซึ้งในแรงผลักดันจากครอบครัวโดยเฉพาะคุณแม่ คุณพ่อ และคุณยาย สำหรับการสนับสนุนทุนสำหรับการศึกษาค่าเล่าเรียนในครั้งนี้ สามีสำหรับร่างกาย กำลังใจ และความอดทน น้องและเพื่อนสนิทที่ให้ความช่วยเหลือและแบ่งเบาภาระหน้าที่ในหลายส่วน รวมไปถึงทุกคนในครอบครัวสำหรับแรงใจที่มีให้เสมอมา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ให้แสง ชวนะลิขิกร

## สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารบัญแผนภูมิ.....	ต
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	9
1.3 ขอบเขตงานวิจัย.....	9
1.4 วิธีดำเนินการวิจัย.....	9
1.4.1 ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่เพื่อให้ได้ชุดข้อมูลซึ่งเป็นพื้นฐานในการ สร้างสรรค์.....	9
1.4.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาการสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้อง.....	10
1.4.3 วิจัยสู่การพัฒนางานสร้างสรรค์.....	11
1.4.4 สร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน.....	11
1.4.5 สรุปผล บทวิเคราะห์ และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์.....	11
1.5 ประโยชน์ที่เกิดจากการได้ผลวิจัย.....	11

บทที่ 2 ศิลปะสื่อใหม่.....	12
2.1 ทฤษฎีและคำจำกัดความศิลปะสื่อใหม่.....	12
2.1.1 ทบทวนทฤษฎีและคำจำกัดความศิลปะสื่อใหม่.....	13
2.1.2 ลักษณะของศิลปะสื่อใหม่จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎี.....	17
2.2 วิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษ ที่ 20 .....	21
2.3 สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21 .....	42
2.4 ศิลปะสื่อใหม่ของประเทศไทย .....	56
2.4.1 ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะในประเทศไทย.....	56
2.4.2 ลักษณะทั่วไปของศิลปะสื่อใหม่ในบริบทศิลปะในประเทศไทย.....	64
บทที่ 3 แนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาการสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้อง.....	70
3.1 การรับรู้ในยุคดิจิทัล .....	70
3.2 การเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะ .....	76
3.3 แนวคิดการสร้างการรับรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต.....	81
3.3.1 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์นิตยสารและข่าวศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย .....	81
3.3.2 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของ งานวิจัย87	
3.3.3 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของ งานวิจัย.....	97
3.4 การสร้างการรับรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย.....	109
3.6.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดีย .....	109
3.4.2 กรณีตัวอย่างการสร้างการรับรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียที่เกี่ยวกับข้อมูลทางศิลปะ.....	113
3.5 การรับรู้ข้อมูลทางศิลปะในประเทศไทย .....	121
3.6 ศูนย์เรียนรู้ทางศิลปะสื่อใหม่.....	124
3.7 สรุปชุดข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาการสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้องสู่งานสร้างสรรค์ .....	128



บทที่ 4 กระบวนการวิจัยสู่งานสร้างสรรค์ .....	133
4.1 หลักการที่ใช้ในงานสร้างสรรค์.....	133
4.1.1 หลักการออกแบบการนำเสนอ.....	134
4.1.2 หลักการออกแบบเนื้อหา .....	136
4.2 กระบวนการสร้างเว็บไซต์ .....	137
4.3 กระบวนการออกแบบการนำเสนอและเนื้อหาวิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์มีเดีย .....	151
4.4 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์มีเดีย.....	154
4.4.1 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์มีเดียฉบับที่ 1.....	154
4.4.1.1 เนื้อหาจากชุดความรู้วิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20 .....	155
4.4.1.2 เนื้อหาจากแหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างชุดข้อมูล.....	160
4.4.1.3 เนื้อหาจากการเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วม .....	165
4.4.1.4 สรุปกระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์มีเดียฉบับที่ 1.....	166
4.4.2 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์มีเดียฉบับที่ 2.....	169
4.4.2.1 เนื้อหาจากชุดความรู้สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21.....	170
4.4.2.2 เนื้อหาข้อมูลที่นำมาสร้างชุดความรู้ในงานวิจัย .....	170
4.4.2.3 เนื้อหาจากการเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วม .....	174
4.4.2.4 เนื้อหาจากการต่อยอดจากข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วมและนำไปต่อยอด.....	176
4.4.2.5 สรุปกระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์มีเดียฉบับที่ 2.....	180
บทที่ 5 บทวิเคราะห์ .....	182
5.1 แนวความคิดเนื้อหา .....	182
5.1.1 เนื้อหาทะเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 .....	182
5.1.2 เนื้อหาทะเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 .....	186
5.1.3 เนื้อหาข่าวสารนำเสนอในทะเลเอสเทติกส์.....	189

5.1.4	เนื้อหาคำถามพบบ่อยนำเสนอในเทเลเอสเทติกส์.....	189
5.2	งานสร้างสรรค์ .....	190
5.2.1	สัมภาษณ์.....	192
5.2.2	บทความ.....	192
5.2.3	บทความปฏิสัมพันธ์.....	193
5.2.4	ทอล์กโชว์.....	193
5.2.5	โมชันกราฟิก.....	193
5.2.6	นิทรรศการดิจิทัล.....	195
บทที่ 6	สรุปและข้อเสนอแนะ .....	197
6.1	สรุปผลจากการวิจัยสู่การพัฒนาางานสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ .....	197
6.1.1	ผลการศึกษาความหมายของศิลปะสื่อใหม่ ปัจจัยของวิวัฒนาการที่มีต่อศิลปะและ ความเข้าใจในบริบทของสังคมไทย .....	197
6.1.2	ผลการศึกษาการสร้างการรับรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่ .....	200
6.1.3	ผลการสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์รูปแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย ให้ ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยที่เข้าถึงและเข้าใจง่าย .	202
6.2	ข้อเสนอแนะ .....	203
6.2.1	ข้อเสนอในการนำผลวิจัยไปใช้.....	203
6.2.1.1	ผลวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เพื่อการสร้างชุดความรู้และการสร้างการรับรู้ ในหัวข้ออื่นต่าง จากศิลปะสื่อใหม่สำหรับคนรุ่นใหม่ได้ในรูปแบบของนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย .....	203
6.2.1.2	งานสร้างสรรค์มัลติมีเดียในเว็บไซต์นำไปเป็นสื่อการเรียนการสอนใน ห้องเรียนต่อได้..	203
6.2.2	ข้อเสนอในการต่อยอดงานวิจัย .....	203
บรรณานุกรม.....		205
ภาคผนวก.....		221
ภาคผนวก ก	เนื้อหาอื่น ๆ ในงานสร้างสรรค์ .....	222

ภาคผนวก ข แบบสอบถามและผลตอบรับ .....	274
ภาคผนวก ค ภาพการจัดแสดงงานสร้างสรรค์ .....	290
ประวัติผู้เขียน .....	294



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบกรณีตัวอย่างเว็บไซต์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัยใน การใช้สื่อเผยแพร่องค์ความรู้.....	97
ตารางที่ 2 เปรียบเทียบกรณีตัวอย่างเว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัยในการเสนอองค์ความรู้พื้นฐานและใช้สื่อเผยแพร่องค์ความรู้.....	108
ตารางที่ 3 หลักปฏิบัติวิธีการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียโดย Richard E. Mayer.....	112
ตารางที่ 4 การแบ่งหมวดหมู่ภายใต้แต่ละฉบับของเทเลเอสเทติกส์ .....	153



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 อภินันท์ โปษยานนท์, สอนศิลป์ให้ไก่กรุง, 1982.....	2
ภาพที่ 2 Bill Viola, Martyrs, 2014. 4-channel video installation. St Paul's Cathedral: London .....	18
ภาพที่ 3 BobbyBobby, Mona Lisa, Mii Character .....	19
ภาพที่ 4 Anastasia Papatheodorou, A Woman in a State of Truth, 2016. Performance at Athen, Greece: Benaki Museum.....	20
ภาพที่ 5 Ken Goldberg, Telegarden, 1995 - 2004. Telerobotic. Linz, Austria: Ars Electronica Museum.....	21
ภาพที่ 6 Eadweard Muybridge, Animal Locomotion, 1887-88.....	23
ภาพที่ 7 Laszlo Moholy Nagy, Light-Space Modulator, 1921 - 30.....	24
ภาพที่ 8 Luigi Russolo, Intonarumori, 1917.....	25
ภาพที่ 9 John Cage, Marcel Duchamp, และ Teeny (Alexina) Duchamp, Reunion, 1968	26
ภาพที่ 10 Benjamin Francis Laposky, Oscillons, 1950s.....	27
ภาพที่ 11 A. Michael Noll, Gaussian-Quadratic, 1963 .....	29
ภาพที่ 12 Kenneth C. Knowlton และ Leon Harmon, Studies in Perception 1, 1966.....	32
ภาพที่ 13 Nam June Paik, Random Access Music, 1963 .....	34
ภาพที่ 14 Peter Vogel, Soundwall, 1979 .....	37
ภาพที่ 15 Lynn Hershman Leeson, Lorna, 1979 - 83.....	38
ภาพที่ 16 Jeffrey Shaw, Legible City, 1989 - 91 .....	39
ภาพที่ 17 Masaki Fujihata, Beyond the Pages, 1995 .....	42
ภาพที่ 18 Mark Amerika, Alt-X, 1993.....	45
ภาพที่ 19 Ken Goldberg, Ouija, 2000 .....	46
ภาพที่ 20 John Klima, Glasbead, 1998 - 2000.....	47

ภาพที่ 21 Edward Ihnatowicz, Senster, 1970.....	50
ภาพที่ 22 Hiroo Iwata, Floating Eye, 2001.....	51
ภาพที่ 23 Ken Feingold, Sinking Feeling, 2001.....	52
ภาพที่ 24 Genco Gulan, Hello, 2015.....	54
ภาพที่ 25 Robotlab, The Big Picture, 2014.....	55
ภาพที่ 26 อภินันท์ โปษยานนท์, เสียงหัวเราะสีฟ้า, 1987.....	59
ภาพที่ 27 กมล เผ่าสวัสดิ์, Theatre Wall Craft ‘Maya’, 2013 .....	60
ภาพที่ 28 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, Mr. Electrico (For Ray Bradbury), 2014 .....	61
ภาพที่ 29 สืบแสง แสงวชิระภิบาล, Social Fundamentalism Studies, 2009 .....	62
ภาพที่ 30 Installation view จากนิทรรศการ ‘พิพิธภัณฑน์ของกীরติ’ 2017 โดยจุฬญาณนนท์ ศิริผล.....	65
ภาพที่ 31 Installation View ของผลงาน UnStoberry (this is not stoberry) (2016) โดยอานนท์ นงเยาว์.....	66
ภาพที่ 32 วิทยา จันมา, Death Data (2016).....	67
ภาพที่ 33 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข, The Treachery of the Moon (2012) HD video, duration 12:36.....	68
ภาพที่ 34 เจษฎา ตั้งตระกูลวงศ์ มั่งมิ่ง (2018).....	69
ภาพที่ 35 หน้าแรกของ <a href="https://www.e-flux.com/">https://www.e-flux.com/</a> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561.....	82
ภาพที่ 36 หน้าแรก <a href="http://artasiapacific.com/">http://artasiapacific.com/</a> ณ วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2562.....	84
ภาพที่ 37 หน้า Multimedia ของ <a href="http://artasiapacific.com/">http://artasiapacific.com/</a> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561 .	85
ภาพที่ 38 หน้าแรกของ <a href="http://www.artnet.com/">http://www.artnet.com/</a> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561.....	86
ภาพที่ 39 หน้าแรกของ <a href="https://www.theartstory.org/">https://www.theartstory.org/</a> ณ วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2562 .....	87
ภาพที่ 40 หน้า Video Art Movement ใน The Art Story.....	88
ภาพที่ 41 หน้า Nam Jun Paik ใน The Art Story .....	89
ภาพที่ 42 ตัวอย่างของ The Art Story Timeline, Top 50 Works of Modern Art.....	90

ภาพที่ 43 หน้าแรกของ Khan Academy: Art History.....	91
ภาพที่ 44 ด้านล่างหน้าแรกของ Khan Academy: Art History (ต่อ).....	92
ภาพที่ 45 หน้าของ <a href="https://www.tate.org.uk/art">https://www.tate.org.uk/art</a> .....	94
ภาพที่ 46 หน้าของ dropdown ภายใต้ Art and artists ของ MoMA.org.....	95
ภาพที่ 47 หน้า <a href="https://www.moma.org/magazine/">https://www.moma.org/magazine/</a> .....	96
ภาพที่ 48 <a href="http://www.newmedia-art.org/index_en.htm">http://www.newmedia-art.org/index_en.htm</a> .....	98
ภาพที่ 49 <a href="http://rhizome.org/about/">http://rhizome.org/about/</a> .....	99
ภาพที่ 50 Blog <a href="http://rhizome.org/editorial/">http://rhizome.org/editorial/</a> .....	99
ภาพที่ 51 Art Base <a href="http://rhizome.org/art/artbase/?page=1">http://rhizome.org/art/artbase/?page=1</a> .....	100
ภาพที่ 52 ตัวอย่างงานเขียนใน Net Art Anthology.....	101
ภาพที่ 53 <a href="http://rhizome.org/community/">http://rhizome.org/community/</a> .....	101
ภาพที่ 54 <a href="http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/">http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/</a> .....	102
ภาพที่ 55 <a href="http://www.medienkunstnetz.de/sitemap/en/">http://www.medienkunstnetz.de/sitemap/en/</a> .....	103
ภาพที่ 56 <a href="http://dam.org/home">http://dam.org/home</a> .....	105
ภาพที่ 57 <a href="http://dam.org/artists/phase-one/a-michael-noll">http://dam.org/artists/phase-one/a-michael-noll</a> .....	106
ภาพที่ 58 <a href="http://dam.org/exhibitions/plotter-drawings-from-1960s">http://dam.org/exhibitions/plotter-drawings-from-1960s</a> .....	107
ภาพที่ 59 <a href="http://dam.org/timelines/artists">http://dam.org/timelines/artists</a> .....	107
ภาพที่ 60 <a href="https://www.theartstory.org/sculpture_timeline.htm">https://www.theartstory.org/sculpture_timeline.htm</a> .....	113
ภาพที่ 61 History of New Media (2009) โดย Rama Hoetzlein.....	115
ภาพที่ 62 Timeline of 20th Century Art and Media (2011) โดย Rama Hoetzlein.....	116
ภาพที่ 63 Screenshots จาก What is Art For? โดย School of Life.....	117
ภาพที่ 64 Screenshots จาก Aesthetic Appreciation: Crash Course Philosophy #30 โดย Crash Course.....	118
ภาพที่ 65 ภาพจาก <a href="https://ed.ted.com/lessons">https://ed.ted.com/lessons</a> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561.....	119

ภาพที่ 66 Screenshots จาก Aesthetic Appreciation: Crash Course Philosophy #30 โดย Crash Course.....	120
ภาพที่ 67 สัญลักษณ์เทเลเอสเทติกส์.....	139
ภาพที่ 68 แม่แบบของเทเลเอสเทติกส์หน้าหลัก.....	139
ภาพที่ 69 แม่แบบของเทเลเอสเทติกส์หน้าเนื้อหา .....	140
ภาพที่ 70 เทเลเอสเทติกส์หน้า Contact .....	141
ภาพที่ 71 เทเลเอสเทติกส์หน้า Home .....	141
ภาพที่ 72 เทเลเอสเทติกส์หน้า About .....	142
ภาพที่ 73 เทเลเอสเทติกส์หน้า FAQ (คำถาม).....	142
ภาพที่ 74 FAQ 1 New Media Art คืออะไร? .....	143
ภาพที่ 75 FAQ 2 New Media Art ของประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อไหร่? .....	144
ภาพที่ 76 FAQ 3 New Media Art ของประเทศไทยแตกต่างจากในบริบทสากลอย่างไร? .....	144
ภาพที่ 77 FAQ 4 New Media Art, Media Art, Mixed Media Art มีความเหมือน, ต่าง, หรือคาบเกี่ยวกันอย่างไรบ้าง? .....	145
ภาพที่ 78 FAQ 5 Video Art ในปัจจุบันถือเป็น New Media Art หรือไม่? .....	146
ภาพที่ 79 FAQ 6 มีองค์กรใดในโลกบ้างที่สนับสนุน New Media Art โดยเฉพาะ? .....	146
ภาพที่ 80 FAQ 7 ทำไม New Media Art ในประเทศไทยไม่ค่อยได้รับการสนับสนุน? .....	147
ภาพที่ 81 FAQ 8 คนไทยหาข้อมูลเกี่ยวกับ New Media Art ได้ที่ไหนบ้างนอกจากตรงนี้ได้บ้าง? .....	148
ภาพที่ 82 FAQ 9 ถ้าอยากเรียนเกี่ยวกับ New Media Art ในประเทศไทยหรือต่างประเทศมีที่ใดบ้าง? .....	148
ภาพที่ 83 FAQ 10 New Media Art พิเศษอย่างไร? .....	149
ภาพที่ 84 เทเลเอสเทติกส์หน้า New Media Art News.....	150
ภาพที่ 85 เทเลเอสเทติกส์หน้า New Media Art News (เนื้อหา) .....	150
ภาพที่ 86 เทเลเอสเทติกส์หน้าแรก E-Magazines.....	151
ภาพที่ 87 Introduction to New Media.....	156



ภาพที่ 88 การออกแบบร่างแรกของไหม้ไลน์.....	157
ภาพที่ 89 การออกแบบร่างแรกของไหม้ไลน์ (รายละเอียด).....	157
ภาพที่ 90 New Media Art Timeline.....	158
ภาพที่ 91 Learning Technology and Art: Art Meets Technology in the 21st Century..	159
ภาพที่ 92 เทเลเอสเทติกส์หน้า Recommended Readings รวมเล่ม .....	160
ภาพที่ 93 ตัวอย่าง Recommended Reading เจาะเล่ม .....	161
ภาพที่ 94 สัมภาษณ์ศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปะยานนท์ “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความ เป็นมาทางประวัติศาสตร์” .....	162
ภาพที่ 95 สัมภาษณ์ดร. ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์ “นิทรรศการ ‘มองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะ ร่วมสมัย’” .....	163
ภาพที่ 96 สัมภาษณ์วิทยา จันมา “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่” .....	164
ภาพที่ 97 การนำชมนิทรรศการ ‘LAB/ART Interactive Installation Exhibition’ .....	165
ภาพที่ 98 Learning New Media Art in Museum Context (BACC Case Study) .....	166
ภาพที่ 99 Editor’s Note.....	167
ภาพที่ 100 หน้าปกเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1.....	168
ภาพที่ 101 21st Century New Medium as Art .....	170
ภาพที่ 102 สัมภาษณ์พิชญา ศุภวานิช “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยในมุมมองภัณฑารักษ์” .....	171
ภาพที่ 103 สัมภาษณ์อานนท์ นงค์เยาว์ “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะกับการใช้เสียง” .....	172
ภาพที่ 104 สัมภาษณ์ เพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์ “85-140 dB : Sound & Media Installation Exhibition” .....	173
ภาพที่ 105 Recommended Reading หน้ารวม .....	173
ภาพที่ 106 Touching, Receiving: Relating Through Sound by Palin Anusinha .....	174
ภาพที่ 107 What’s Certain Form of Sound Art?.....	175
ภาพที่ 108 “Still Echoing” Virtual Exhibition.....	177
ภาพที่ 109 John Cage: Freedom of Noise and Sound.....	180

ภาพที่ 110 Editor's Note: Sound Art - New Medium New Media.....	180
ภาพที่ 111 หน้าทะเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2.....	181
ภาพที่ 112 โมชั่นกราฟิกศิลปะและเทคโนโลยีสัมพันธ์ในศตวรรษที่ 20.....	194
ภาพที่ 113 โมชั่นกราฟิก John Cage: Freedom of Noise and Sound .....	195
ภาพที่ 114 Still Echoing, digital exhibition .....	196



## สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 เสาหลักทั้ง 7 ในทักษะใช้ข้อมูลยุคดิจิทัลโดย SCONUL.....	73
แผนภูมิที่ 2 กระบวนการวิจัยสู่การพัฒนางานสร้างสรรค์.....	134
แผนภูมิที่ 3 หลักการออกแบบการนำเสนอวิทยาสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย.....	135
แผนภูมิที่ 4 โครงสร้างเทเลเอสเทติกส์.....	138
แผนภูมิที่ 5 การใช้เนื้อหาให้เหมาะสมกับมัลติมีเดีย.....	152
แผนภูมิที่ 6 การออกแบบเนื้อหาเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1.....	155
แผนภูมิที่ 7 การออกแบบเนื้อหาเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2.....	169
แผนภูมิที่ 8 โครงสร้างเทเลเอสเทติกส์พร้อมเนื้อหาฉบับ 1 และ 2.....	190

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 คำว่าศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) เป็นการเรียกผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีการทำงานกับเทคโนโลยี ศิลปะในประเทศไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงในการนำเสนอผ่านสื่อที่หลากหลายนอกเหนือจากสื่อศิลปะแบบประเพณีอย่างจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดของตนเองในช่วงปลายปีคริสต์ศักราช 1970 ถึงต้นคริสต์ศักราช 1980 ซึ่ง ณ ตอนนั้นได้ถือกำเนิดศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ปรากฏให้เห็นในวงการศิลปะไทย ตัวอย่าง

ศิลปินผู้บุกเบิกศิลปะสื่อผสม เช่น ชลูด นิ่มเสมอ กับผลงานชุด *บันทึกประจำวัน* สร้างสรรค์ในปีค.ศ. 1980 - 1984 ศิลปินได้นำจดหมาย เอกสาร ของใช้ต่าง ๆ ประกอบกันเป็นโมบาย มีการถอดออกและเพิ่มเติมเข้าไปเรื่อย ๆ ตลอดระยะเวลา 4 ปี<sup>1</sup> กมล เผ่าสวัสดิ์ ได้นำวัสดุที่มีอยู่แล้ว (readymades<sup>2</sup>) มาจัดวางเป็นประติมากรรมสื่อผสมในปี 1981 ชื่อว่า *ประติมากรรม 8 ชั้น* ในปี 1988 มณฑิธร บุญมา สร้างผลงานจากของใช้รอบตัวอย่างข้าวเปลือกกระสอบ ฟางข้าว เขาควาย แก้วผลงาน ชื่อว่า *สองทวย*<sup>3</sup> เป็นต้น ในช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวกันนั้น ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยได้ถูกนำเสนอเป็นครั้งแรกคือผลงาน *สอนศิลป์ให้ไก่กรุง* ปี 1985 โดยอภิรักษ์ โปษยานนท์<sup>4</sup> ตั้งแต่ช่วงนั้นเป็นต้นมาศิลปินไทยได้ให้ความสนใจในการสำรวจและวิเคราะห์สื่อ นำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปะไทยมีความหลากหลายในวัสดุอุปกรณ์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น มีความร่วมสมัยทั้งการใช้สื่อและเนื้อหาควบคู่กันไป

---

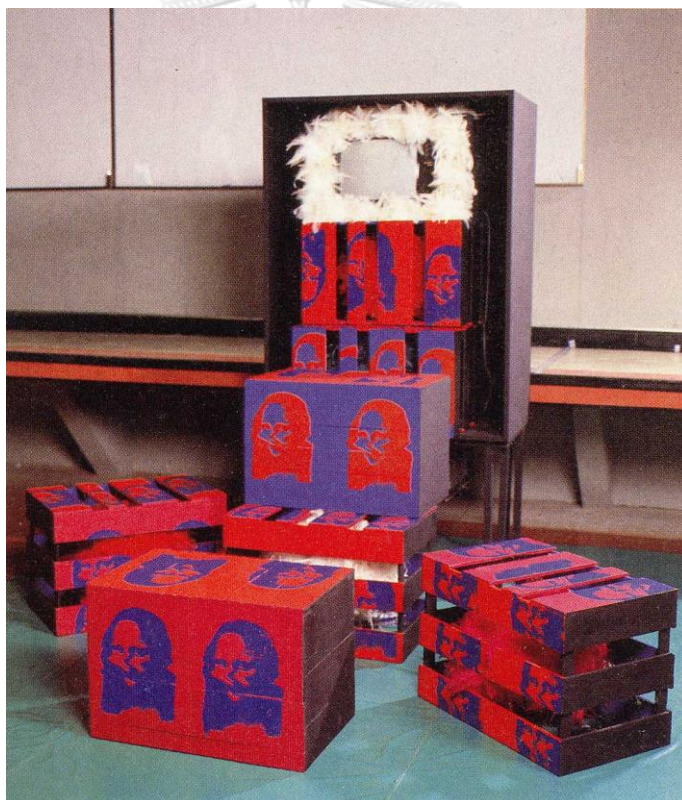
1 “ชลูด นิ่มเสมอ ,” Electronic Resources on Art in Thailand, <http://www.era.su.ac.th/Artists/thai/chalood/tend.html#9>.

2 คำว่า readymade ถูกใช้ครั้งแรกโดยศิลปิน Marcel Duchamp ระบุถึงผลงานศิลปะที่เขาสร้างจากสิ่งของที่ถูกผลิตขึ้นอยู่แล้ว คำนี้ถูกใช้กล่าวถึงผลงานศิลปะลักษณะดังกล่าวจากนั้นเป็นต้นมา

3 “Cultural Commentaries: Traditions and Heritage: Montien Boonma,” Sec4Review, 2010, <http://sec4review.blogspot.com/2010/08/cultural-commentaries-traditions-and.html>.

4 ศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ขวนะลิขิกร, 20 กันยายน 2559

ทั้งนี้เป็นเวลาเกือบสามทศวรรษผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะสื่อใหม่ได้มีการสร้างสรรค์ มีศิลปินหลายต่อหลายคนได้พัฒนาและจับสื่อเทคโนโลยีมาใช้ ทว่าการให้ความรู้ ข้อมูล ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่นั้นมีไม่แพร่หลาย ตัวอย่างเช่น การศึกษาระดับสูงมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่มีน้อยมากทั้งในทางประวัติศาสตร์และในทางปฏิบัติ การแสดงผลงานศิลปะสื่อใหม่ไม่มีการนำเสนอที่เน้นย้ำ ขาดในส่วนของกิจกรรมการศึกษาซึ่งให้องค์ความรู้ ไม่มีองค์กรสนับสนุนการให้ความรู้ รวมถึงด้านข้อมูลทางงานวรรณกรรม เช่น งานเขียน บทความ มีการเผยแพร่เป็นภาษาไทยเป็นจำนวนน้อยและไม่เป็นวงกว้างจากปัญหาดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้วิจัยสำรวจการรับรู้ข้อมูลในปัจจุบันที่สามารถเชื่อมได้กับการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่



ภาพที่ 1 อภินันท์ โปษยานนท์, สอนศิลป์ให้ใ้แก่กรุง, 1982<sup>5</sup>

<sup>5</sup> รูปภาพจาก <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Apinan%20Poshyananda>

การเรียนการสอนศิลปะสื่อใหม่ในระดับอุดมศึกษาที่ต่างประเทศนั้นมีปรากฏอยู่ทั่วไป บุคลากรในหลักสูตรหรือสาขาต่างเป็นนักวิชาการและศิลปินที่การปฏิบัติเน้นไปที่ศิลปะสื่อใหม่ เช่น Bjørn Melhus ศิลปินชาวเยอรมัน-นอร์เวย์ ได้มีวิชาของตัวเองที่ Kunsthochschule Kassel der Universität Kassel ประเทศเยอรมันชื่อว่า Melhus Class เป็นวิชาที่สร้างสรรค์งานศิลปะจัดการกับสื่ออย่างภาพยนตร์ วิดีโอ การจัดวาง ในเนื้อหาแนวความคิดมีการวิพากษ์และร่วมสมัย<sup>6</sup> ในปี 2012 Roy Ascott ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับวิทยาการติดต่อควบคุมเครื่องจักร (cybernetics) และเทคโนโลยีสื่อสารทางไกล (telematics) ได้ให้กำเนิดคำว่า ‘technoetic’ หมายถึงการศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีและจิตสำนึก (technology and consciousness research) ซึ่งเป็นการใช้ทฤษฎีเชื่อมโยงในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเขาและเขาได้สร้างหลักสูตร Technoetic Arts สอนอยู่ที่ De Tao Master of Arts ประเทศจีน<sup>7</sup>

ในรัฐแคลิฟอร์เนียสหรัฐอเมริกาเป็นพื้นที่หนึ่งซึ่งมีการสอนรวมไปถึงวิจัยศิลปะสื่อใหม่โดยเฉพาะ อาทิ ศูนย์การศึกษา Berkeley Center for New Media (BCNM) ของ University of California, Berkeley ที่มีบุคลากรอย่าง Eric Paulos ศิลปินและนักออกแบบทางวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และ Ken Goldberg ซึ่งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผสมผสานกับศาสตร์ทางวิศวกรรมเช่นกัน ทั้งสองการทดลองวิจัยทางศิลปะหลายชิ้นที่สร้างชื่อให้กับศูนย์การศึกษานี้<sup>8</sup> มหาวิทยาลัยเอกชนอย่าง California Institute of the Arts หรือเป็นที่รู้จักกันดีในนาม CalArts เป็นสถานที่สอนโดยหนึ่งในผู้บุกเบิกทางด้านศิลปะดิจิทัลอย่าง Scott Snibbe มีหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสื่อใหม่อย่างปริญญาตรีใน Digital Arts ปริญญาโท Art and Technology และ Integrated Media<sup>9</sup> ในมหานครนิวยอร์กปรากฏหลักสูตร Institute for Electronic Arts ณ Alfred University กระตุ้นผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะค้นคว้าวิจัยทางเทคโนโลยีและอิเล็กทรอนิกส์<sup>10</sup> Art and Technology Program ใน Department of Art ที่ Ohio State University ณ รัฐโอไฮโอมีการสอนแนวความคิดของศิลปะกับเทคโนโลยีและยังสนับสนุน

6 “Melhus Class,” Kunsthochschule Kassel der Universität Kassel, <http://www.kunsthochschulekassel.de/en/studium/bildende-kunst/melhus-class.html>

7 “Art & Technology - Technoetic Arts,” De Tao Master of Arts, <http://www.detaoma.com/en/product/622293.htm>

8 “Berkeley Center for New Media (BCNM),” <http://bcnm.berkeley.edu/>

9 “Program of Study,” CalArts, <https://calarts.edu/academics/all-programs>

10 “Electronic Arts,” Institute for Electronic Arts, Alfred University, <https://www.alfred.edu/about/map/institute-for-electronic-arts.cfm>

ส่งเสริมการสร้างงานของนักศึกษากับคณะอื่น ๆ <sup>11</sup> ประเทศเพื่อนบ้านของประเทศไทยอย่าง ประเทศอินโดนีเซียใน Faculty of Art and Design ณ Bandung Institute of Technology มีการก่อตั้งการเรียนการสอนที่ชื่อว่า Intermedia Studio ขึ้น เป็นการฝึกศิลปินรุ่นใหม่ใช้เทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งทางหลักสูตรได้จัดโครงการทางศิลปะสื่อใหม่ เช่น ‘Beyond Panopticon, Videosonic and Bundung Sound Art’<sup>12</sup>

จากกล่าวมาเป็นเพียงตัวอย่างส่วนหนึ่งเพื่อแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญในการศึกษา ศิลปะสื่อใหม่ที่ปรากฏอยู่ในสากล ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาหลักสูตรทางศิลปกรรมในประเทศไทย ทั้งทางทัศนศิลป์และการออกแบบแล้วพบว่ามีการเรียนการสอนที่แตะประเด็นศิลปะสื่อใหม่ในบริบท ของอยู่หนึ่งก็คือสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หนึ่งในปรัชญาหลักสูตรคือการศึกษาเทคโนโลยีสื่อใหม่ในฐานะกระบวนการทัศน์ของสังคมร่วมสมัย<sup>13</sup> ดังนั้นจากการตรวจสอบสามารถยืนยันได้ว่าการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ในสถาบันในประเทศไทยนั้นมีเพียง สาขาวิชาเดียวที่มีการเรียนการสอน สามารถสรุปได้ว่าไม่มีความแพร่หลาย จำเป็นต้องมีแหล่งเรียนรู้ เพิ่มเติมจากในห้องเรียน

ในการเรียนรู้ทางศิลปะที่คนไทยทั่วไปประสบได้ใกล้ชิดที่สุดคือการชมนิทรรศการทางศิลปะ การจัดแสดงงานศิลปะสื่อใหม่ได้มีการจัดแสดงอยู่บ้างในนิทรรศการกลุ่มต่าง ๆ ทั้งนี้ประเทศไทยไม่มีองค์กรใดที่สนับสนุนและเป็นเวทีแสดงผลงานศิลปะสื่อใหม่โดยเฉพาะ ดังนั้นหากไม่นับรวมแกลเลอรีทางการค้าซึ่งแสดงผลงานศิลปินที่น่าเสนอหลักเพื่อการค้าขายนั้น นิทรรศการซึ่งเน้นองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ที่ผ่านมามีจัดแสดงอยู่เพียงไม่กี่แห่ง และมีการแสดงเป็นส่วนที่น้อยหากเทียบกับการจัดนิทรรศการทางศิลปกรรมทั้งหมด ยกตัวอย่างเช่น David Teh และมนุพร เหลืองอร่ามได้คัดสรรผลงานจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ชื่อว่า ‘Platform: New Media Lab’ ในปีค.ศ. 2006 ณ หอศิลป์วิทย์นิทรรศน์ สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นการนำเสนอศิลปินไทยและออสเตรเลียซึ่งได้ สร้างสรรค์ผลงานปฏิสัมพันธ์มัลติมีเดีย ในปีค.ศ. 2007 ดร. ชญานุตม์ ศิลปศาสตร์ ได้เป็นภัณฑารักษ์

11 “Art and Technology,” Department of Art, The Ohio State University, <https://art.osu.edu/areas/art-tech>

12 Deden Handan Durahman, “Development of Media Art as an Art Genre in Indonesia,” in *Thai Contemporary Art in ASEAN Community*, (Bangkok: The Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture), 262

13 “หลักสูตร,” สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ, <http://www.finearts.cmu.ac.th/mediaartsdesign2/หลักสูตร/>

ให้กับนิทรรศการ ‘From Message to Media มองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย’ ซึ่งเป็นนิทรรศการเปิดตัวของหอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพแห่งใหม่ เป็นการสำรวจศิลปะไทยตั้งแต่มีการนำมาใช้ของสื่อที่มีความเป็นอิเล็กทรอนิกส์ หลังจากนั้นทั้งสองสถานที่ก็ไม่ได้จัดนิทรรศการที่เน้นเรื่องศิลปะสื่อใหม่อีกเลย ในปีค.ศ. 2012 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ได้จัดนิทรรศการหลักทั้งหมด 15 นิทรรศการ มีเพียงหนึ่งนิทรรศการคือ ‘Hear Here เสียง เสียง’ ที่ประกอบด้วยศิลปะแห่งเสียง (Sound Art) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะสื่อใหม่ซึ่งใช้เป็นแนวความคิดหลักสำหรับนิทรรศการ จัดแสดงผลงานที่ใช้สื่อทั้งการจัดวางจากวัสดุทั่วไปและการนำมาใช้ของอิเล็กทรอนิกส์<sup>14</sup> ต่อมาในปี 2013 จากนิทรรศการหลักทั้งหมด 13 นิทรรศการ ได้มีนิทรรศการ ‘มีเดีย/อาร์ต คิซเซ่น-สนามปิดเป็นอนความจริง (ฉบับกรุงเทพฯ) - สื่อกำหนดความคิด: ความคิดกำหนดตัวเลือก: ตัวเลือกกำหนดอนาคต’ ซึ่งนำเสนอผลงานศิลปะสื่อใหม่โดยศิลปินจากประเทศไทยผนวกกับประเทศอื่นในภูมิภาคอาเซียนและประเทศญี่ปุ่นโดยเฉพาะ นิทรรศการนี้ประกอบด้วยผลงานศิลปะที่มีแนวความคิดสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ ทั้งบริบทของผลงานต่อตัวศิลปินเองและคนดูซึ่งเป็นคนไทย ซึ่งเป็นนิทรรศการใหญ่ในรอบ 7 ปีตั้งแต่หอศิลปกรุงเทพฯ ก่อตั้งมาที่นำเสนอเนื้อหาศิลปะสื่อใหม่โดยตรง ในปีเดียวกันมีอีกนิทรรศการคือ ‘เจ้า-ของ’ คัดสรรโดย ภัณฑารักษ์ Brian Curtin และ Steve Dutton เป็นการนำเสนอบริบทของศิลปะซึ่งเชื่อมโยงกับอินเทอร์เน็ต ดิจิทัล และเทคโนโลยี แสดงผลงานโดยศิลปินนานาชาติ<sup>15</sup> ซึ่งต่อมาจนถึงปัจจุบันหอศิลปกรุงเทพฯ ได้แสดงนิทรรศการที่มีองค์ความรู้ด้านศิลปะสื่อใหม่สอดแทรกอยู่บ้าง แต่ไม่มีนิทรรศการที่เน้นในชุดความรู้ศิลปะสื่อใหม่ ทั้งนี้ไม่สามารถเน้นได้เต็มที่เนื่องจากต้องกระจายการให้องค์ความรู้ให้ครอบคลุมกับแนวความคิดอื่น ๆ <sup>16</sup>

สิ่งที่สำคัญจากการแสดงนิทรรศการทางศิลปะอย่างกิจกรรมทางการศึกษาและสื่อประกอบนิทรรศการ เช่น สื่อบัตร แผ่นพับ หรือแม้แต่งานเขียนในสื่อออนไลน์ พบว่าในปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์ดังกล่าวมีการครอบครองเฉพาะกลุ่มและในสื่อออนไลน์ยังไม่มีศูนย์กลางในการค้นคว้าข้อมูลศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย ที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงการมีอยู่ของการให้ความสำคัญศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย แต่ยังไม่มีการให้ความสำคัญเชิงการให้องค์ความรู้อย่างทั่วถึง รวมไปถึงการให้ความรู้

14 มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, *หนังสือรายงานประจำปีหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2555*, กรุงเทพมหานคร, 2556.

15 มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, *หนังสือรายงานประจำปีหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2556*, กรุงเทพมหานคร, 2557.

16 พิษญา ศุภวานิช, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยในมุมมองภัณฑารักษ์,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ขวณลิขิกร, 9 มิถุนายน 2559.



พื้นฐานซึ่งหากไม่มีพื้นฐานการเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสิ่งที่ปรากฏอยู่นั้นกระบวนการรับรู้ไม่สามารถเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในขณะที่หลายประเทศมีองค์กรที่เน้นการสนับสนุนงานศิลปะสื่อใหม่ทั้งการจัดแสดงและการศึกษา เช่น สถาบันนานาชาติก่อตั้งที่ประเทศเนเธอร์แลนด์อย่าง Netherlands Media Art Institute (NIMk) นำเสนอ วิจัย และ จัด เก็บ ผลงาน ศิลปะ สื่อ ใหม่ ประเทศเกาหลีใต้ได้มีการก่อตั้ง The Art Center Nabi พิพิธภัณฑ์แสดงงานศิลปะดิจิทัลโดยเฉพาะตั้งต้นที่ประเทศออสเตรียแต่มีการกระจายเครือข่ายให้ครอบคลุมทั่วโลกมีพื้นที่เข้าถึงง่ายและครอบคลุมเชื่อมโยงเครือข่ายออนไลน์คือ MediaArtHistory, Society for the Histories of Media Art, Science and Technology มีพันธกิจเพื่อเพิ่มพูนความสำคัญของศิลปะสื่อใหม่ในวัฒนธรรม มีการจัดเสวนาวิชาการ มีการจัดเก็บเอกสารสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์เกี่ยวข้องในเชิงสหศาสตร์ บริบททางพหุวัฒนธรรมต่อประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เป็นองค์รวม<sup>17</sup> เป็นต้น

องค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะไม่มีทั้งในการศึกษาและองค์กรที่สนับสนุน ดังนั้นจึงเกิดการพัฒนาที่ยากลำบาก ดังนั้นศิลปินที่มีแนวทางปฏิบัติเกี่ยวข้องกับงานศิลปะสื่อใหม่อยู่มีแนวความคิดที่สร้างสรรค์ผลงานจากศิลปะตะวันตก ตั้งแต่อภินันท์ โปษยานนท์ กับการบุกเบิกศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยก็ได้อิทธิพลมาจากการศึกษาจากต่างประเทศ ศิลปินรุ่นกลางถึงใหญ่ที่ทำงานในกรอบศิลปะสื่อใหม่หลายคนอย่างอารยา ราษฎร์จำเริญสุข, อามฤทธิ์ ชูสุวรรณ หรือ ปรัชญา ปิ่นทอง ล้วนแต่ได้รับการศึกษาหรือไปพำนักที่ต่างประเทศ ศิลปินรุ่นใหม่ที่ใช้สื่อใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างกรกฤต อรุณานนท์ชัย และตินติน คูเปอร์ก็เช่นกัน แม้ว่าศิลปินบางคนที่ไม่ได้มีประสบการณ์ที่ต่างประเทศอย่างวิทยา จันมาก็ได้บอกถึงการรับแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะต่างชาติเช่นกัน<sup>18</sup> การนำเสนอองค์ความรู้ที่ไม่ทั่วถึงในการศึกษาและหน่วยงานของศิลปะไทยก่อให้เกิดความไม่คุ้นชิน การทำความเข้าใจ และการต่อยอดองค์ความรู้กับแนวคิดดังกล่าว

จากปัญหาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการเข้าถึงความรู้ด้านศิลปะสื่อใหม่สำหรับคนไทยนั้นมีอยู่บ้างแต่ไม่แพร่หลาย ทั้งที่ประสบการณ์ส่วนตัวจากการบรรยายตามมหาวิทยาลัยพบว่ามียุทธศาสตร์ซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่จำนวนมากที่สนใจศิลปะสื่อใหม่ ทว่าผู้ที่สนใจไม่มีความรู้เบื้องต้น ไม่มีช่องทางเริ่มการเรียนรู้ การหาความรู้ด้วยตัวเองได้มีความจำกัดจากที่ไม่มีตำราที่เขียนขึ้นมาเองเป็นชุดความรู้เบื้องต้นโดยคนไทย งานเขียนโดยคนไทยที่มีเป็นเอกสารที่มีการครอบครองเฉพาะกลุ่ม เช่น สูจิบัตรนิทรรศการ หนังสือที่สามารถศึกษาได้ส่วนใหญ่เป็นหนังสือแปลการนำเข้ามาจำนวนน้อยและไม่แพร่หลาย ข้อมูลด้านศิลปะสื่อใหม่ที่มีปรากฏอยู่บนพื้นที่ออนไลน์เป็นข้อมูลงานเขียนที่เป็น

17 “Media Art History,” <http://www.mediaarthistory.org/>

18 วิทยา จันมา, “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 20 กรกฎาคม 2559

ภาษาอังกฤษซึ่งไม่เป็นที่สนใจและเข้าใจยากในคนรุ่นใหม่ ดังนั้นศิลปะสื่อใหม่แม้ว่าได้รับการปฏิบัติแพร่หลายในวงการศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทย แต่ศิลปินที่ใช้แนวทางดังกล่าวส่วนใหญ่ไม่ได้รับการฝึกสอนจากชั้นเรียนหรือแหล่งการเรียนรู้แหล่งใดแหล่งหนึ่งในประเทศไทย แต่เป็นจากประสบการณ์และการพบเห็นรวมถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง แม้ว่าการเข้ามาของเทคโนโลยีในประเทศไทยอย่างโทรทัศน์ก็เป็นประเทศแรกของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นผู้นำด้านภาพยนตร์ของภูมิภาคในอดีตหรือการเข้ามาของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศไม่ได้ล่าสมัย แต่การสร้างสรรค์ศิลปะแบบข้ามศาสตร์มีอยู่อย่างบางเบา ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยได้รับการสร้างสรรค์ เผยแพร่ และสนับสนุนอยู่บ้าง แต่ปัญหาที่พบได้คือคนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่ไม่มีความรู้พื้นฐาน ไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในเบื้องต้น ไม่ได้ตระหนักถึงความหลากหลายของศิลปะสื่อใหม่ การเข้าถึงบริบท ประวัติศาสตร์ และการนำมาใช้ที่สามารถต่อยอดและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เป็นพื้นฐานในการรับชมศิลปะสื่อใหม่ให้เข้าถึงอย่างดีขึ้นอีกด้วย

งานวิจัยนี้มีแนวความคิดจัดการกับปัญหาที่กล่าวมาเกี่ยวกับการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่ในปัจจุบันข้างต้น โดยรวมแล้วนั้นศิลปะในประเทศไทยมีความหลากหลายทั้งด้านสื่อและแนวคิด แต่ในทางการประสบการณ์นั้นมีความจำกัดในการให้องค์ความรู้ ทั้งในสถานศึกษาเอง การสนับสนุนขององค์กรต่าง ๆ รวมถึงหนังสือและตำรา การเข้าถึงองค์ความรู้ในสื่อต่างหลากหลายทำให้ผู้ที่สนใจเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ไม่มีพื้นฐานที่กว้างขวาง ขาดการกระตุ้นการใฝ่รู้เพิ่มเติมที่เข้าถึงและเข้าใจง่าย สื่อใหม่ในศิลปะนั้นมีความคาบเกี่ยวกับสื่อใหม่ในการสื่อสารนั้นคือสื่อดิจิทัลนั่นเอง เมื่อมองไปที่พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปในปัจจุบันพบว่าอินเทอร์เน็ตคือแหล่งข้อมูลแรกเมื่อมีการต้องการหาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หากใครต้องการความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นและเรื่องราวที่ทันเหตุการณ์ก็ต้องการแค่อุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต<sup>19</sup> วัฒนธรรมในการรับข้อมูลเปลี่ยนไปไม่เหมือนสมัยก่อน ปัจจุบันมีการการยึดติดกับหน้าจอมากขึ้น<sup>20</sup> คนรุ่นใหม่นิยมค้นหาข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์มากถึง 82% และมากกว่า 50% ค้นคว้าหาความรู้ออนไลน์ทุกวัน<sup>21</sup> การเข้าถึงองค์ความรู้ ในปัจจุบันในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งศิลปะสื่อใหม่อาจมองเป็นเรื่องง่ายจากการหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ตในสังคมยุคดิจิทัล (digital age) นี้ แต่ว่ามีการถกเถียงและพิสูจน์ถึงข้อจำกัดการเข้าถึง

19 Cube Collection, *Cube Collection: Websites 2*, Singapore: Page One Publishing Pte. 2008.

20 Peter Felton, "Visual Literacy," in *Change: The Magazine of Higher Learning* 40, no. 6 (2008): 60

21 "พฤติกรรมกรการเรียนรู้ของคนที่เปลี่ยนไปในยุคนี้," OKMD, <http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/global-knowledge-society/259/>

องค์ความรู้ที่มีคือในเรื่องของภาษา กล่าวคือแหล่งความรู้ทางดิจิทัลมีภาษาอังกฤษเป็นภาษานำ<sup>22</sup> จากสำรวจพบว่าปัญหานี้พบในการหาข้อมูลการเข้าถึงองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่เช่นกัน จากประสบการณ์ การสังเกตการณ์ และการทดสอบให้คนรุ่นใหม่อย่างนักศึกษาหาข้อมูลออนไลน์พบว่าเมื่อข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ หรือข้อมูลเป็นงานเขียนที่จะลดความสนใจในการเรียนรู้ลง การเรียนรู้ที่ดึงดูดคนยุคใหม่ที่เกี่ยวเนื่องกับดิจิทัลยังมีรูปแบบที่สำคัญ เช่น การรับรู้ข้อมูลที่ฉับไว มีสื่อมัลติมีเดียที่หลากหลาย ตรงประเด็น และสนุก เป็นต้น<sup>23</sup> นอกจากนี้จากการค้นคว้าและวิเคราะห์กรณีตัวอย่างพบว่าเนื้อหาในเว็บไซต์ที่มีพันธกิจเกี่ยวเนื่องกับศิลปะสื่อใหม่นั้นขาดการให้ข้อมูลพื้นฐาน ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นชุดข้อมูลเพื่อกลุ่มคนที่มีพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะสื่อใหม่อยู่แล้ว ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การเติมเต็มช่องว่างที่มีอยู่คือระหว่างข้อมูลศิลปะสื่อใหม่บนเว็บไซต์ที่มีอยู่กับกลุ่มเป้าหมาย

ความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีของศิลปะสื่อใหม่นั้นสามารถเป็นที่เข้าใจได้ว่าผู้ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่นั้นเป็นกลุ่มคนที่สนใจเทคโนโลยี เป็นสมมติฐานที่สนับสนุนแนวความคิดงานวิจัยซึ่งมีเป้าประสงค์ที่สร้างชุดความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่เพื่อคนไทยและสร้างสรรค์ผลงานซึ่งก่อให้เกิดการรับรู้ชุดข้อมูลดังกล่าวด้วยการใช้ของเทคโนโลยีอย่างอินเทอร์เน็ต สามารถเป็นพื้นที่การรับรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ผ่านสื่อออนไลน์ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ที่กว้างขวางที่สุดในยุคปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางพัฒนาการให้ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยที่ไม่แพร่หลายให้เกิดการรับรู้ด้วยการสื่อสารที่เหมาะสม มีภาวะแวดล้อมการเรียนรู้เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่<sup>24</sup> ข้อมูลได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วและการเชื่อมต่อระหว่างข้อมูลหรือความรู้กับส่วนบุคคลเกิดขึ้นอย่างทันที<sup>25</sup> แก้ปัญหาการอุดช่องว่างระหว่างการเชื่อมต่อองค์ความรู้กระจายข้อมูลถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่สนใจได้

22 “Rethinking the Digital Age,” Fay Ginsburge, [http://www.media-anthropology.net/ginsburg\\_digital\\_age.pdf](http://www.media-anthropology.net/ginsburg_digital_age.pdf). p.3-4

23 “พฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของคนที่เปลี่ยนไปในยุคนี้,” OKMD, <http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/global-knowledge-society/259/>

24 Kellie Schneider, “Choosing a Global Theory for Distance Education,” in *Theories of Educational Technology*. 2009. [online] Available at <https://sites.google.com/a/boisestate.edu/edtechtheories/choosing-a-global-theory-for-distance-education>

25 Valora Hodges, “Online Learning Environments and Their Applications to Emerging Theories of Educational Technology,” in *Theories of Educational Technology*. 2009. [online] Available at <https://sites.google.com/a/boisestate.edu/edtechtheories/online-learning-environments-and-their-applications-to-emerging-theories-of-educational-technology>

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาความหมายของศิลปะสื่อใหม่ วิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีต่อศิลปะ และความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของประเทศไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาการสร้างการรับรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่ซึ่งไม่มีพื้นฐานความรู้ในประเด็นดังกล่าว

1.2.3 เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์รูปแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียให้ ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยที่เข้าถึงและเข้าใจง่าย

## 1.3 ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยนี้สร้างแหล่งข้อมูลสำหรับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยเบื้องต้นผ่านเว็บไซต์ ในรูปแบบ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียออนไลน์จำนวนสองฉบับ มีกลุ่มเป้าหมายหลักคือคนไทยรุ่นใหม่ ที่สนใจ

## 1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในทางศิลปกรรม มีการศึกษาวรรณกรรม สัมภาษณ์ และกรณีตัวอย่างเป็นหลักในการวิจัยข้อมูล นำผลวิจัยมาสร้างสรรค์เป็นชุดความรู้ในรูปแบบที่ เหมาะสมและเผยแพร่ มีวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

1.4.1 ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่เพื่อให้ได้ชุดข้อมูลซึ่งเป็นพื้นฐานในการ สร้างสรรค์

1.4.1.1 เนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของสากล หรือทฤษฎีการเผยแพร่ องค์ความรู้ ข้อมูลส่วนใหญ่หาจากในหนังสือ บทความวิชาการ และเว็บไซต์ เป็นการทบทวนวรรณกรรม

1.4.1.2 เนื้อหาสำหรับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย หรือการเผยแพร่องค์ความรู้ใน ประเทศไทยนั้นเป็นการผสมผสานของการหาข้อมูลแบบปฐมภูมิ ทุตยภูมิ มีการสัมภาษณ์และสำรวจจากนิทรรศการที่เกิดขึ้นเอง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสื่อใหม่โดยคัดสรรผู้เชี่ยวชาญที่สัมภาษณ์จากหลากหลายสถานะได้แก่

1.4.1.2.1 ศาสตราจารย์ ดร. อภินันท์ โปษยานนท์

อดีตปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ศิลปิน ภัณฑารักษ์

#### 1.4.1.2.2 พิชญ่า ศุภวานิช ภัณฑารักษ์

อดีตหัวหน้าฝ่ายนิทรรศการหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร  
มหานคร

#### 1.4.1.2.3 อติคม มุกตามณี

ภัณฑารักษ์ ศิลปิน ผู้จัดการ Chiangmai Art Conversation

#### 1.4.1.2.4 ดร. ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์

ภัณฑารักษ์ อาจารย์ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

#### 1.4.1.2.5 วิทยา จันมา

ศิลปินด้านศิลปะสื่อใหม่

#### 1.4.1.2.6 โฆษิต จันทรทิพย์

ศิลปิน อาจารย์คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

#### 1.4.1.2.7 อานนท์ นงค์เยาว์

ศิลปินด้านศิลปะแห่งเสียง

#### 1.4.1.2.8 ธวัชชัย สมคง

ภัณฑารักษ์ ศิลปิน บรรณาธิการผู้ก่อตั้งนิตยสาร Fine Art และ  
Art Square

### 1.4.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาการสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้อง

1.4.2.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ยุคดิจิทัลเพื่อกรอบและแนวทางการ  
ออกแบบเนื้อหาและกระบวนการสร้างการรับรู้

1.4.2.2 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะเพื่อการแบ่ง  
วิธีการนำเสนอเนื้อหา

1.4.2.3 ศึกษากรณีตัวอย่างแนวคิดการสร้างการรับรู้ทางศิลปะผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อ  
พัฒนาและปรับใช้ให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหา

1.4.2.3.1 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ  
แนวทางของงานวิจัย ได้แก่ The Art Story, Khan Academy: Art History, Tate, และ MoMA  
คัดเลือกจากความน่าเชื่อถือในความเป็นองค์กรระดับนานาชาติ เป็นแหล่งความรู้จากบุคลากรที่มี  
ความรู้และน่าเชื่อถือ

1.4.2.3.2 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์นิตยสารและข่าวศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ  
แนวทางของงานวิจัย ได้แก่ e-flux, Art Asia Pacific, และ Artnet คัดเลือกจากจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์

เหล่านี้ที่มีจำนวนมากและขึ้นเป็นอันดับต้นใน การค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต (search engines) เมื่อหาข้อมูลข่าวสารในวงการศิลปะสากล

1.4.2.3.3 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย ได้แก่ New Media Art Encyclopedia, Rhizome, Media Art Net, และ Digital Art Museum

1.4.2.4 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด การสร้างการรับรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย โดย Richard E. Mayer พร้อมทั้งกรณีศึกษาจาก Art Story Timeline, Timeline of 20th Century Art and Media โดย Rama Hoetzlein, History of New Media โดย Rama Hoetzlein, School of Life, Crash Course, และ Ted-ED

1.4.2.5 ศึกษาแนวคิดข้อมูลทางศิลปะในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องเพื่อสังเกตจุดเด่นและและจุดด้อยที่ปรากฏให้เห็น

1.4.2.6 ศึกษาแนวคิดศูนย์เรียนรู้ทางศิลปะสื่อใหม่ที่เป็นที่ยอมรับในโลกเพื่อมองเห็นความสำคัญทางประวัติศาสตร์และพัฒนาการขององค์กรนั้น ๆ ต่อศิลปะสื่อใหม่

### 1.4.3 วิจัยสู่การพัฒนางานสร้างสรรค์

1.4.3.1 สร้างกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ วิธีคิดสรรกรนำเสนอและออกแบบเนื้อหาจากหลักการที่ใช้ในงานสร้างสรรค์

1.4.3.2 ออกแบบการนำเสนอเว็บไซต์ ออกแบบเว็บไซต์ และสร้างสรรค์เว็บไซต์

1.4.3.3 ออกแบบการนำเสนอและออกแบบเนื้อหาบทยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

### 1.4.4 สร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน

1.4.4.1 สร้างสรรค์เนื้อหาบทยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียฉบับที่ 1 และเผยแพร่

1.4.4.2 สร้างสรรค์เนื้อหาบทยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียฉบับที่ 2 และเผยแพร่

### 1.4.5 สรุปผล บทวิเคราะห์ และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์

## 1.5 ประโยชน์ที่เกิดจากการได้ผลวิจัย

1.5.1 ได้ศึกษาเชื่อมโยงวิวัฒนาการระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี วิเคราะห์และสรุปลักษณะของศิลปะสื่อใหม่ในบริบทสากล และเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของสังคมไทย

1.5.2 ได้วิธีการสร้างการรับรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่ซึ่งไม่มีความรู้พื้นฐานด้านศิลปะสื่อใหม่มาก่อน

1.5.3 ได้สร้างสรรค์เว็บไซต์ซึ่งประกอบด้วยบทยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียที่มีชุดองค์ความรู้ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยที่เข้าถึงและเข้าใจง่าย

## บทที่ 2

### ศิลปะสื่อใหม่

เพื่อเป็นการทำความเข้าใจในการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อใหม่เพื่อการสร้างชุดความรู้นำเสนอพื้นฐานความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ที่สามารถเข้าใจและเข้าถึงง่ายโดยศึกษาคำจำกัดความของศิลปะสื่อใหม่ที่หลากหลาย ทำการวิจัยจากการให้ความหมายของศิลปะสื่อใหม่จากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยมุ่งเน้นการศึกษาศิลปะสื่อใหม่ในเชิงประวัติศาสตร์และที่มาของศิลปะสื่อใหม่คือพัฒนาการที่ควบคู่กันของศิลปะและเทคโนโลยีพร้อมนำเสนอตัวอย่างของผลงานศิลปะสื่อใหม่ที่น่าสนใจและมีผลต่อวงการศิลปะในวงกว้าง และเชื่อมโยงองค์ความรู้ในบริบทสากลดังกล่าวกับความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของศิลปะในประเทศไทยโดยภาพรวม

#### 2.1 ทฤษฎีและคำจำกัดความศิลปะสื่อใหม่

ศิลปะสื่อใหม่เป็นการตอบโต้เทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนผ่านที่ฉับไว คำว่า ‘สื่อใหม่’ ในบริบทของศิลปะนั้นมีความหมายที่เหมือนและต่างกับคำว่าสื่อใหม่ในบริบทการสื่อสารศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีสมัยปัจจุบันไม่ได้กล่าวถึงความเคลื่อนไหวใดก็ตามเคลื่อนไหวหนึ่งในเชิงศิลปะหรือสังคมอีกต่อไปที่เป็นกลุ่มความเคลื่อนไหวทางศิลปะ<sup>26</sup>ที่เคยใช้เป็นคำจำกัดกันมาก่อนหน้านี้ สื่อใหม่ในศิลปะยังไม่ได้รับการอธิบายอย่างเป็นทางการเพราะยังพัฒนาอยู่อย่างต่อเนื่อง มีความซับซ้อนในเชิงพัฒนาการด้านประวัติศาสตร์นั้นสามารถไล่เรียงทำความเข้าใจได้จากการพัฒนาของเทคโนโลยี แต่ปัจจุบันสามารถทำความเข้าใจได้จากศิลปินและผลงานศิลปะที่ทำงานกับสื่อทางเทคโนโลยี จะเห็นได้ว่าปัจจุบันไม่สามารถพิจารณาพัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่ในมุมระนาบประวัติศาสตร์เส้นตรงได้อีกต่อไป<sup>27</sup> นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะหลายคนศึกษาวิจัยศิลปะสื่อใหม่ในเชิงลึกมีทฤษฎีและคำจำกัดความที่แตกต่างกันออกไปดังต่อไปนี้

<sup>26</sup> Art Movement หมายถึงกลุ่มความเคลื่อนไหวทางศิลปะบ่งบอกลักษณะที่มีร่วมกันในกลุ่มความเคลื่อนไหวนั้น ๆ

<sup>27</sup> Michael Rush, *New Media in Art*, New Edition (London: Thames and Hudson Ltd., 2005), p.9.

### 2.1.1 ทบทวนทฤษฎีและคำจำกัดความศิลปะสื่อใหม่

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่นั้นพบว่าศิลปะสื่อใหม่ไม่มีคำจำกัดความเพียงหนึ่งเดียวเนื่องจากไม่มีชัดเจนว่าผู้ใดใช้ศัพท์คำนี้เป็นคนแรก หรือเป็นคำที่คิดค้นขึ้นมาใหม่ โดยใคร Mark B.N. Hanson กล่าวถึงศิลปะสื่อใหม่ว่าแสดงความสัมพันธ์อย่างชัดเจนในการเน้นความสำคัญกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีหรือสิ่งประดิษฐ์ที่นำประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสารผ่านภาษาทางศิลปะเพื่ออภิปรายปรากฏการณ์ของวิถีชีวิต ปรัชญา วัฒนธรรม และรูปแบบสุนทรียศาสตร์ และอื่น ๆ ความแตกต่างที่เด่นชัดประการหนึ่งเมื่ออภิปรายเปรียบเทียบกับแนวทางศิลปะในอดีต ได้แก่ สื่อกลาง (medium) ภาพ-เวลา (space-time) และรูปแบบการนำเสนอ (presentation)<sup>28</sup>

ในปี ค.ศ. 2006 ศาสตราจารย์ Peter Weibel ศิลปิน นักทฤษฎี ภัณฑารักษ์ และ CEO พิพิธภัณฑ์ Center for Art and Media หรือ ZKM ชี้ความแตกต่างของศิลปะสื่อประเพณีหรือช่วงพัฒนาการเทคโนโลยียุคกลางศตวรรษที่ 20 ไว้ว่าความแตกต่างของสื่อศิลปะระหว่างศิลปะสื่อใหม่และศิลปะที่ใช้สื่ออย่างภาพถ่ายหรือภาพยนตร์คือศักยภาพของการมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ที่ทำให้ผลงานแตกต่างออกไป ซึ่งการสื่อสารทางสังคมออนไลน์ในปัจจุบันก็เป็นผลลัพธ์หนึ่งการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านการใช้สื่อ นอกจากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเข้าใกล้มิติใหม่ ๆ ของศิลปะในประวัติศาสตร์ผ่านการรับรู้ใหม่<sup>29</sup>

ตำราหนึ่งที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายในการศึกษาทำความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่อย่าง 'Beyond New Media Art' ของนักวิจัยชาวอิตาลี Domenico Quaranta ให้คุณค่าความสำคัญในเชิงการทดลองทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ซึ่งนำไปสู่การบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ขณะเดียวกันพบว่าศิลปินมิได้แยกแยะกระทำการสร้างสรรค์ผลงานอย่างโดดเดี่ยวดังอดีตที่ผ่านมา แต่มีความต้องการกลุ่มบุคคลที่หลากหลายศาสตร์ร่วมกันทำงาน อาทิ วิศวกร นักวิทยาศาสตร์ นักธรณีวิทยา และนักวิจัย เป็นต้น Gerfried Stocker ผู้อำนวยการ the Ars Electronica Center อภิปรายมุมมองแนวคิดของการพิจารณาศิลปะสื่อใหม่โดยไม่มองที่คุณค่าเชิงเครื่องมือ หรือสื่อแบบปราศจากนัยยะสำคัญ หากแต่ให้พิจารณาโครงสร้างสำคัญของเครื่องมือ นั้น ๆ ที่ถูกใช้ในเชิงเนื้อหาสาระ และรูปแบบทางพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ที่ประสงค์ให้บุคคลมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ทางศิลปะนั้น ๆ มากขึ้น

<sup>28</sup> Hansen, Mark B.N., *New Philosophy for New Media*, The MIT press, 2004 p.20 - 23

<sup>29</sup> Peter Weibel, "Interview Peter Weibel, Director of ZKM," in *Digitalarti Mag #12*. 2013, [http://media.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/digitalarti\\_mag\\_12](http://media.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/digitalarti_mag_12)



หนังสือ 'New Media Art' เขียนโดย Mark Tribe และ Rena Jana เรียบเรียงโดย Uta Grosenick นั้นเปรียบเสมือนหนึ่งในหนังสือเล่มพื้นฐานสำหรับผู้ที่ต้องการทำความเข้าใจกับศิลปะสื่อใหม่เบื้องต้น Tribe และ Jana ได้ให้ข้อมูลศิลปะสื่อใหม่ในเชิงประวัติศาสตร์ว่าพัฒนามาจากศิลปะในช่วงศตวรรษที่ 20 ทั้งหมด 3 กลุ่มด้วยกันคือ 1) ดาดา (Dada) จากการใช้เทคโนโลยีรอบตัวที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ปัจจัยการเลือกใช้สื่อก็นำไปสู่หลักการของศิลปะสื่อใหม่ 2) ศิลปะประชานิยม (Pop Art) และ ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ด้วยความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสื่อสารสนเทศอย่างโฆษณาแต่เน้นไปทางแนวความคิดที่เกี่ยวข้องมากกว่าสิ่งของ และ 3) วิดีโออาร์ต (Video Art) เป็นส่วนเชื่อมโยงกับศิลปะสื่อใหม่มากที่สุด จากการใช้เครื่องมือต่อยอดที่เห็นได้ชัด<sup>30</sup> สำหรับจำกัดความผู้เขียนทั้งสองได้ขยายความว่าศิลปะสื่อใหม่มักถูกใช้เรียกสลับกันไปมากับการเรียกอื่น ๆ ในศิลปะก่อนหน้านั้น เช่น ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) ศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art) ศิลปะมัลติมีเดีย (Multimedia Art) และศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ทั้งนี้สำหรับพวกเขาแล้วศิลปะสื่อใหม่หรือ New Media Art ได้กล่าวถึงงานที่เกี่ยวข้องกับการเมืองทางวัฒนธรรมและความเป็นไปได้ของสุนทรียะเมื่อใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ เขาได้ให้ศิลปะสื่อใหม่เป็นหมวดหมู่ย่อยของศิลปะและเทคโนโลยี (art and technology) กับ มีเดียอาร์ต (Media Art) ศิลปะและเทคโนโลยีหมายถึงปฏิบัติการเช่น ศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Art), ศิลปะจักรกล (Robotic Art), และศิลปะจีโนมิกส์ (Genomic Art) ซึ่งก็คือการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ไม่จำเป็นกับการใช้มีเดีย (media = สื่อสารมวลชน) ในขณะที่มีเดียอาร์ตนั้นรวมไปถึง วิดีโออาร์ต, ศิลปะการส่งสัญญาณ (Transmission Art), และ ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ศิลปะที่มีการใช้เทคโนโลยีของสื่อสารมวลชนแต่ทว่าหลังช่วงทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมาก็ไม่ได้ใหม่อีกต่อไป ศิลปะสื่อใหม่นั้นเป็นจุดที่สองทางนี้มาบรรจบกัน ซึ่งศิลปะสื่อใหม่ที่มีอิทธิพลนั้นจะมีการแสดงออกถึงแนวความคิดที่ซ้ำของบ่งบอกถึงวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี หรือมีความสัมพันธ์กับทางสังคม<sup>31</sup>

Christiane Paul อาจารย์สอน Media Studies ที่ New School นิวยอร์ก ผู้อำนวยการและหัวหน้าภัณฑารักษ์ที่ Sheila C. Johnson Design Center (SJDC) ณ Parsons School of Design และภัณฑารักษ์ชั่วคราวในภาคส่วนของศิลปะดิจิทัลที่ Whitney Museum of American Art<sup>32</sup> คือหนึ่งในนักวิชาการซึ่งชื่อขึ้นเมื่อกล่าวถึง ศิลปะสื่อใหม่/ มีเดียอาร์ต/ ศิลปะดิจิทัล หรืออื่น ๆ

30 Mark Tribe and Reena Jana, *New Media Art*. (Koln: Taschen, 2006), 9

31 Mark Tribe and Reena Jana, *New Media Art*. (Koln: Taschen, 2006), 6-7

32 "Christiane Paul Named Director and Chief Curator of Sheila C. Johnson Design Center at the New School's Parsons School of Design," The New School, <https://www.newschool.edu/pressroom/pressreleases/2017/christianepaul.htm>

ที่ใกล้เคียง Paul ได้ให้ความเห็นว่าคำว่าศิลปะสื่อใหม่หรือสื่อใหม่ในบริบทของศิลปะนั้นมีปัญหาและตกลงกันในเรื่องของความหมายไม่ได้เนื่องจาก ‘newness’ หรือความใหม่ของสื่อในศิลปะ คำที่เรียกศิลปะในรูปแบบใกล้เคียงมาจากคำว่าศิลปะดิจิทัลที่ใช้ในการเรียกศิลปะคอมพิวเตอร์จนถึงศิลปะมัลติมีเดียและมาเป็นสื่อใหม่ในปัจจุบัน ซึ่งต่อมาได้รวมใช้เรียกงานศิลปะอย่างภาพยนตร์/วิดีโอ ศิลปะแห่งเสียงและศิลปะลูกผสม (hybrid) ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวจากอะนาล็อกสู่ดิจิทัล สำหรับศิลปะสื่อใหม่ Christiane Paul ได้เขียนไว้สำหรับบทนำของหนังสือ ‘New Media in the White Cube and Beyond’ ว่า ศิลปะสื่อใหม่นั้นมีบรรทัดฐานคล้าย ๆ กับศิลปะที่มีอยู่ก่อนหน้าที่ไม่ได้สนใจเพียงแต่ตัวผลงานศิลปะแต่อย่างเดียว แต่กระบวนการด้วย (process-oriented) ซึ่งโดยเนื้อแท้แล้วเกี่ยวข้องกับฐานเวลา (time-based) เต็มไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์ (dynamic) มีปฏิสัมพันธ์ (interactive) มีส่วนร่วม (collaborative) ดัดแปลงได้ (customisable) และมีหลายรูปแบบ (variable art form)<sup>33</sup> จากความกำกวมนั่นเองทำให้คำว่าศิลปะสื่อใหม่นี้ได้ถูกใช้อย่างแพร่หลายในศิลปินและบุคลากรในวงการศิลปะ

ในหนังสือเล่มเดียวกันจากบทความ ‘Challenges for a Ubiquitous Museum: From the White Cube to the Black Box and Beyond’ Paul ได้ยืนยันถึงธรรมชาติของศิลปะสื่อใหม่ว่าเกี่ยวกับเทคโนโลยีไม่น้อยก็มาก วัตถุทางศิลปะไม่สามารถแยกออกจากวัสดุของตัวเอง และความเกี่ยวข้องของการสื่อสารผ่านสื่อเหล่านั้นได้ เทคโนโลยีจึงเปรียบเสมือนสีหรือดินสำหรับศิลปินที่ทำงานศิลปะสื่อใหม่<sup>34</sup> แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าศิลปินจะต้องทำเทคโนโลยีใหม่สุดตลอดเวลา แต่สำคัญที่เลือกเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับแนวความคิด รู้จักที่จะผลักดันและพัฒนากรอบของเทคโนโลยีที่มีอยู่

อีกหนึ่งในนักวิชาการด้านทฤษฎีและประวัติศาสตร์ของสื่อในบริบทศิลปะ Charlie Gere ชาวอังกฤษก็เห็นว่าคำว่าศิลปะสื่อใหม่ เป็นคำเรียกที่ปลอดภัยแต่ก็ไม่ชัดเจนสำหรับผลงานศิลปะจำพวกศิลปะและเทคโนโลยี (art and technology), ศิลปะคอมพิวเตอร์, ศิลปะแบบระบบ

33 Christiane Paul, “Introduction,” in *New Media in the White Cube and Beyond*, (Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press, 2008), 1 - 4

34 Christiane Paul, “Challenges for a Ubiquitous Museum: From the White Cube to the Black Box and Beyond,” in *New Media in the White Cube and Beyond*, (Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press, 2008), 67

(System Art), และอื่น ๆ<sup>35</sup> ศิลปะสะท้อนถึงปัจจัยแวดล้อมของช่วงเวลานั้น ๆ ด้วยเทคนิคเทคโนโลยี วิชาการ ประกอบกับแนวความคิดที่เกี่ยวข้อง<sup>36</sup> ซึ่งส่วนใหญ่ทั้งสองอย่างไปด้วยกัน ดังนั้นศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะสื่อใหม่ ณ ปัจจุบันจึงพยายามในการทดลองมากกว่าศิลปินในช่วงปลายศตวรรษที่ 19

The Institute of Network Cultures (INC) ได้มีโครงการที่เรียกว่า ‘Theory on Demand’ เป็นการรวบรวมนำบทความในหัวข้อที่เป็นที่ต้องการ (on demand) มาทำเป็นหนังสือ ซึ่งในเล่มที่ 12 ได้รับการเขียนโดย Patrick Lichty วิศวกร ศิลปิน นักเขียน นักวิจัย ภัณฑารักษ์ ด้วยประสบการณ์มากกว่า 20 ปี<sup>37</sup> ในหนังสือที่มีชื่อว่า ‘Variant Analyses Interrogations of New Media Art and Culture’ ประกอบด้วยบทความที่ Lichty เขียนสะสมมาเป็นระยะเวลาประมาณเกือบ 20 ปีจำนวน 18 บทความ ซึ่งในบทความรวมถึงบทความอื่นที่เขาเขียนเหล่านั้นไม่มีการกล่าวถึงความหมายของศิลปะสื่อใหม่โดยตรงไปตรงมา แต่เป็นทฤษฎีและองค์ความรู้โดยรอบซึ่งต้องนำไปตีความต่อ ซึ่งผู้วิจัยจับความได้ว่าการใช้เทคโนโลยีที่ดูฟุ่มเฟือยในศิลปะนั้นมีการเริ่มจากวิดีโอ อาร์ตต่อมาคุณค่าของเทคโนโลยีการสื่อสารก็พัฒนาเร็วมากจนศิลปะสื่อใหม่เป็นปัจเจกของมันเองซึ่งไม่ใช่เครื่องมือสื่อสารแบบวิดีโออาร์ตแต่เป็นกลยุทธ์<sup>38</sup> ในทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ พื้นฐานของวัฒนธรรมสื่อใหม่รวมถึงศิลปะสื่อใหม่นั้นมีลึกไปในวิวัฒนาการของเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์อย่าง อินเทอร์เน็ตมีลักษณะที่อยู่ในกรอบของหลายสาขาอย่างวิศวกรรม วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ และ ศิลปกรรมศาสตร์มนุษยศาสตร์ ศิลปะสื่อใหม่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ ไม่ว่าจะระหว่างผู้สร้างด้วยกันเอง ผู้สร้างและสื่อ ผู้รับและสื่อ หรือทั้งหมดรวมกัน<sup>39</sup>

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

35 Charlie Gere, “New Media Art and the Gallery in the Digital Age,” in *New Media in the White Cube and Beyond*, (Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press, 2008), 13

36 Charlie Gere, “New Media Art and the Gallery in the Digital Age,” in *New Media in the White Cube and Beyond*, (Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press, 2008), 15

37 Patrick Lichty, “The Cybernetics of Performance and New Media Art,” *Leonardo*. Vol 33, No. 5, Eight New York Digital Salon (2000) MIT Press: 251 - 354.

38 Patrick Lichty, *Theory on Demand #12: Variant Analyses Interrogations of New Media Art and Culture*, (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2013), 82-83

39 “Collaboration and New Media,” Patrick Lichty, [http://raaf.org/pdfs/Lichty\\_NewMediaandCollaborationFinal.pdf](http://raaf.org/pdfs/Lichty_NewMediaandCollaborationFinal.pdf).

### 2.1.2 ลักษณะของศิลปะสื่อใหม่จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎี

จากทฤษฎีที่กล่าวมาเบื้องต้นมีแนวคิดที่ไปในทิศทางเดียวกัน มีความคาบเกี่ยวในหลายหลักการ สามารถวิเคราะห์และสรุปลักษณะจากความเหมือนกันในแต่ละทฤษฎีของศิลปะสื่อใหม่ได้ดังนี้

#### เกี่ยวข้องกับความเป็นดิจิทัล

สื่อที่หลากหลายได้การนำมาปรับใช้โดยศิลปินเรื่อยมาตั้งแต่แรกเริ่มเป็นต้นมา มีความชัดเจนว่ามีการใช้เทคโนโลยีเป็นตัวนำในการสื่อสาร ศิลปะสื่อใหม่สามารถกล่าวได้ว่ามีที่มาเริ่มตั้งแต่วิดีโออาร์ตในช่วงปีค.ศ. 1960 ศิลปินในยุคนั้นได้พยายามทดลองใช้เครื่องมือข้ามศาสตร์เพื่อให้เหมาะสมกับแนวความคิดที่ต้องการจะสื่อสาร ในขณะที่เดียวกันศิลปินต้องการทดสอบข้อจำกัดของบริบทของความเป็นศิลปะด้วย ตอนนั้นได้มีการเรียกศิลปะตามชื่อต่างตามสื่อที่ใช้ตามที่กล่าวไปข้างต้น จนด้วยวิวัฒนาการจากยุคของการสื่อสารแบบแอนะล็อกมาจนถึงดิจิทัลในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการออนไลน์ที่เชื่อมทุกอย่างถึงกันหมด การทำความเข้าใจศิลปะที่อยู่ในขอบเขตของดิจิทัลเป็นต้นมาได้ถูกนำมาประเมินใหม่ภายใต้กรอบของศิลปะสื่อใหม่ อย่าง Bill Viola ทำงานตั้งแต่วิดีโอจนกระทั่งเทคโนโลยีปัจจุบัน สร้างผลงานวิดีโออาร์ตตั้งแต่ช่วงค.ศ. 1970s ด้วยผลงานสร้างชื่อแรกในปีค.ศ. 1984 คือ *Reverse Television* ผลงานนี้เป็นวิดีโอคนนั่งดูโทรทัศน์เผยแพร่ทางโทรทัศน์<sup>40</sup>41 Viola ได้สร้างผลงานวิดีโออาร์ตเรื่อย สอดแทรกเทคโนโลยีในการตัดต่อเพื่อเติมเต็มแนวความคิดและสุนทรียศาสตร์รวมถึงเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดแสดง เช่น การจัดแสดงผลงานวิดีโอสองชุดที่ St Paul's Cathedral คือ *Martyrs* (2014)<sup>42</sup> Jonathan Jones นักเขียนข่าว

40 “Reverse Television - Portraits of Viewers (Compilation Tape),” Electronic Arts Intermix, <http://www.eai.org/titles/701>.

41 “Reverse Television - Portraits of Viewers,” Stéphanie Moisdon, New Media Encyclopaedia, <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000034594&lg=GBR>.

42 “Bill Viola: Martyrs review - let the unbelievers come,” Laura Cumming, 2014, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/25/bill-viola-martyrs-review-let-the-unbelievers-come>.

ศิลปะชื่อดังได้ให้คำจำกัดความการจัดแสดงทั้งหมดนี้ว่า “a blast of hi-tech Caravaggio”<sup>43</sup> แปลว่า “การระเบิดความไฮเทคโนโลยีของการราวัจโจ”<sup>44</sup>



ภาพที่ 2 Bill Viola, Martyrs, 2014. 4-channel video installation. St Paul's Cathedral: London<sup>45</sup>

### ต่อยอดจากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

ความเป็นดิจิทัลในศิลปะสื่อใหม่ทำให้ตัวมันเองมีการสื่อสารที่ต่อยอดจากความเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งขยายความเป็นดิจิทัลขึ้นเป็นลำดับ เช่น ทีวีดิจิทัล ฟังวิทยุออนไลน์ อ่านข่าวในเว็บไซต์ การใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต เช่นในปี 2017 มีคนเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 50% ของประชากรทั่วโลก<sup>46</sup> ศิลปินบางกลุ่มได้นำผลสุดท้าย (end product) มาใช้ เปลี่ยนจากผู้ใช้งาน (user) เป็นผู้สร้าง (creator) อย่าง *YouTube Play: A Biennial of Creative Video*<sup>47</sup> เริ่มต้นในปี

43 “Hallelujah! Why Bill Viola's Martyrs altarpiece at St Paul's is to die for,” Jonathan Jones, 2014, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/may/21/bill-viola-martyr-video-installation-st-pauls>.

44 Caravaggio (การราวัจโจ) คือ จิตรกรผู้มีชื่อเสียงชาวอิตาลี มีชีวิตอยู่ ค.ศ. 1571 - ค.ศ. 1610.

45 รูปภาพจาก <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/25/bill-viola-martyrs-review-let-the-unbelievers-come>.

46 “Digital in 2017 Global Overview,” We Are Social Singapore, <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview?ref=https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview>.

47 “Youtube Play: A Biennale of Creative Video,” Jason Sondhi, Short of the Week, <https://www.shortoftheweek.com/news/youtube-play-a-biennial-of-creative-video/>.

2010 ที่พิพิธภัณฑ์ Guggenheim และ Youtube รวมถึง HP และ Intel ได้ร่วมมือกันคัดเลือกผลงานวิดีโอทาง Youtube มากกว่า 23,000 วิดีโอ จนเหลือ 125 และ 25 ผลงานสุดท้ายคัดเลือกโดยภัณฑารักษ์และศิลปินมีชื่อหลายหน่วยเพื่อมาจัดแสดงทั้ง 4 สถานที่ของพิพิธภัณฑ์ Guggenheim<sup>48</sup> สิ่งที่น่าสนใจคือใน 25 ผลงานที่ได้คัดเลือกนั้นส่วนใหญ่มีกลิ่นอายของความเรียบง่ายในด้านของเทคนิค แต่มีความร่วมสมัยในด้านของเนื้อหาและการนำเสนอ เป็นคนรุ่นใหม่มาจากหลายศาสตร์ของการทำงาน<sup>49</sup> อีกตัวอย่างเช่นการที่ศิลปินสมัครเล่นใช้นามว่า BobbyBobby ได้สร้างภาพ Mona Lisa โดย Leonado Da Vinci<sup>50</sup> ใหม่จากการสร้างตัวละครใน Nintendo อย่าง Mii<sup>51</sup>



ภาพที่ 3 BobbyBobby, Mona Lisa, Mii Character<sup>52</sup>

### มีการทดลองกับเทคโนโลยีร่วมสมัยและผลิตงานข้ามศาสตร์

สิ่งที่ชัดเจนมากในศิลปะสื่อใหม่คือศิลปินหลายคนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นไปตามแนวความคิดของตัวเองผ่านการทดลองเทคโนโลยีปัจจุบันด้วยตัวเอง มีการทดลองกับเทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวนำพาแนวความคิดที่ศิลปินต้องการนำเสนอให้เข้าถึงได้ตามบริบทที่เป็นปัจจุบัน เทคโนโลยีที่กล่าวถึงอาจจะไม่ต้องหวือหวาและซับซ้อน แต่ไม่เสมอไปและศิลปะสื่อใหม่ส่วนใหญ่เป็นการทำงานร่วมกัน เป็นศตวรรษมาแล้วตั้งแต่ดาตาและมาซัดเจนที่ศิลปะเชิงแนวคิดที่บริบทและการสร้างงานของศิลปะไม่ได้ขึ้นอยู่กับศิลปินเพียงคนเดียว เป็นหนึ่งใน

48 “Youtube Pay,” Guggenheim, <https://www.guggenheim.org/youtube-play>.

49 “The Home Video Rises to Museum Grade,” Roberta Smith, the New York Times, <https://www.nytimes.com/2010/10/22/arts/design/22youtube.html>.

50 Mona Lisa (1503-1506) คือภาพจิตรกรรมโดย Leonado Da Vinci ถูกขนานนามว่าเป็นภาพที่ถูกกว่าถึงที่สุด ถูกชมมากที่สุด ถูกเขียนถึงมากที่สุด ถูกนำมาทำใหม่มากที่สุด

51 “Social Media Art” in the Expanded Field,” Ben Davis, Artnet <http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/art-and-social-media8-4-10.asp>.

52 รูปภาพจาก <http://www.miicharacters.com/wii.php?mii=1190>.

องค์ประกอบของศิลปะหลังยุคสมัยใหม่ ศิลปะสื่อใหม่มีศิลปินเป็นผู้คิดผลงานที่สอดคล้องกับสิ่งที่ศิลปินวิเคราะห์ในสังคม แนวความคิดของตัวเอง ข้อความที่ต้องการจะสื่อ ความเป็นไปได้ของการสร้างสรรค์ผลงานตามที่ต้องการนั้นมีพื้นฐานความเป็นไปได้จากจินตนาการและประสบการณ์ของศิลปินในผลสำเร็จว่าจะเป็นลักษณะของการสื่อสารในรูปแบบไหน การทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในด้านเทคนิคช่วยสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมขึ้นมา และอาจจะได้แต่แนวความคิดที่เสริมเพิ่มขึ้นมา ระหว่างสร้างสรรค์ผลงาน อย่างโครงการของ MAI (Marina Abramovic Institute) โดย Marina Abramovic แม้ว่า Abramovic เป็นศิลปินที่เน้นไปที่การแสดงสด แต่ MAI ก่อตั้งขึ้นมา มีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะข้ามศาสตร์ การมีส่วนร่วมของการสร้างสรรค์ผลงานกับสังคม รวมไปถึงการทดลองทางเทคโนโลยี<sup>53</sup> เช่น *A Woman in a State of Truth* (2016) โดย Anastasia Papatheodorou ในโครงการ ‘NEON + MAI | AS ONE’ ศิลปินได้ค้นคว้าและทดลองเกี่ยวกับประสบการณ์เหตุการณ์ทางอารมณ์ตอบสนองกับเรื่องราวที่ถูกเล่าอาจจะผ่านบทกลอน กระบวนการทางสมองส่งผลความเชื่อมโยงของเทคโนโลยีเสียงและแสง<sup>54</sup>



ภาพที่ 4 Anastasia Papatheodorou, *A Woman in a State of Truth*, 2016. Performance at Athen, Greece: Benaki Museum<sup>55</sup>

### ต้องการปฏิสัมพันธ์ (interactive)

นอกจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว ศิลปะสื่อใหม่ถือเป็นเรื่องที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวงานเองกับผู้ชม ระหว่างผู้ชมกับผู้ชม ระหว่างผู้ชมกับผู้สร้าง หรือระหว่างผู้ชมกับโลก เพราะเทคโนโลยีมีไว้ใช้ ตัวอย่างเช่น *Telegarden* (1995 - 2004) โดยศิลปิน/วิศวกร Ken Goldberg และ Joseph Santarromana ผลงานนี้ประกอบด้วยสวนเล็ก ๆ

<sup>53</sup> “About,” MAI, <https://mai.art/about/>.

<sup>54</sup> “A Woman in a State of Truth,” MAI, <https://mai.art/as-one-intervention/2016/5/12/anastasia-papatheodorou-a-woman-in-a-state-of-truth>.

<sup>55</sup> รูปถ่ายจาก <https://mai.art/as-one-intervention/2016/5/12/anastasia-papatheodorou-a-woman-in-a-state-of-truth>.

กับกลไกของหุ่นยนต์ เปิดให้ผู้ใช้ทางอินเทอร์เน็ตสามารถรดน้ำและดูแลต้นไม้ในสวนได้ โดยควบคุมและสั่งการผ่านอินเทอร์เน็ตส่งตรงถึงเครื่องจักร<sup>56</sup>



ภาพที่ 5 Ken Goldberg, Telegarden, 1995 - 2004. Telerobotic. Linz, Austria: Ars Electronica Museum<sup>57</sup>

ทั้งหมดที่กล่าวมาคือลักษณะของศิลปะสื่อใหม่ที่แนวความคิดและทฤษฎีส่วนใหญ่มีการให้ความเห็นที่ตรงกัน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขนานกับเทคโนโลยีร่วมสมัยพร้อมกับการปรับเปลี่ยนและความเข้าใจบริบทของศิลปะ

## 2.2 วิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20

ตามหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานศิลปะ หมายถึง “ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือ ความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา รสนิยมและทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ หรือเพื่อสนองตอบขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา” ดังนั้นจะเห็นได้ว่าศิลปะมีเอกลักษณ์ตามวัฒนธรรมและประสบการณ์ของผู้สร้างหรือที่เรียกว่าศิลปิน มีพัฒนาการที่ก้าวไปพร้อมวิวัฒนาการของมนุษย์

<sup>56</sup>“The Telegarden,” Ken Goldberg, <https://goldberg.berkeley.edu/garden/>.

<sup>57</sup> รูปภาพจาก <https://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>.



ในส่วนนี้ของการวิจัยจึงกล่าวถึงศิลปะและเทคโนโลยี ทั้งการใช้สื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะเอง หรือการกระตุ้นความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

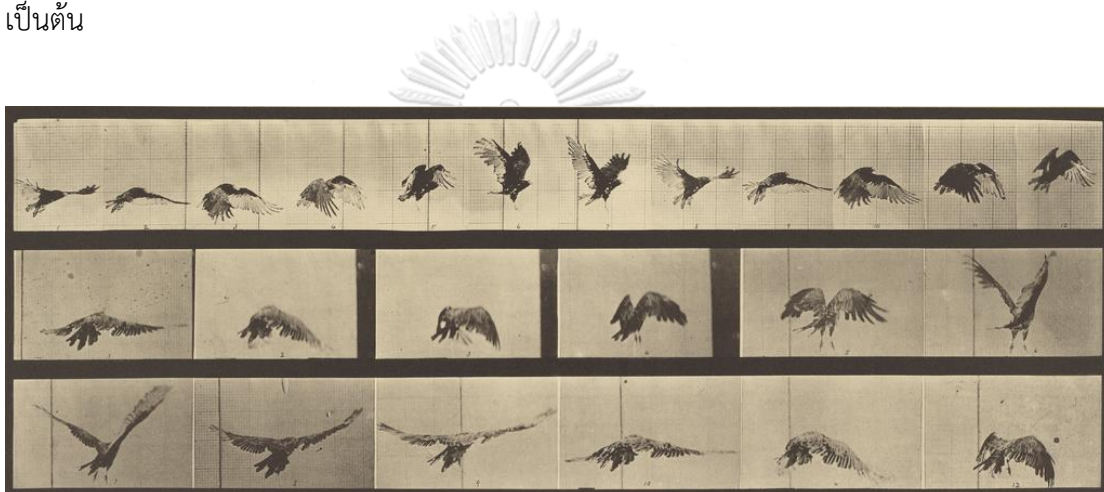
สื่อศิลปะในเชิงประเพณีดั้งเดิม เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือทักษะชำนาญการอื่น ๆ ไม่ถูกขีดฆ่าออกจากรูปแบบศิลปะสื่อใหม่ หากถูกแปรเปลี่ยนเป็นการจัดบันทึกบีบอัดข้อมูล (information) ในรูปแบบดิจิทัล (digitisation) หรือเรียก ‘วาทะกรรมสื่อใหม่’ ในการสร้างปรากฏการณ์เสมือน (virtual reality) ต่อผู้ชม แม้ในที่นี่อาจมีการโต้แย้งถึงเครื่องมือนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ยุคต้น การพัฒนาการทางเทคโนโลยีในรูปแบบแอนะล็อก (analogue) บางกรณีก็ถูกพบจัดแสดงร่วมในนิทรรศการศิลปะสื่อใหม่ อันนี้สามารถพิจารณาเป็นกรณี ๆ ไปโดยสืบค้นที่เจตนาเป้าประสงค์เป็นหลัก ปัจจัยทางสังคมประการหนึ่งที่สอดคล้องกับการพัฒนาการทางศิลปะนี้คือ รูปแบบวัฒนธรรมดิจิทัล (digital culture) ที่สร้างทักษะการรับรู้ และการสื่อสารผ่านรูปแบบดิจิทัลของกลุ่มบุคคลทางสังคม



กล่าวถึงพัฒนาการทางรูปแบบศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อนำมาสู่การทำความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ในบริบทสากล จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในช่วงการปฏิวัติอุตสาหกรรมในปลายศตวรรษที่ 18 สู่ต้นศตวรรษที่ 19 ของสังคมโลกสามารถพิจารณาเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงความคิดทางสังคมครั้งสำคัญ มิติความคิดทางเศรษฐกิจการบริโภคนิยมสมัยใหม่และรูปแบบวิวัฒนาการเทคโนโลยีส่งผลต่อแนวคิดกระบวนการผลิตเชิงปริมาณ เครื่องมือจักรกล (stem engine) เข้ามาแทนที่กระบวนการผลิตดั้งเดิม นวัตกรรมสมัยใหม่สร้างความท้าทายต่อปรัชญา สุนทรียศาสตร์ ตลอดจนคุณค่าทางศิลปะ อย่างเครื่องมือการถ่ายภาพ (heliograph) ที่สร้างขึ้น ค.ศ. 1822 พัฒนาโดยนักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศส Joseph Nicéphore Niépce และ Louis Daguerre ก่อนนำไปสู่การผลิตเชิงอุตสาหกรรม ที่รู้จักกันในนาม daguerreotype ในปี ค.ศ. 1833 ศาสตราจารย์ชาวฝรั่งเศส Paul Delaroche กล่าวถึงผลกระทบที่มีต่อศิลปะ (สื่อประเพณี) เมื่อได้ชมภาพถ่ายอย่างกระบวนการถ่ายภาพครั้งแรกในเดือนสิงหาคมปี ค.ศ. 1839 ว่าจากวันนี้ไปงานจิตรกรรมมันได้ตายไปแล้ว “À partir d’aujourd’hui la peinture est morte !”<sup>58</sup> นัยยะจากคำกล่าวดังกล่าวสื่อถึงการเข้ามาของภาพถ่ายและผลลัพธ์ของมันนั้นแสดงความเป็นจริงอย่างสูงสุดกว่าผลงานจิตรกรรม ขณะที่ในบทวิจารณ์ฝรั่งเศสของ Emile Zola เขียนถึงว่า Delaroche สอนลูกศิษย์ว่า “à ne pas

58 Gaston Tissandier, *Les Merveilles de la Photographie*. (Paris: Librairie Bernard Millaud, 1874), 62

peindre et à colorier des images péniblement cherchées et inventées”<sup>59</sup> ซึ่งแปลว่าไม่ต้องทาสีแต่เติมสีภาพที่ไม่ได้ตกแต่งนี้มีความน่าค้นหาและสร้างสรรค์ครบถ้วนอยู่แล้ว ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงสภาวะของการหาทางออกทางศิลปะสืบเนื่องจากผลกระทบที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรม หากนวัตกรรมนั้นก็สร้างการต่อยอดทางศิลปะ อย่างชุดผลงาน *Animal Locomotion* ในปีค.ศ. 1887-88 ของช่างภาพชาวอังกฤษ Eadweard Muybridge ที่ศึกษาการเคลื่อนไหวร่างกายของสัตว์ และมนุษย์มากกว่าแสนภาพถ่ายถูกบันทึก ผ่านกระบวนการใช้กล้องจำนวนมากในการบันทึกต่อเนื่อง ผลผลิตของ Muybridge แสดงให้เห็นความจริงที่สายตามนุษย์ไม่สามารถจับภาพได้และต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์อื่น ๆ ใน ยุคต่อมา อาทิ ลัทธิฟิวเจอร์ริสม์ (Futurism) และตาดตา เป็นต้น



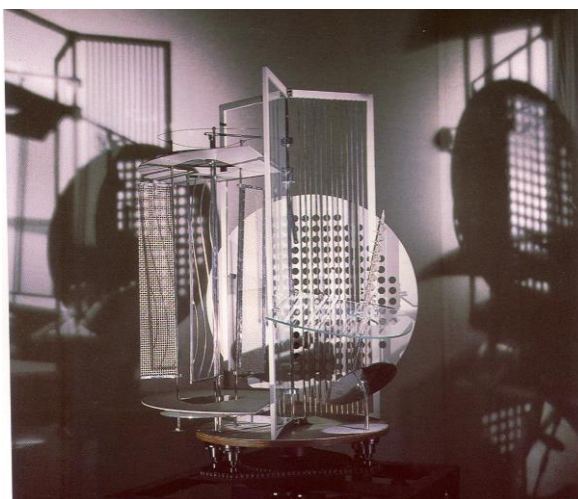
ภาพที่ 6 Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion*, 1887-88<sup>60</sup>

ศิลปินชาวรัสเซียอย่าง Naum Gabo กับผลงาน *Kinetic Construction No 1* ในปี ค.ศ. 1920 และศิลปินชาวฮังการี Laszlo Moholy Nagy กับผลงาน *Light-Space Modulator* ในปี ค.ศ. 1921 - 30 สร้างเครื่องมือจักรกลในการนำเสนอความคิดทางศิลปะที่แสดงผลมิติของกลศาสตร์ การเคลื่อนไหวไม่รู้จบ Peter Weibel ให้นิยามที่น่าสนใจกับการส่งอิทธิพลสู่ศิลปะยุคหลังและสู่ศิลปะสื่อใหม่ “จักรกลเหล่านี้สร้างปรากฏการณ์เสมือนกับศิลปะการลวงทางสายตา (op-art) ศิลปะเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบที่สำคัญของการสร้างปรากฏการณ์รับรู้ (perceptual phenomena) กลุ่มลักษณะผลงานจักรกลดังกล่าว เปิดเผยให้เห็นวิวัฒนาการการเชื่อมโยงจากกลุ่ม

59 “Nos peintres au Champ de Mars Nos Peintres au Champ de Mars,” Emile Zola, 1867, [http://www.artandpopularculture.com/Nos\\_peintres\\_au\\_Champ-de-Mars](http://www.artandpopularculture.com/Nos_peintres_au_Champ-de-Mars).

60 รูปภาพจาก [https://www.1000museums.com/art\\_works/eadweard-muybridge-american-eagle-flying-animal-locomotion-1887-plate-769](https://www.1000museums.com/art_works/eadweard-muybridge-american-eagle-flying-animal-locomotion-1887-plate-769)

จักรกล (analogue mechanical) ไปยังศิลปะดิจิทัลอิเล็กทรอนิกส์ (digital electronic kinetics)”<sup>61</sup>



ภาพที่ 7 Laszlo Moholy Nagy, Light-Space Modulator, 1921 - 30<sup>62</sup>

ในต้นศตวรรษที่ 20 นวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ทางศิลปะที่สร้างกระแสต่อต้านและชื่นชมที่ทำทนาย การรับรู้ทางโสตประสาทของมนุษย์และรูปแบบทางศิลปะ ผลงาน *Intonarumori* ปี ค.ศ. 1917 ของศิลปินอิตาลีเลียน Luigi Russolo ให้กำเนิดเครื่องมือกลไกจำลอง การสร้างเสียงเครื่องจักร อุตสาหกรรม ผ่านการนำเสนอในบริบทของศิลปะการแสดง และศิลปะแห่งเสียงจุดกำเนิดนี้เป็นการ เขียนประวัติศาสตร์หน้าแรกของศิลปะแห่งเสียง ผลงานที่แสดงความสามารถในการปรับประยุกต์การ ใช้สื่อเทคโนโลยีในรูปแบบใหม่ ๆ ของศิลปิน ผลงาน *EM 2 (Telephone Picture)*<sup>63</sup> ในปี ค.ศ. 1922 ของ Moholy Nagy เสนอกระบวนการสร้างงานศิลปะโดยอาศัยโทรศัพท์ในการอธิบายกระบวนการ ออกคำสั่งในการวาดภาพงานจิตรกรรม (constructivism) การสื่อสารเช่นนี้เป็นการทำลายขอบเขต ของต้นแบบ (originality and authenticity)

---

61 Peter Weibel, “It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of) the History of Interactivity and Virtuality,” in *MediaArtHistories*, (Massachusetts: The MIT Press, 2006), 26

62 รูปภาพจาก <https://artedeximena.wordpress.com/arte-contemporaneo/esculturas-s-xx/dd-light-space-modulator-1930-laszlo-moholy-nagy/>

63 “László Moholy-Nagy,” MOMA, <https://www.moma.org/collection/works/78747>.



ภาพที่ 8 Luigi Russolo, Intonarumori, 1917<sup>64</sup>

จุดเปลี่ยนที่เด่นชัดในการเข้าถึงคุณภาพเทคโนโลยีขั้นสูง นักทฤษฎี นักประพันธ์ดนตรี และนักดนตรีทดลองชาวฝรั่งเศส Pierre Schaeffer พิจารณาเป็นศิลปินที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีขั้นสูงในการทำการศึกษารูปแบบของเสียงที่มีสำเนียงและไม่มีสำเนียง (noise & sound) ตลอดจนการจำแนกนิยามของเสียงต่าง ๆ สู่การสร้างทฤษฎีที่ถูกอ้างอิงอย่างแพร่หลายในภายหลังอย่างในกลุ่มดนตรีทดลอง Musique Concrète (หรือ Concrete Music) จากที่ Schaeffer มีโอกาสเข้าถึงเครื่องมือการบันทึกเสียง และการวิเคราะห์เสียง ณ Club d'Essai de la Radiodiffusion-Télévision Française (RTF) ในปี ค.ศ. 1948 ศิลปินและกลุ่มนักวิจัยในโครงการได้เสนอผลงานทดลองชื่อ *Cinq études de bruits (Five Studies of Noises)* ที่ได้จากการศึกษาการบันทึกเสียงต่าง ๆ ทั้ง เสียงสิ่งแวดล้อม เสียงเครื่องจักรกล เสียงจากอุปกรณ์ธรรมชาติ และอื่น ๆ ทั้งนี้ผลงานทั้งหมดในชุดดังกล่าวสามารถสร้างการตีความหมาย การรับรู้ใหม่ ช้ายังเร้าต่อการกระตุ้นจินตภาพของเสียงในการรับฟัง Schaeffer เป็นผู้สร้างต้นแบบความคิดของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่า เครื่องจำลองเสียง (synthesizer)

กลุ่มศิลปินที่สื่อสารทางความคิดผ่านการใช้เสียงที่เป็นที่รู้จักมากคนหนึ่งคือ John Cage กับผลงานที่จะกล่าวถึง และสร้างรูปแบบทางความคิดให้แก่ศิลปินในยุคต่อมา ทั้งมิติของการใช้เครื่องมือ การปฏิสัมพันธ์ และรูปแบบการนำเสนอ ได้แก่ *Radio Music Scores* ในปี ค.ศ. 1956 ผลงานชุดนี้ Cage สร้างสกอร์ดนตรี (music score) เพื่อใช้กำกับควบคุมวิทยุทรานซิสเตอร์ 8 เครื่อง โดยแต่ละเครื่อง ผู้แสดงจะควบคุมวิทยุตามคำสั่งของนักประพันธ์เพื่อสร้างเสียงที่หลากหลาย ตั้งแต่การปรับช่วงคลื่นความถี่ที่ 55 ถึง 156 kHz (กิโลเฮิร์ตซ์) โดยแบ่งออกเป็น 4 บท

<sup>64</sup> รูปภาพจาก <http://www.medienkunstnetz.de/works/intonarumori/>

(หรือจะเรียกว่าสื่อองค์) ศิลปินให้ความสนใจกับปรากฏการณ์ของสิ่งที่ไม่สามารถคาดเดาได้ (chance) ทั้งสอดคล้องและขัดแย้งกัน หากพิจารณาด้วยสายตาของคนในศตวรรษที่ 21 อาจมองไม่เห็น ความสำคัญของวิทยุทรานซิสเตอร์ แต่ในปี ค.ศ. 1956 วิทยุทรานซิสเตอร์เคลื่อนที่ถือว่าเป็น นวัตกรรมที่ทันสมัยมาก



ภาพที่ 9 John Cage, Marcel Duchamp, และ Teeny (Alexina) Duchamp, Reunion, 1968<sup>65</sup>

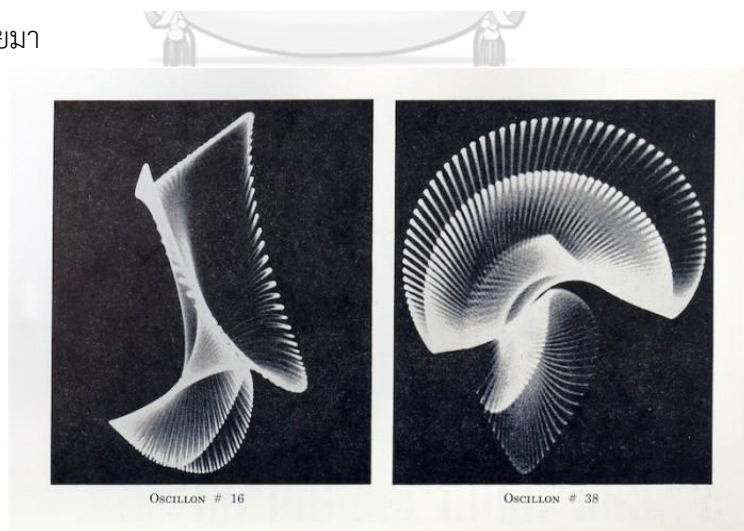
นอกจากนี้ผลงานของ Cage สมควรอ้างอิงคือ *Reunion* ในปี ค.ศ. 1968 เป็นผลงาน ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง John Cage และ Marcel Duchamp รวมไปถึง Teeny (Alexina) Duchamp ผลงานชุดนี้ถือเป็นการทำงานกับบุคคลที่ความรู้เชิงสหศาสตร์ ตลอดจนใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ขั้นสูงซึ่งพัฒนาและออกแบบโดย Lowell Cross, David Tudor, Gordon Mumma, David Behrman และ C.D. Jeffries ในการสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองต่อความคิดของศิลปิน การเล่นหมากรุกเปรียบได้กับบทสนทนาทางความคิดระหว่างบุคคลทั้งสอง ผลงานชุดนี้ Cross ออกแบบกระดานหมากรุกที่สามารถสร้างรูปแบบการตอบสนองอย่างฉับพลันด้วยเสียงเมื่อศิลปิน เดินหมากรุกไปยังตำแหน่งต่าง ๆ จะพบว่ามียาราย ละเอียดทางเทคนิคและกระบวนการของการ ดำเนินการผลิตที่ซับซ้อนในการสร้างนวัตกรรมดังกล่าวอาศัยการรวบรวมบุคคลจากหลากหลาย ศาสตร์มาช่วยในการออกแบบและผลิต<sup>66</sup> กรอบความคิดของ Cage ต้องการสื่อสารรูปแบบ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ และการสนทนาทางความคิด ทั้งจับต้องได้และจับต้องไม่ได้ แปรเปลี่ยนเป็นเสียง (noise & sound) ประกอบกับศึกษาความคิดมนุษย์ผ่านการเดินหมากรุกในแต่ละ

<sup>65</sup> รูปภาพจาก <https://johncage.org/reunion/>

<sup>66</sup> Lowell Cross, "Reunion : John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess," in *Leonardo Music Journal*, (Vol 9, 1999) 35-42

ครั้ง ในช่วงเวลาดังกล่าวการเล่นหมากรุกเปรียบได้กับกิจวัตรประจำของศิลปินทั้งคู่ แม้ Duchamp เองเป็นผู้สอนการเล่นหมากรุกให้แก่ Cage ยังมีศิลปินจำนวนมากที่สามารถจัดอยู่ในกลุ่มดนตรีทดลอง หรือ ศิลปะแห่งเสียง อาทิ Edgard Varese, Jannis Xenakis, David Tudor, Alvin Lucier, La Monte Young และ Vito Acconci เป็นต้น

Benjamin Francis Laposky ช่วงต้นปี 1950 ถูกกล่าวถึงในฐานะนักบุกเบิกภาพเชิงกราฟิกในยุคต้น ผ่านอุปกรณ์การวัดคลื่นความถี่ แรงดันไฟฟ้า (oscilloscope) ที่จะแสดงผลเป็นภาพกราฟิกบนจอ หากผลงานของ Laposky ในชื่อชุด *Oscillons* หรือ *Electronic Abstraction* ราวปี ค.ศ. 1950 เป็นลักษณะกึ่งการทดลอง ศิลปินสร้างแรงดันและคลื่นความถี่ที่หลากหลายเพื่อให้ปรากฏภาพนามธรรม ประหนึ่งกับการสร้างภาพสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ 30 กว่าตัวอย่าง และบันทึกด้วยภาพถ่าย ผลงานของ Laposky แสดงอัตลักษณ์มาจากพื้นฐานผลงานศิลปะในกลุ่มนามธรรม (abstract), คิวบิสม์ (cubism), การเกิดขึ้นพร้อมกัน (synchronism), และฟิวเจอร์ริสม์ ที่เปิดเผยเรื่องราวของลักษณะทางกายภาพของไฟฟ้า ซึ่งไม่แตกต่างไปจากกลุ่มศิลปินศิลปะแห่งเสียงในการเสนอแนวทางอันเป็นรูปธรรมให้ปรากฏการณ์ผ่านเสียงต่าง ๆ อนึ่งจะพบว่าผลงานของ Laposky ยังส่งอิทธิพลไปสู่ศิลปินในยุคต่อมา และให้แนวทางออกกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในที่นี้อาจจะพบลักษณะความซิดไกล์ทางกายภาพกับผลงานศิลปะของศิลปิน Nam June Paik ที่อาศัยการรบกวนคลื่นความถี่ในการสร้างภาพจอแก้วโทรทัศน์ ให้มีลักษณะบิดเบือนและขีดขวางการส่งสัญญาณภาพ หรือ การส่งต่อความคิดผ่านไปยังศิลปินคอมพิวเตอร์ศิลปะในช่วงปี ค.ศ. 1960 เรื่อยมา



ภาพที่ 10 Benjamin Francis Laposky, *Oscillons*, 1950s<sup>67</sup>

67 รูปภาพจาก <http://ruinsorbooks.com/2013/03/electronic-abstractions-mathematics-in-design-recreational-mathematics-ben-f-laposky/>

ในช่วงต้นถึงปลายปี ค.ศ. 1960 มีการเปลี่ยนทางเทคโนโลยีอุตสาหกรรมอย่างมากส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนทางรูปแบบทางสังคม ค่านิยม และพฤติกรรมกรรมการบริโภค ปรากฏการณ์ที่บ่งชี้ข้อสังเกตนี้ได้ อย่างเป็นรูปธรรม อาทิ วัฒนธรรมบริโภคนิยม การเข้าถึงอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน การสื่อสารมวลชน (พัฒนาการสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ) ตลอดจนพันธกิจการศึกษาทงอวกาศ ตั้งแต่วันที่ 25 พฤษภาคม ปี ค.ศ.1961 ประธานาธิบดี John F. Kennedy เสนอนโยบายสนับสนุนการศึกษาดวงจันทร์ กระทั่งยานอวกาศ Apollo 11 สามารถเดินทางออกจากโลกในวันที่ 16 กรกฎาคม สิ้นสุดภารกิจกลับถึงโลกวันที่ 24 กรกฎาคม ปี ค.ศ.1969 เป็นต้น ล้วนส่งผลกระทบตรงมาถึงการสร้างกระบวนการทางความคิด และเครื่องมือ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ แก่ศิลปิน นักดนตรี นักประพันธ์ และนักสร้างสรรค์อื่น ๆ

Algorithmic Creation กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงาน อาศัยการพัฒนาคอมพิวเตอร์ อาทิ Vera Molnar ทำงานกับเครื่องจักรสร้างภาพ (machine imaginaire หรือ machine réelle) Manfred Mohr และ A. Michael Noll ให้ความสนใจการทำงานผ่านเครื่องมือคอมพิวเตอร์ยุคบุกเบิก ในการสร้างภาพโครงสร้างสามมิติ อาทิ เส้น จุด และการผันแปรของโครงการ ผ่านรูปแบบการสุ่มโดยคอมพิวเตอร์ Noll เชี่ยวชาญทั้งทางด้านวิศวกรรม นิเทศศาสตร์ ศิลปะคอมพิวเตอร์ และนักวิจัย ผลงานหลายชุดของ Noll สัมพันธ์กับภาพผ่านคอมพิวเตอร์ *Gaussian-Quadratic* ปี ค.ศ. 1963 Noll ใช้คอมพิวเตอร์ IBM 7090 ลากเส้นตัดโครงสร้างจากผลงาน *Ma Joile* (1912) ของ Picasso ให้เหลือแต่โครงสร้างเพื่อแสดงจุดเชื่อมต่อของโครงสร้างและการใช้องค์ประกอบทางศิลปะของศิลปะคิวบิสม์ นอกจากนั้น Noll ยังนำโครงสร้างดังกล่าวผ่านกระบวนการสุ่มเพื่อให้เห็นผลลัพธ์ของโครงสร้างดังกล่าวในหลายมุมมอง หรือ ผลงานที่ลักษณะในการหยิบยืมรูปแบบจากผลงานในประวัติศาสตร์ (appropriation) อย่าง *Computer Composition With Lines* ปี ค.ศ. 1964 ที่นำโครงสร้างผลงาน *Composition with Lines* (1917) ศิลปิน Piet Mondrian มาจำลองโครงสร้างของเส้นและจุดตัด เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างดังกล่าวไปสู่โครงสร้างใหม่ คล้ายกับการคำนวณทางคณิตศาสตร์เพื่อสร้างรูปแบบทางองค์ประกอบศิลปะเสียใหม่จากโครงสร้างต้นฉบับของ Mondrian อีกนัยยะหนึ่ง ในเชิงความคิดนอกจากพิจารณา มิติทางภาพที่ปรากฏแล้วยังสามารถย้อนพิจารณากลับไปสู่ความหมายในเชิงคุณค่าความงาม และคุณค่าความสำคัญของศิลปะในยุคต้นสมัยใหม่ ซึ่ง Noll ใช้คอมพิวเตอร์ในการช่วยอธิบายคุณค่าของโครงสร้างในงานศิลปะ ตลอดจนแสดงผลลัพธ์ใหม่ ๆ ได้มากกว่า 100 รูปแบบที่มีความสัมพันธ์จากแหล่งเดียวกัน



ภาพที่ 11 A. Michael Noll, Gaussian-Quadratic, 1963<sup>68</sup>

Experiments in Art and Technology หรือ (E.A.T) ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1966 โดยวิศวกร Billy Klüver, Fred Waldhauer และศิลปิน Robert Rauschenberg, Robert Whitman การรวมกลุ่มศิลปินครั้งนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเปิดประตูบานใหม่ทางการสร้างงานศิลปะและวิศวกรรม หรือจะเรียกว่า ศิลปะสื่อใหม่ก็ตามที่ ‘9 Evenings: Theatre and Engineering’ กิจกรรมเปิดตัวนิทรรศการศิลปะของกลุ่มดังกล่าว ผ่านการนำเสนอสิ่งที่ไม่คาดฝันต่อสังคมในการรวบรวมศิลปินที่มีชื่อเสียงจำนวน 10 คนทั้งในและนอกสหรัฐอเมริกา ร่วมสร้างสรรค์ผลงานกับวิศวกรจำนวน 30 คน เพื่อนำเสนอกิจกรรมศิลปะรูปแบบใหม่ โดยการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการสนับสนุนการสร้างผลงาน ศิลปิน อาทิ John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor, และ Robert Whitman การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ วิศวกรจะทำงานร่วมกับศิลปินทั้งการให้การสนับสนุนทางเทคนิค ความคิด ตลอดจนการเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะก็ตาม

ผลงานที่หยิบยกมากล่าวในฐานะของการสร้างศิลปะรูปแบบใหม่และพลิกโฉมหน้าอัตลักษณ์ของจิตรกรไปอย่างมาก ผลงาน *Open Score* (1966) โดย Robert Rauschenberg เป็นผลงานที่ศิลปินต้องทำงานร่วมกับทั้งวิศวกรทางด้านแสง เสียง ไฟฟ้า และกลุ่มช่างเทคนิคอีกจำนวนมากในการสร้างผลงาน *Open Score* ศิลปินเลือกการสร้างการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับการเล่นเทนนิส

68 รูปถ่ายจาก <http://spalterdigital.com/artworks/gaussian-quadratic-1963/>



โดยมีการสร้างไม้เทนนิสลักษณะพิเศษมีการติดตั้งเครื่องจับสัญญาณแรงสั่นสะเทือนไว้ที่ไม้ของผู้เล่นทั้งสองฝั่ง โดยที่จะส่งคลื่นวิทยุที่มาจากควบคุมเพื่อขยายเสียงของการตีโต้ตอบในขณะเดียวกันแสงไฟบนเพดานจำนวน 36 ดวงจะคล้อย ๆ ดับลง ตามจำนวนครั้งที่ตีโต้ตอบ แสงไฟจะค่อย ๆ มีดลงไปสู่ความมืดสนิท ในการแสดงนี้มีการบันทึกเสียงของการตีเทนนิสโต้ตอบ ช่วงที่สอง เชิญ ผู้ชมจำนวน 500 คน มาเล่น ปฏิสัมพันธ์กลางสนามเทนนิส โดยติดตั้งกล้องบันทึกภาพอินฟราเรด และจอแสดงภาพขนาดใหญ่สามจอ ผู้ชมจะตามคำสั่ง 10 ข้อในความมืด อาทิ “1. ตะคนที่ไม่ได้ตะต้องตัวคุณ 2. ตะที่สองแห่งบนร่างกายของคุณที่คุณเบื่อหน่าย (อย่าหัวเราะ) 3. กอดคนอื่นอย่างรวดเร็ว แล้วย้ายไปหาคนอื่นต่อไป ดำเนินการต่อไป จนกว่าถึงคำสั่งถัดไป (จริงจัง รวดเร็วและอ่อนโยน) 4. วาดรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าในอากาศให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้ 5. เอาผ้าเช็ดหน้าและเช็ดจมูก (อย่าเป่า) 6. ผู้หญิงหิวผมตัวเอง 7. เคลื่อนตัวเข้าด้วยกัน 8. แยกย้ายออกจากกัน 9. ผู้ชายถอดเสื้อคลุมออก ใส่เข้าไปใหม่ ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ 10. ร้องเพลงหนึ่งในสิบเพลงที่กำหนดให้ (ด้วยเสียงดังที่สุด) หรือ ร้องเพลงที่คุณต้องการ”<sup>69</sup> ผลงานชุดนี้ถือเป็นรูปแบบผลงานทดลองที่แตกต่างไปจากผลงานปกติที่ศิลปินสร้างสรรค์ ศิลปะในกลุ่มนี้อาจจะไม่ได้พิจารณาในแง่ของความสมเหตุสมผลในเชิงตรรกะการสร้างสรรค์ตามขนบศิลปะดั้งเดิม หากเป็นการนำเสนอพฤติกรรมโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ

นิทรรศการศิลปะ E.A.T. ยังมีการจัดนิทรรศการในประเทศญี่ปุ่น โอซาก้า ในปี 1970 ในชื่อ ‘Pepsi Pavilion’ ร่วมศิลปินหน้าใหม่อื่น ๆ ที่ได้รับเชิญ จุดเด่นของนิทรรศการนี้คือการสร้าง ‘Pepsi Pavilion’ โดมขนาดใหญ่ที่อาศัยทักษะทางวิศวกรรมในการออกแบบทั้งภายนอกและภายใน มีการจัดแบ่งพื้นที่ให้ทะลุไปสู่ผลงานอื่น ๆ ซึ่งภายในโดมดังกล่าวได้บรรจุเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ไปว่าจะจะเป็นเครื่องจับการเคลื่อนไหว การปล่อยคลื่นเสียง การติดตั้งกระจกเงา โดยรอบให้เสมือนอยู่ในมิติไร้แรงโน้มถ่วง เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการใช้ระบบสัญลักษณ์รหัสอักขระในการสร้างภาพผ่านคอมพิวเตอร์อีกรูปแบบหนึ่ง (computer generated imagery) ที่มีความคุ้นเคยใกล้ชิดกับการดำเนินชีวิตของบุคคลในศตวรรษที่ 21 กระทั่งพัฒนาการรูปแบบมาสู่การรับรู้โดยทั่วไปในปัจจุบัน อาทิ อิโมจิ (Emoji) แอนิเมชัน และภาพกราฟิก ล้วนได้รับอิทธิพลทั้งทางตรง และทางอ้อมจากศิลปะ American Standard Code for Information Interchange (ASCII) ในช่วงกลางปี 1960 ผลงานดังกล่าวอาศัย

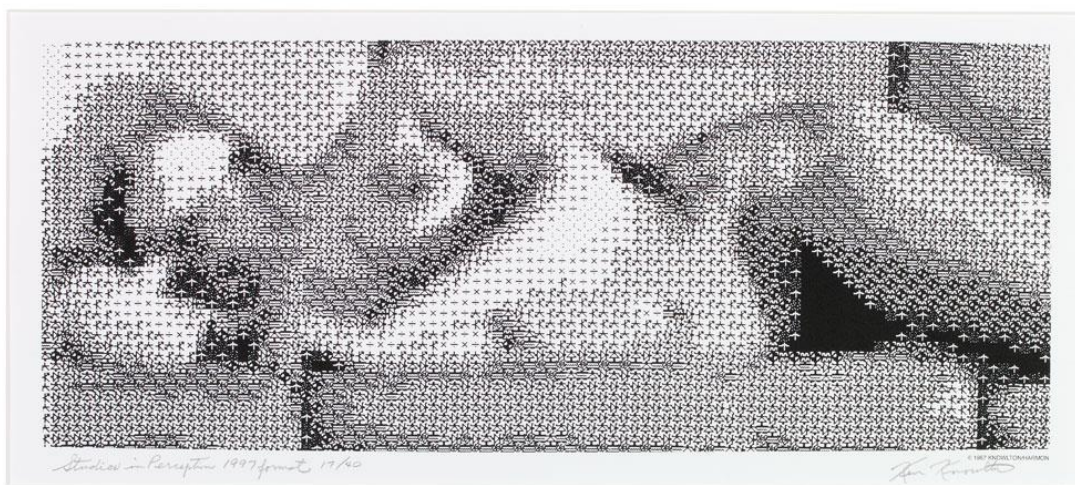
69“Open Score,” Robert Rauschenberg, 1966, <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=642>.

คุณลักษณะตัวอักษร สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ รวมถึงสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่มีอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน ในการสร้างภาพ เพื่อสื่อสารความคิด และความรู้สึกรู้สึก

ศิลปิน นักวิศวกรคอมพิวเตอร์ และนักวิจัย Kenneth C. Knowlton ร่วมกับ Leon Harmon ดำเนินการวิจัยร่วมกันสร้างผลงาน ณ Bell Telephone Laboratories, Inc. หรือที่รู้จักกว้างขวางในชื่อ Nokia Bell Labs สร้างสรรค์ภาพเสมือนจริง (มีลักษณะเน้นแสง เงา และสัดส่วนที่ถูกต้องสมจริง) ผสมผสานลักษณะกับระบบสัญลักษณ์ข้างต้น ในการสร้างสรรค์ภาพ ปี ค.ศ. 1966 ผลงาน *Studies in Perception 1* นำเสนอภาพเปลือยหญิงสาว ขาว ดำ คล้ายลักษณะผลงานศิลปะในกลุ่มศิลปะแบบโรแมนติก (Romanticism) ใช้ภาพที่ส่งเสริมปริมาตร บรรยากาศ และอารมณ์ในงานศิลปะ ผลงาน *Studies in Perception : Gargoyle* (1967) ก็มีลักษณะเดียวกัน หากเป็นภาพทัศนียภาพ สถาปัตยกรรม ของโบสถ์ Notre Dame ในกรุงปารีส และประติมากรรมสัตว์ในวรรณกรรมอย่างการ์กอยล์ (gargoyles) การสร้างภาพลักษณะสมจริง Knowlton และ Harmon พัฒนารูปแบบการเข้ารหัส (encoded) เลขฐานสอง ตัวอักษร และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ประกอบทับซ้อนในการสร้างสรรค์ภาพ ทั้งนี้ยังคำนึงหลักเกณฑ์ และเงื่อนไขของการสร้างความสมจริง ซึ่งมีความต่างแตกต่างจากกลุ่มศิลปิน หรือวิศวกรคอมพิวเตอร์ร่วมยุคสมัยที่เน้นการเคลื่อนไหว เส้น โครงสร้าง เชนนามธรรม หนังสือ 'A Companion to Digital Art' กล่าวถึงประเด็นของการรับรู้ และปรัชญาตะวันตกไว้น่าสนใจในการพิจารณาเพิ่มเติมว่า รูปแบบผลงานของ Knowlton และ Harmon ณ การทำงานภายใต้ Bell Labs นับเป็นผลผลิตหนึ่งของเทคโนโลยีหลังสงครามโลก ที่นำมาใช้ในการสื่อสาร และสร้างการรับรู้ใหม่ในสังคมที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นพัฒนาการที่สำคัญของกลุ่มศิลปะล้ำยุค (avant garde art) ถือได้ว่าเป็นแฮร์ประสบการณ์สายตาทางด้านเทคโนโลยีโดยผู้เขียนเรียกลักษณะของปรากฏการณ์ความสนใจของบุคคลว่าเป็นอิทธิพลของกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ที่ก่อร่างขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว<sup>70</sup> อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาให้ถ่องแท้ในบริบทของ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลกับการพึ่งพิงเทคโนโลยี จะพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่เช่นนี้ มีลักษณะความซับซ้อนอย่างสูงในช่วงเวลาดังกล่าว หากศิลปินพยายามสร้างการรับรู้แบบเรียบง่าย และเข้าถึงรสนิยมของคนชนชั้นต่าง ๆ ได้ง่ายกว่าผลงานศิลปะดิจิทัลในเชิงนามธรรมของศิลปินคนอื่น ๆ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงลักษณะของการรับรู้ และการดำเนินชีวิตของบุคคลตลอดจนสังคม กระทั่งสู่ปัจจุบัน

---

70 Charile Gere, "Hauntology of The Digital Image" in A Companion to Digital Art, (Hoboken, John Wiley & Sons Inc.: 2016) 203 - 225.



ภาพที่ 12 Kenneth C. Knowlton และ Leon Harmon, *Studies in Perception 1*, 1966<sup>71</sup>

คำว่าศิลปะการปฏิสัมพันธ์นานาชาติบุคคล (Interactive Art) อาจจะเป็นคำที่คุ้นเคยมากสำหรับผู้ ที่สนใจศิลปะหรือนักศึกษาศิลปะในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาในประเทศไทยแท้จริงแล้วในเชิง ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ศิลปะลักษณะดังกล่าวเริ่มปรากฏตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ไม่ว่าจะเป็น ผลงานของกลุ่มฟิวเจอร์ริสม์, ดาดา และ กลุ่มลัทธิคิวบิสม์ เปิดพื้นที่ให้ผู้ชม บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับ ผลงานศิลปะ หรือการสร้างการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมของผลงานศิลปะชุดนั้น ๆ (อาทิกิจกรรม ศิลปะของกลุ่ม E.A.T ที่กล่าวไว้ข้างต้น) เพื่อให้เห็นภาพของศิลปะแนวนี้ได้ชัดเจนมากขึ้น สามารถ กล่าวถึงผลงานศิลปะ *Le Golem* ของ Niki de Saint Phalle ชาวฝรั่งเศส-อเมริกัน ในปีค.ศ. 1971 ศิลปินสร้างกระดานสั้น (สไลเดอร์ ในสวนสนุกสำหรับเด็ก) ขนาดใหญ่สูง 9 เมตร ตั้งอยู่ในเมือง เยรูซาเลม มีการออกแบบวัตถุประสงค์จำเพาะ ให้เกิดกิจกรรมแก่เด็ก ๆ ศิลปินจงใจสร้าง ประติมากรรมตำนาน โกลेम (golem) สัตว์ประหลาดที่มีอยู่ในพระคัมภีร์ไบเบิลยุคกลางที่มีความหมายในเรื่องของความหวัง และการปกป้องคุ้มครอง (การตำนานเรื่องของโกลेमมีการเขียน ตีความที่หลากหลายและแตกต่างกันออกไป) ทั้งนี้กิจกรรมการมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์นี้ สร้างให้ผลงาน ศิลปะตั้งอยู่อย่างมีชีวิตชีวาเป็นหนึ่งเดียวกับชุมชน และเป็นสถานที่สร้างความสุข ความหวังต่อคนใน สังคมรุ่นต่อรุ่น เป็นต้น

จากตัวอย่างข้างต้นอาจจะแบ่งประเด็นของผลงานศิลปะการปฏิสัมพันธ์นานาชาติบุคคล เชิง วัตถุประสงค์ได้ 3 ประเด็นหลักสำคัญ

<sup>71</sup> รูปภาพจาก <http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/>

- 1) ‘พื้นที่’ เชิงเปิดในการสื่อสารการมีส่วนร่วม (hybrid space) สร้างพื้นที่ สถานการณ์การสร้างความร่วมมือ และสื่อสาร ผสมผสานความหลากหลายทาง วัตถุประสงค์ทั้งมิติด้านกายภาพ และด้านความคิดของศิลปินกับบุคคลในพื้นที่ดังกล่าว
- 2) ‘ความสัมพันธ์’ (interrelation) การโต้ตอบ การรับรู้ และการตอบสนอง สามารถพิจารณาความสำคัญของวัฒนธรรม พฤติกรรม ความเชื่อ ตลอดจนความคิด ของบุคคล (co-creator) ที่มีต่อประเด็นหรือสาระที่ศิลปินพยายามสื่อสาร
- 3) ‘เครื่องมือกระบวนการและจุดประสงค์’ (means and ends) ในมิตินี้กล่าวถึง กลไกการสร้างกระบวนการปฏิสัมพันธ์โดยอาศัยวิธีการ กระบวนการเครื่องมือ ตลอดจนวางเป้าประสงค์ของวัตถุประสงค์ในการสร้างการปฏิสัมพันธ์

สามประเด็นข้างต้นที่หยิบยกมานั้นคือหลักเบื้องต้นในการพิจารณาผลงานศิลปะแนวทงนี้ โดยปลีกย่อยทางทฤษฎีการมีส่วนร่วม ความสัมพันธ์ การรับรู้สุนทรียศาสตร์ ตลอดจนแนวทางการ ศิลปะศึกษาอื่น ๆ ซึ่งสามารถบรรจุนัยยะอื่น ๆ เข้าไว้ เพื่อใช้ในการอภิปรายความเด่นชัดของศิลปะ แนวทงนี้

ศิลปะสื่อใหม่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญหนึ่งในร่มอาณาจักรของศิลปะการปฏิสัมพันธ์นานา บุคคล ไม่น่าแปลกใจแต่อย่างใดที่ เทคโนโลยีสามารถกระตุ้นความสนใจ ความอยาก และความกระหายการปฏิสัมพันธ์ โดยเฉพาะเทียบเคียงกับพฤติกรรมมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ยกตัวอย่างตั้งแต่ช่วงค.ศ. 1960 ลำดับลงมาเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการ พัฒนาการ และความคิดทางศิลปะ

Nam June Paik นิทรรศการเดี่ยว “The Exposition of Electronic Music-Electronic Television” ปี 1963 ในประเทศเยอรมันนี ผลงาน “Random Access Music” ศิลปินถอด เครื่องอ่านแถบเสียง (เครื่องเสียงชนิดอ่านแถบเสียง - tape reader) ให้สามารถเคลื่อนที่ไปมาได้ โดยผู้ชมสามารถเครื่องอ่านแถบเสียงดังกล่าวไปอ่านกับแถบเสียงที่ติดตั้งไว้กับกำแพงในนิทรรศการ (ลักษณะคล้ายศิลปะแนวนามธรรมอาศัยเส้นสีดำจากเทปเป็นองค์ประกอบหลัก) เพื่ออ่านเสียง หรือทดลองสร้างเสียงดนตรีของตนเอง โดยที่ผู้ชมไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าเสียงเทปแถบเสียงใดมี ลักษณะเสียงเช่นไร แนวคิดดังกล่าวเป็นการสร้างการรับรู้ทางเสียงที่ศิลปิน John Cage อภิปรายถึงแนวคิดการสร้างดนตรีทดลอง หรือการสุ่ม (random music) ในการสร้างรูปแบบแนวคิด ผลงานชิ้นนี้ ขณะที่ผลงานอีกชิ้นในนิทรรศการครั้งนี้ ปรากฏลักษณะการสร้างการปฏิสัมพันธ์ คล้ายคลึงกัน ศิลปินสร้างที่เหยียบ (foot pedal) ติดตั้งไว้ที่พื้น ผู้ชมสามารถเหยียบ เพื่อให้ภาพ

ปรากฏที่จอโทรทัศน์ และเสียงจากวิทยุปรากฏขึ้น จากการเหยียบอุปกรณ์ดังกล่าว และการใช้ไมโครโฟนที่ติดตั้งเอาไว้ภายในนิทรรศการ แน่แน่นอนว่าเสียงและภาพที่ปรากฏขึ้นจากการมีส่วนร่วมของผู้ชม สร้างให้นิยามของผู้ชมเปลี่ยนแปลงสถานะจากผู้ชมเป็นผู้ร่วมสร้างผลงาน ขณะเดียวกัน การร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างผลงาน ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก พฤติกรรมที่แตกต่างออกไป Paik มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการศึกษา และเฝ้าสังเกตการณ์การปฏิสัมพันธ์ของบุคคลผ่านการเล่นและการแสดงออกกับศิลปะของเขา<sup>72</sup> ในปี 1968 Paik ถูกเชิญไปร่วมงานนิทรรศการสำคัญ 'The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age' ณ พิพิธภัณฑ์ MOMA ภัณฑารักษ์โดย K. G. Pontus Hultén ที่จุดประเด็นความสัมพันธ์ทางศิลปะระหว่างโลกจักรกลอุตสาหกรรมที่จะจบลงพร้อมกับการเกิดขึ้นของสิ่งประดิษฐ์สมองจักรกล นิทรรศการนี้ Paik เสมือนเป็นดาวเด่นในการประดิษฐ์นวัตกรรมใหม่ทางศิลปะ นิทรรศการดังกล่าวกลายเป็นผลสืบเนื่องจากกระแสความนิยมที่ตามมาจากเทศกาลศิลปะ E.A.T.



ภาพที่ 13 Nam June Paik, Random Access Music, 1963<sup>73</sup>

<sup>72</sup> Katja Kwastek, *Aesthetic of Interaction in Digital Art*, (The MIT Press, London: 2013) 12-13.

<sup>73</sup> รูปภาพจาก <http://www.medienkunstnetz.de/works/random-access/images/2/>

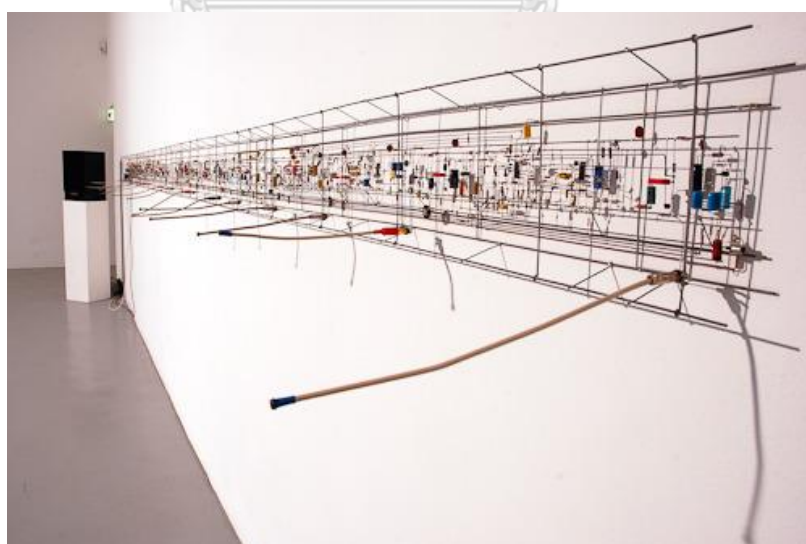
เช่นเดียวกับนิทรรศการถัดมาที่มีผลกระทบในวงกว้างที่ถือเป็นการเปิดหน้าต่างใหม่แก่ศิลปะหลังสมัยใหม่ ‘Software - Information Technology: Its New Meaning for Art’ ปีค.ศ. 1970 จัดแสดงนิทรรศการ ณ Jewish Museum นิวยอร์ก สิ่งที่น่าสนใจในนิทรรศการนี้ กล่าวคือ เป็นการเปิดมิติของการนำนวัตกรรม และปัญญาประดิษฐ์ เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ภัณฑารักษ์ Jack Burnham แสดงวาทกรรมในสูจิบัตรนิทรรศการ เป้าประสงค์หลักเน้นแสดงให้เห็นสภาวะของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และจักรกลประดิษฐ์ ที่สามารถสร้างให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่ พฤติกรรม และในแง่การทำทลายกฎเกณฑ์ความงาม ตลอดจนกฎเกณฑ์ทฤษฎีศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งเชื่อว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นี้จะช่วยสร้างบทสนทนา และวาทกรรมใหม่ในการสื่อสารความคิดทางศิลปะ<sup>74</sup> ศิลปินหญิง Sonia Landy Sheridan (ศาสตราจารย์ทางด้านศิลปะที่สถาบัน School of the Art Institute of Chicago และเป็นผู้ก่อตั้งสาขาวิชา Generative Art) นำเสนอผลงานศิลปะการปฏิสัมพันธ์นานาชาติบุคคลในนิทรรศการครั้งนี้ ที่น่าจะให้ความรู้ถึงการรับรู้ที่แตกต่างอย่างสิ้นเชิง ระหว่างผู้ชมในนิทรรศการปี 1970 กับผู้อ่านในศตวรรษที่ 21 ศิลปินได้ร่วมกับบริษัท 3M Corporation ในการนำเครื่อง 3M Thermofax Machine หรือที่เรียกกันอย่างคุ้นเคยในปัจจุบันว่าเครื่องถ่ายเอกสาร (photocopier หรือ copy machine) ศิลปินตั้งเครื่องถ่ายเอกสารสีในพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการโดยให้ผู้ชมสามารถทดลองการสำเนาเอกสารลงบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นกระดาษใส จะพบว่าหากการบริการดังกล่าวมีแพร่หลายจนมีไซของน่าสนใจแต่อย่างใด หากแต่ในนัยยะบริบทของช่วงเวลาดังกล่าวประหนึ่งเป็นของแปลกที่ผู้คนสนใจในการมีส่วนร่วมทดลองกับตนเอง Sheridan มักนำเสนอการถ่ายสำเนาสีภาพใบหน้าของเธอที่หลากหลายท่าทางจากการทำสำเนา เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ผ่านการบันทึกสำเนาในไม่กี่วินาที Sheridan ให้ความสนใจการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านการทดลองอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความหลากหลายทางชีวภาพทางด้านองค์ความรู้สหศาสตร์ นิทรรศการนี้เป็นหนึ่งในนิทรรศการสื่อศิลปะสมัยใหม่ที่ได้รับความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมจากหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็น The Architecture Machine Group, M.I.T., Art & Technology, Inc., Boston และ Smith-Kettlewell Institute of Visual Sciences และยังได้รับเงินทุนสนับสนุนนิทรรศการจาก American Motors Corporation

ปลายปีค.ศ. 1979 เทศกาลศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสื่อใหม่ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยเฉพาะลักษณะการมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์ ‘Ars Electronica Festival’ ประเทศออสเตรีย ก่อตั้งโดย Hannes Leopoldseder, Hubert Bognermayr, Herbert W. Franke, และ Ulrich

---

74 Jack Burnham, *Software Information Technology: Its New Meaning for Art*, (New York, Jewish Museum: 1970) 10-14

Rützel ถือเป็นเทศกาลศิลปะสื่อใหม่ที่สำคัญกระทั่งปัจจุบัน วัตถุประสงค์หลักคือการอาศัยแนวความคิดเชิงตั้งคำถามถึงการคาดการณ์อนาคต ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ เทคโนโลยี และสังคม สภาวะคู่ขนานระหว่างคนกับเทคโนโลยี ศิลปะกับเทคโนโลยี และวัฒนธรรมเมืองลินซ์ (Linz) และอุตสาหกรรมเมือง<sup>75</sup> บ่อยครั้ง Ars Electronica Festival มักผนวกรวมกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ทางด้านวิศวกรรม วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ดนตรีในการจัดเทศกาล รูปแบบผลงานปรากฏในลักษณะอาศัยหลักการปฏิสัมพันธ์ในเทศกาลครั้งที่ 1 ศิลปิน Peter Vogel (เยอรมัน) นำเสนอผลงานที่ชื่อ *Soundwall* อัตลักษณ์ของ Vogel มักเชื่อมโยงกับ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ พื้นที่ เสียง และการมีส่วนร่วมของผู้ชม *Soundwall* เป็นผลงานจัดวาง แสดงโครงสร้างของวัสดุอิเล็กทรอนิกส์ยาว 4 เมตร (ภาพลักษณะที่ปรากฏคล้ายผลงาน Piet Mondrian ที่เน้นโครงสร้างของเส้น และสี) ติดตั้งระบบเครื่องขยายเสียง เครื่องตรวจจับความเคลื่อนไหว (sensors) จำนวนมาก เมื่อผู้ชมอยู่ตรงกับตำแหน่งตรวจความเคลื่อนไหว จะปรากฏเสียงสังเคราะห์ขึ้นที่แตกต่างกันออกไปทั้งจังหวะ เสียง และความถี่ตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ งานของ Vogel มีความคล้ายคลึงกับผลงานศิลปินในกลุ่มศิลปะแห่งเสียง กล่าวคือปรารถนาที่จะให้เกิดการผสมผสานเสียงที่หลากหลายประหนึ่งการประพันธ์ดนตรีอย่างฉับพลันจากการมีส่วนร่วมโต้ตอบ และความสนใจของผู้ชม ซึ่งแง่มุมที่ศิลปินสนใจได้แก่ การสังเกตการโต้ตอบของมนุษย์กับเสียง ที่สามารถตีความไปสู่ทฤษฎีทางจิตวิทยา อารมณ์ และการตอบสนองของบุคคลต่อเสียงเป็นต้น Vogel ถือเป็นศิลปินสำคัญคนหนึ่งในประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งเสียง



75 "Director Statement," Hannes Leopoldseder, Ars Electronica catalog, 1979, [http://90.146.8.18/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_catalog.asp?iProjectID=9500](http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_catalog.asp?iProjectID=9500)

ภาพที่ 14 Peter Vogel, Soundwall, 1979<sup>76</sup>

แม้กระทั่งรูปแบบผลงานศิลปะภาพยนตร์ (ภาพเคลื่อนไหว) ก็สามารถเชื่อมต่อเข้ากับลักษณะผลงานการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้ ศิลปินหญิงอเมริกัน Lynn Hershman Leeson ได้นำเสนอผลงานที่กลายเป็นประวัติศาสตร์ของศิลปะภาพยนตร์ และศิลปะสื่อใหม่ ผลงานจัดวาง และวิดีโอ (video art disc) ชื่อ *Lorna* ในปีค.ศ. 1979 – 83 ศิลปินทำงานร่วมกับกลุ่มบริษัทแรกที่ผลิตการบันทึกข้อมูลภาพเคลื่อนไหวผ่านแผ่นดิสก์ในสหรัฐอเมริกา (คือแผ่น CD หรือ DVD ในปัจจุบัน) ผลงานวิดีโอชิ้นนี้ลำดับเรื่องราวชีวิตของหญิงสาวชื่อ Lorna ที่พักอาศัยในอพาร์ทเมนต์ลำพัง มีอาการหวาดกลัวที่โหด และอื่น ๆ เรื่องราวบรรจุความซับซ้อนหลากหลายมิติทางอารมณ์ ชีวิต ความหวัง ความเจ็บปวด เป็นต้น ประเด็นที่น่าพิจารณาพิเศษ ผู้ชมจะเสมือนอยู่ในสภาพอพาร์ทเมนต์จำลองของเธอ ท่ามกลางข้าวของเครื่องใช้ที่มีบรรยายภาพพื้นที่ส่วนตัว (ในอพาร์ทเมนต์ของ Lorna) ทั้งนี้สามารถมีส่วนร่วมในการเลือกฉากแต่ละฉากผ่าน รีโมทคอนโทรล ในแต่ละฉากจะมีการปรากฏข้อมูล หรือคำเชื้อเชิญให้กดเข้าไปสู่ฉากต่อ ๆ ไป ทั้งหมด 36 ฉากราวกับผู้ชมเป็นผู้มีส่วนร่วมชีวิตของ Lorna อธิบายให้เรียบง่าย และเข้าใจกระจ่างมากขึ้นจากความคุ้นเคยทางวัตถุในปัจจุบัน ผลงานชิ้นนี้เปรียบได้กับปฏิสัมพันธ์วิดีโอเกมส์ (video game interactive) หรือภาพยนตร์ที่เราสามารถเลือกฉากได้ หากความลึกซึ้งของผลงานชิ้นนี้อยู่ที่ผู้ชมจะถูกกระตุ้นความสนใจอยากรู้มากขึ้น มากขึ้นในแต่ละฉาก หรือภาพฉากความรุนแรงที่เกิดขึ้น ซึ่งธรรมชาติของผู้ชมย่อมอยากจรรู้จุดจบของภาพยนตร์ ในขณะที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ชมก็เปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละฉาก ผ่านบทความเว็บไซต์ออนไลน์ของสถาบัน ZKM เขียนอธิบายว่าผลงานชิ้นนี้ของ Lynn Hershman เป็นผลงานชิ้นสำคัญมากในประวัติศาสตร์ศิลปะ สื่อสมัยใหม่ที่ใช้รูปแบบการสร้างการปฏิสัมพันธ์ผ่านวิดีโอดิสก์<sup>77</sup>

<sup>76</sup> รูปภาพจาก <http://voglexhibition.weebly.com/soundwall.html>

<sup>77</sup> “Collection & Archives. Video & Audio. Lynn Hershman Leeson: Lorna (1979),” ZKM, <http://zkm.de/en/media/video/lynn-hershman-leeson-lorna-1979>





ภาพที่ 15 Lynn Hershman Leeson, Lorna, 1979 - 83<sup>78</sup>

สถาบัน ZKM ในเมืองคาร์ลสรูเออ เป็นอีกองค์กรที่มีความสำคัญต่อการขับเคลื่อนบุกเบิกสุนทรียศาสตร์ศิลปะสื่อใหม่ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ภายใต้แนวคิด ‘Concept 88’ ริเริ่มการดำเนินการครั้งแรกในปีค.ศ. 1980 อย่างที่ทราบเป็นอย่างดีว่า การก่อตั้งสถาบันพิพิธภัณฑสถานศิลปะ จำต้องได้รับการเห็นชอบจากเมืองท้องถิ่น ได้รับความร่วมมือจากสถาบันการศึกษา และตลอดจนชุมชน ซึ่งปัจจุบัน ZKM ประกอบไปด้วยองค์กร 3 ส่วน ได้แก่ 2 พิพิธภัณฑสถาน ZKM (Media Museum) และ ZKM (Museum of Contemporary Art) 2 สถาบันวิจัยและการสร้างสรรค์ ZKM (Institute for Visual Media) และ ZKM (Institute for Music and Acoustics) โดยสามารถบริหารการใช้พื้นที่รองรับการกิจกรรม 3 แห่ง คือ ZKM Media Theater ZKM Lecture Hall และ ZKM Cube องค์กรทั้งสามส่วนทำงานบูรณาการร่วมกันในการส่งเสริมศิลปะสื่อใหม่ โครงการยุคริเริ่มที่สมควรนำมาอภิปรายเพื่อแสดงให้เห็นทิศทางที่ชัดเจนของสถาบัน ศิลปินออสเตรเลีย และเคยดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสถาบัน ZKM (1991–2003) Jeffrey Shaw ผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะสื่อใหม่น่าจะได้พบเห็นผลงานของศิลปินท่านนี้ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ผลงานที่เกี่ยวข้องกับประเด็น ศิลปะการปฏิสัมพันธ์นานาบุคคล ที่สมควรอ้างอิงเพื่อแสดงวิวัฒนาการของศิลปะ ประกอบไปด้วย 3 ผลงาน ได้แก่ *Legible City* ปี ค.ศ.1989 – 91, *Alice’s Room* ปี ค.ศ.1989 และ *The Virtual Museum* ปี ค.ศ. 1991

ผลงาน *Legible City* เป็นผลงานที่ได้รับการยอมรับมากขึ้นหนึ่ง ทั้งในมิติของการสร้างสรรค์นวัตกรรมเครื่องมือ ตลอดจนกระบวนการการมีส่วนร่วมของผู้ชม แม้กระทั่งหนังสือที่เกี่ยวกับศิลปะ

---

78 รูปภาพจาก <https://www.kqed.org/arts/12777426/artist-lynn-hershman-leeson-on-being-discovered-at-75>

สื่อใหม่จำเป็นต้องอ้างอิงถึงผลงานชิ้นนี้ *Legible City* ปรากฏรูปลักษณะคล้ายสถานีการเดินทางไปในพื้นที่เสมือนจริงผ่านการขับเคลื่อนจักรยาน Shaw ตั้งจักรยานไว้หน้าจอภาพขนาดใหญ่ ผู้ชมสามารถเลือกเดินทางไปยังเมืองจำลอง 3 เมืองได้แก่ แมนแฮตตัน อัมสเตอร์ดัม และคาร์ลสรูเออที่ศิลปินศึกษาและเก็บข้อมูลโครงสร้างผังเมืองดังกล่าว โดยสร้างเมืองจำลองสามเมืองเป็นภาพสามมิติแทนที่สิ่งแวดล้อม อาคาร สถาปัตยกรรมด้วยประโยค กลุ่มคำ ที่เกี่ยวข้องกับเมืองดังกล่าว ซึ่งเขียน และ เรียบเรียงโดย Dirk Groeneveld<sup>79</sup> กลุ่มคำ ประโยค หรือ ตัวอักษรเป็นสาระสำคัญที่ศิลปินพยายามสื่อสารถึงมิติความสัมพันธ์ระหว่างกายภาพของเมือง ประวัติศาสตร์ และประสบการณ์ แต่ละเมืองมีประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกันออกไป เบื้องหลังความงามของอาคาร สถาปัตยกรรมอาจทำให้ผู้คนลืมเลือนประสบการณ์ความทรงจำเชิงประวัติศาสตร์ Shaw จึงเลือกสร้างการเดินทางท่องเที่ยวชมเมือง ด้วยการขี่จักรยาน ผ่านไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เชิงประวัติศาสตร์



ภาพที่ 16 Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1989 - 91<sup>80</sup>

*Alice's Room* และ *The Virtual Museum* เป็นผลงานที่ Shaw พัฒนาสืบเนื่องจากผลงานข้างต้นผลงานทั้งสองชิ้นนี้ เป็นผลงานที่จำลองพื้นที่จริงและพื้นที่เสมือนจริงในเวลาเดียวกัน กล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารเชิงพื้นที่ที่มองเห็นด้วยตาเปล่า และพื้นที่ที่ปรากฏจากคอมพิวเตอร์ *Alice's Room* จัดแสดงที่เมืองคานาซาว่า (Kanagawa International Art & Science Exhibition,

79 "The Legible City," Jeffrey-Shaw.net, [http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=83#](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83#)

80 รูปภาพจาก <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>

Kanagawa Science Center) แนวคิดของผลงานได้รับมาจากการตีความ Alice in Wonderland ศิลปินตั้งจอคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่สามารถหมุนได้รอบ 360 องศา ผ่านการบังคับคันบังคับมือถือ (joystick) ผู้ชมบังคับทิศทางไปยังทิศทางใดภาพที่ปรากฏในจอคอมพิวเตอร์จะแสดงพื้นที่ส่วนดังกล่าว โดยแบ่งออกเป็นสี่ส่วนภายในห้องจัดแสดง แต่ละส่วนจะปรากฏการโต้ตอบและตอบสนองที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างของกล่องที่ลอยอยู่บนอากาศ ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นที่วิ่งเข้าสวนทางกัน เส้นโครงสร้างไฮเพอร์คิวบ์ (hypercube) และสี่ที่สะท้อนจากกระจกห้องเป็นต้น เช่นเดียวกับผลงาน *The Virtual Museum* ที่สร้างสภาวะจำลองภายในพีพอร์ธันท์ ซึ่งน่าจะคุ้นเคยในปัจจุบัน Shaw สร้างสถานีติดตั้งระบบคอมพิวเตอร์ และเก้าอี้กลางห้องนิทรรศการ ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการควบคุมทิศทางให้แทนติดตั้งหมุนไปมาด้วยการโยกเก้าอี้ เอียงตัว ขณะที่จอภาพจะแสดงพื้นที่ภายในหอศิลป์ฯ และภาพผลงานศิลปะที่จัดแสดงในส่วนดังกล่าว สิ่งที่น่าสังเกตคือ ศิลปินมักเชื่อมโยงการเล่นระหว่างพื้นที่จริงที่ว่างเปล่า เข้ากับพื้นที่ที่ถูกจำลอง ระหว่างการการรับรู้ด้วยตาเปล่าและภาพดิจิทัล นอกจากนี้ในช่วงเวลาดังกล่าวมักมีการเชื่อมโยง รูปกลุ่มคำ ประโยค (text art) ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรม ประวัติศาสตร์ หรือคำสั้น ๆ ที่สะท้อนนัยยะของพื้นที่ ศาสตราจารย์ Dieter Daniels เขียนอภิปรายกระบวนการวิวัฒนาการผลงานศิลปะสื่อใหม่ และการปฏิสัมพันธ์ ในส่วนของ Jeffery Shaw ว่าในยุคปลาย ค.ศ. 1980 Shaw เป็นศิลปินแถวหน้าที่บุกเบิกนิยาม หรือกลยุทธ์ในการสื่อสารกับผู้ชมผ่านศิลปะสมัยใหม่ที่สามารถขยายขอบเขตของรูปแบบ และแนวทางของศิลปะแนวทางนี้ นอกจากนั้นมิติทางด้านงานทฤษฎี Shaw ทำทฤษฎีรูปแบบการรับรู้ทางศิลปะของมนุษย์เสียใหม่<sup>81</sup>

การเข้าถึงเทคโนโลยีขั้นสูง กลายเป็นปัจจัยเงื่อนไขสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ ซ้ำยังต้องการความสามารถ ความรู้ความเข้าใจเชิงสหศาสตร์ ในการพัฒนาผลงานของศิลปินแนวศิลปะสื่อใหม่ ซึ่งได้อภิปรายมาข้างต้น ศิลปินต้องอาศัยความร่วมมือในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับสถาบันวิจัย ภาครัฐ เอกชน และนักวิจัยอิสระ ประดิษฐ์นวัตกรรมทางศิลปะเหล่านั้น หากกล่าวถึงทวีปเอเชียประเทศญี่ปุ่น ถือว่ามีความตื่นตัว และสนับสนุนการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวทางนี้อย่างสูง ประวัติศาสตร์ในช่วงปลายปี 1960 ศิลปะสื่อใหม่ได้เข้ามาในประเทศผ่านช่องทางความร่วมมือระหว่างหน่วยงานทางวัฒนธรรม เช่น British Council, Goethe-Institut และ Alliance Francaise กระชับความร่วมมือแลกเปลี่ยนทางด้านทรัพยากรบุคคล และองค์ความรู้ ขยายสู่ประเทศญี่ปุ่น นอกจากนั้นอุตสาหกรรมเทคโนโลยีเป็นอีกปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมสนับสนุนการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

81 Dieter Daniels, "Strategies in Interactivity," in *Media Art Interaction, The 1980s and 1990s in Germany*. (Vienna / New York: Goethe-Institut München, 2000)

องค์กรที่มีสำคัญด้านศิลปะสมัยใหม่ในพื้นที่ทวีปเอเชีย เปิดตัวอย่างเป็นทางการในปีค.ศ.1997 NTT InterCommunication Center (ICC) (สนับสนุนโดยกลุ่มโทรคมนาคม วาระฉลองครบรอบ 100 ปี) ประกาศกรอบคิดที่จะผนวกศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรม ในทางคู่ขนาน ศูนย์ ICC ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนข้อมูล และเครือข่ายทางด้านศิลปะสมัยใหม่ ผลงานศิลปะในกลุ่มบุกเบิกแถวหน้า อาทิ Luigi Russolo, John Cage, Jeffrey Shaw, Bill Viola, Dieter Daniels, Maurice Benayoun ได้ถูกคัดสรรนำมาจัดแสดงนิทรรศการบ่อยครั้ง ไม่น่าจะแปลกใจแต่อย่างไร ที่จะพบว่าประชากรญี่ปุ่นมีความคุ้นเคยกับการนำเทคโนโลยีร่วมกับวิถีชีวิตปกติ ผลงานศิลปะสื่อใหม่จึงได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างสูง ศิลปินสื่อสมัยใหม่ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางตั้งแต่ต้น ค.ศ.1990 ที่น่าจะเอ่ยถึงอย่าง Masaki Fujihata มีหลายโครงการที่ศิลปินสร้างจากพื้นฐานความรู้สึกสงสัย และอาศัยความชื่นชอบส่วนตัวในการค้นหาอธิบายกับปรากฏการณ์ หรือ ประเด็นต่าง ๆ อย่างผลงานผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1995 ชื่อ *Beyond the Pages* เป็นผลงานที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะจัดวาง ภายในห้องนิทรรศการ Fujihata สร้างบรรยากาศของห้องส่วนตัว ปรากฏโต๊ะ และคอมพิวเตอร์ นาฬิกา ในบรรยากาศ สลัว ๆ บนโต๊ะมีจอรับภาพแสดงภาพหนังสือขนาดใหญ่ ที่ผู้ชมสามารถนำปากกาหมึกสี (stylus pen) สัมผัสไปที่กระดาษ หรือสั่งการ อาทิเลื่อนไปหน้าต่อไป เปิด ปิดไฟ หมุนเวลาโดยนาฬิกาทราย เปิดประตู และการโต้ตอบอื่น ๆ จากการกดสัมผัสไปที่หน้าหนังสือแต่ละหน้า ซึ่งผู้ชมไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นหลังจากการสัมผัสไปยังส่วนต่าง ๆ ของหน้าหนังสือ ความสนใจของศิลปินพุ่งไปที่การสังเกตการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับผลงานศิลปะที่ศิลปินต้องการให้เกิดการสื่อสาร ผลงานชิ้นนี้ของ Fujihata แผงไว้ด้วยความตลกขบขัน ขณะเดียวกันก็เล่นกับปฏิริยาการตอบสนองของผู้ชม ซึ่งอาจจะกลายเป็นหลักคิดของการปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ



ภาพที่ 17 Masaki Fujihata, Beyond the Pages, 1995<sup>82</sup>

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นวิวัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่ ตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรม การผลิตเทคโนโลยีทางการถ่ายภาพ จักรกลประดิษฐ์ เสียงและสื่อเทคโนโลยีทางภาพ คอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ กราฟิก การปฏิสัมพันธ์นานาชาติผ่านกิจกรรมศิลปะสื่อใหม่ กระทั่งปลายศตวรรษที่ 20 เพื่อให้สามารถลำดับภาพเหตุการณ์ และพัฒนาการทางความคิด เครื่องมือ รูปแบบ และกลยุทธ์ในการนำเสนอศิลปะที่หลากหลาย ตลอดจนเกิดความเข้าใจถึงปัจจัยต่าง ๆ ของการผลิตผลงานศิลปะสื่อใหม่

### 2.3 สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21

การติดต่อสื่อสารที่ฉับพลันในปัจจุบันสร้างอิทธิพลก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต พฤติกรรม และสร้างผลกระทบต่อกระบวนการทางจิตมนุษย์ นวัตกรรมการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (international network) หรืออาจถูกเรียกในชื่อ Information Superhighway และ Cyberspace ล้วนคือสิ่งเดียวกันเริ่มต้นจากการสร้างเครือข่าย World Wide Web, WWW, W3 ในต้นปี ค.ศ. 1989 โดย Tim Berners-Lee<sup>83</sup> โครงการของสถาบัน Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire (CERN, European Council for Nuclear Research) นำมาสู่โลกเสมือนไร้พรมแดน เกิดการตื่นตัวทั่วโลก และในโลกศิลปะก็เช่นกัน ศิลปินได้นำสื่อเทคโนโลยีการเชื่อมต่อทางไกลมาใช้ใน

82 รูป ภาพ จาก <https://docplayer.fr/23380673-Masaki-fujihata-beyond-pages-1995-interactive-installation-zkm-karlsruhe.html>

83 “The Birth of the Web,” CERN Accelerating Science, <https://home.cern/topics/birth-web>

การสื่อสารทางศิลปะ ช่วงเวลาขณะนั้น Roy Ascott นักทฤษฎี ศิลปินและนักประวัติศาสตร์ศิลปะ สมัยใหม่ ผู้สร้างสรรค์ผลงาน *Aspects of Gaia* ในเทศกาล 'Ars Electronica' ปีค.ศ. 1989 กล่าวผ่านงานเขียน 'Is There Love in the Telematic Embrace?' ปี ค.ศ. 1990 ถึงการผสมผสานของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการสื่อสารทางไกลไร้พรมแดน (telecommunication) สู่อุปกรณ์ติดต่อระหว่างบุคคล หรือเข้าถึงจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail, e-mail) และเครื่องถอนเงินออนไลน์ (automatic teller machines, ATMs)<sup>84</sup> งานเขียนของ Ascott กลายเป็นแหล่งที่มาทางความคิดของการอภิปรายนิยาม Telematic Art จากงานเขียน ของ Simon Nora และ Alain Minc ที่ให้คำนิยามเป็นครั้งแรกจากงาน 'télématique' ใน L'informatisation de la société' ปี ค.ศ. 1978 Edward A. Shanken สรุปถึงแนวคิดทฤษฎีของ Ascott ว่า "Telematic คือเครือข่ายการสื่อสารทางกว้างผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ระหว่างบุคคลและระหว่างความเป็นกลุ่มก้อนภายในองค์กร เช่นเดียวกับสภาวะจิตของมนุษย์และระบบอัจฉริยะ ปัญญาประดิษฐ์กับการรับรู้ของมนุษย์ Telematic Art ทำทลายความสัมพันธ์ดั้งเดิมระหว่างประเด็น มุมมองของการกระทำและวัตถุที่ถูกกระทำโดยการสร้างกระบวนการการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันจะส่งผล ต่อบริบททางพฤติกรรมสำหรับสุนทรียศาสตร์สื่อใหม่"<sup>85</sup>

ขยายความจากข้อสรุปข้างต้นผู้วิจัยสามารถพิจารณาสาระได้ดังนี้ 1) การเชื่อมโยงสื่อสารในระหว่างบุคคลอย่างไร้พรมแดนนำมาซึ่งบทสนทนาที่หลากหลายทั้งกระบวนการทางความคิด วัฒนธรรม และสังคม 2) สภาวะไร้พรมแดน เวลา พื้นที่เชื่อมโยงสู่มิติของความเสมอภาคเท่าเทียมในการสื่อสาร 3) มุมมองต่อวัตถุและการใช้ประโยชน์ทางเชิงวัตถุในรูปแบบการมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์หรือการสร้างประสบการณ์ตรงต่อวัตถุ 4) สภาวะจิต พฤติกรรม และการรับรู้ต่อความงามทางสุนทรียศาสตร์ ที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาการทางเทคโนโลยี ข้อสังเกตข้างต้นที่ยกมาเป็นเสมือน โครงสร้างแผนที่ของการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ ผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีเชื่อมต่อ แม้กระทั่งการตั้งคำถามต่อศิลปะในรูปแบบศิลปะอินเทอร์เน็ต (Net Art หรือ Internet Art) ที่เน้นบริบทของข้อมูล การสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และ พัฒนาการทางศิลปะหลังศิลปะสมัยใหม่ (หรืออ้างอิงถึง post-conceptual)<sup>86</sup> ประสบการณ์ผู้อ่านในศตวรรษที่ 21 ที่มีความชำนาญซ้ำของต่อเทคโนโลยี

84 "Is There Love in the Telematic Embrace?" Monica Brown, 2012, <https://blogs.colum.edu/marginalia/2012/12/03/is-there-love-in-the-telematic-embrace/>

85 Edward A. Shanken, "Telematic Embrace: A Love Story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art," in *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. (California; University of California Press, 2003) 1-2

86 Rachel Greene, *Internet Art*, Thames Hudson, 2004. p. 31.

อินเทอร์เน็ตอาจจะพิจารณามองข้ามสาระเชิงวัตถุประสงค์บางประการของสื่อเครือข่าย เชื่อมต่อ นานาบุคคล ที่มีส่วนสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับวิถีการดำรงอยู่ของมนุษย์ ระหว่างบริบททางจิตใจและ การรับรู้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทั้งในมิติของเนื้อหาสาระและคุณค่าของสิ่งที่เกิดจากปัญญา ประดิษฐ์<sup>87</sup> สืบเนื่องมาจากความคุ้นชินของบุคคลในศตวรรษที่ 21 อาจจะทิ้งสาระสำคัญบางประการ ข้างต้นจนหมดสิ้นหากคงไว้แต่สาระของสถานะเชิงพื้นที่ปัจเจกบุคคล

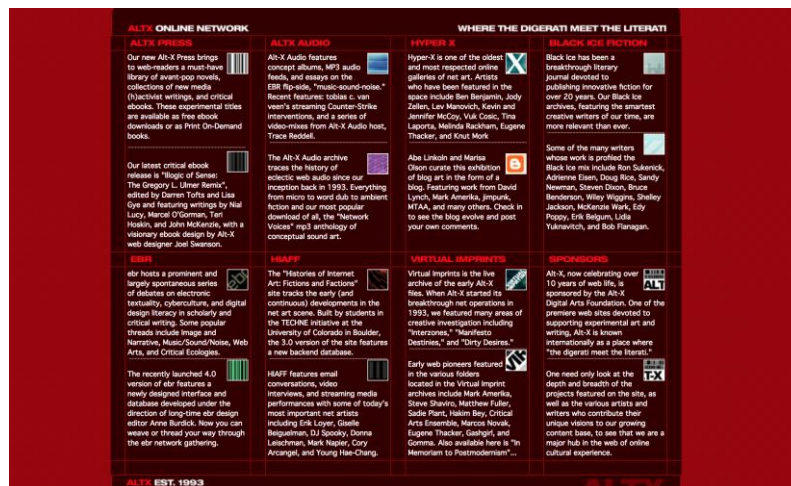
ความเป็นพื้นที่สาธารณะของศิลปะอินเทอร์เน็ตดำรงอัตลักษณ์ลักษณะดังกล่าว ศิลปิน นักประพันธ์ และนักทฤษฎี Mark Amerika เริ่มก่อตั้ง *Alt-X*<sup>88</sup> ในปี ค.ศ. 1993 วัตถุประสงค์ของ ศิลปินสื่อใหม่เพื่อสร้างงานท้าทายการรับรู้วงการศิลปะและสำนักพิมพ์หนังสือที่มีอำนาจในระบบ กระแสหลัก *Alt-X* เปิดพื้นที่ ที่ให้ผู้ใช้สามารถเข้าอ่านนวนิยาย วรรณกรรม บทความ ดนตรี และ ศิลปะได้ตลอด 24 ชั่วโมง นโยบายสำคัญของ Amerika คือเพื่อแทรกแซงรูปแบบการแสดงออกแบบ ดั้งเดิม แต่จะให้ความสำคัญกับศิลปินรุ่นใหม่ และวัฒนธรรมใหม่ ๆ ที่รับอันานิสงส์จากเทคโนโลยีใน การประดิษฐ์กระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม ดังเช่นส่วน *Hyper-X Online Gallery* กำเนิดในปี ค.ศ. 1995 นำเสนอผลงานศิลปะเชื่อมโยงกับการเทคโนโลยีสมัยใหม่ ศิลปะอินเทอร์เน็ต สาระหรือประเด็นทางดิจิทัล และรูปแบบผลงาน ทดลองเขียนโค้ด (codework) ทั้งในเว็บไซต์หรือ ระบบซอฟต์แวร์ อย่างไรก็ตามในส่วนพื้นที่ทางศิลปะสื่อใหม่ได้นำระบบการคัดสรรนิทรรศการมาใช้ โดยภัณฑารักษ์ Mark Amerika, Abe Lincoln, Christiane Paul และ Jay Dillemath ผลงานที่ เคยได้รับการคัดเลือก ได้แก่ *Virtual Workyards*<sup>89</sup> โดย Jim Johnson ปี ค.ศ. 2001 ‘*Alt-Xhibitions Visible Narratives*<sup>90</sup>’ สร้างสรรค์โดย Francesac Da Rimini, Josephine Wilson, Linda Carroli และ Jay Dillemath ร่วมกับ Alex Cory จากสถาบัน Berkeley Interactive Design’s ปี ค.ศ. 1999 เป็นต้น อย่างไรก็ตามหลายส่วนของเว็บไซต์ดังกล่าวไม่สามารถใช้ งานได้ปกติ ณ ปัจจุบัน อันเนื่องมาจากลักษณะ ชั่วโมงของเทคโนโลยี หรือสภาวะชั่วขณะของเว็บไซต์ ที่ต้องการการบำรุงรักษาปรับปรุงให้ทันสมัย ต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง

87 “Is There Love in the Telematic Embrace?” Monica Brown, 2012, <https://blogs.colum.edu/marginalia/2012/12/03/is-there-love-in-the-telematic-embrace/>

88 “ALTX Online Network,” <https://www.altx.com/home.html>

89 “Virtual Workyards,” Jim Johnson, <http://www.altx.com/hyperx/johnson/index.html> Accessed July 30, 2017.

90 “Dollspace,” <http://dollyoko.thing.net/title.htm>



ภาพที่ 18 Mark Amerika, Alt-X, 1993<sup>91</sup>

ปีค.ศ. 2000 เทศกาล ‘Whitney Biennial’ จัดโดยสถาบัน Whitney Museum of American Art ได้คัดสรรโครงการของศิลปินสื่อบนอินเทอร์เน็ตจำนวน 9 ท่าน ร่วมกิจกรรมในเทศกาลครั้งที่ 17 ผู้อำนวยการสถาบัน Maxwell L. Anderson กล่าวถึงสถานการณ์ตลอดจนปรากฏการณ์ที่สำคัญของศิลปะบนสื่ออินเทอร์เน็ต “ศิลปะบนสื่ออินเทอร์เน็ตได้พัฒนามาสู่บทบาทที่สำคัญซึ่งปรากฏศิลปินจำนวนมากสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการสื่อสมัยใหม่ลักษณะนี้” “จำนวนผลงานสร้างสรรค์หลายชิ้นที่ถูกสร้างขึ้นยังสร้างความตื่นเต้น ความน่าประทับใจ และเช่นเดียวกับการก่อให้เกิดบทสนทนาที่สำคัญ แม้กระทั่งได้รับความสนใจอย่างซ้ำ ๆ หากแต่รูปแบบศิลปะสื่อบนอินเทอร์เน็ตได้นำไปสู่ความสนใจแก่นักประวัติศาสตร์ศิลปะและนักทฤษฎีกระแสหลักมากขึ้น”<sup>92</sup> ผลงานที่ได้รับการคัดสรรคดีได้แก่ *Grammatron* ของ Mark Amerika<sup>93</sup> ได้รวบรวมข้อมูลทั้งบทความ วรรณกรรม ดนตรี ตลอดจนถึงวีดิทัศน์ เพื่อตั้งคำถามและค้นหาอัตลักษณ์ จิตวิญญาณของสื่อบนอินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับผลงานของ Darcy Steinke โครงการ *Blindspot* ที่นำนวนิยาย ‘Up Through the Water and Jesus Saves’ มาใช้เป็นโครงสร้างในการนำเสนอศิลปะสื่อบนอินเทอร์เน็ต ฐานคิดหลักและรูปแบบของศิลปินทั้งสองพยายามสร้างการเข้าถึงผลงานสร้างสรรค์อย่างอิสระ สร้างประสบการณ์การอ่านและการรับรู้ทางด้านวรรณกรรมและศิลปะ โดยกระบวนการสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ให้อรรถรสแตกต่างไปจากสื่อศิลปะเชิงประเพณีในอดีต สิ่งทีกล่าว

91 รูปภาพ screenshot จาก <http://www.altx.com/home.html>

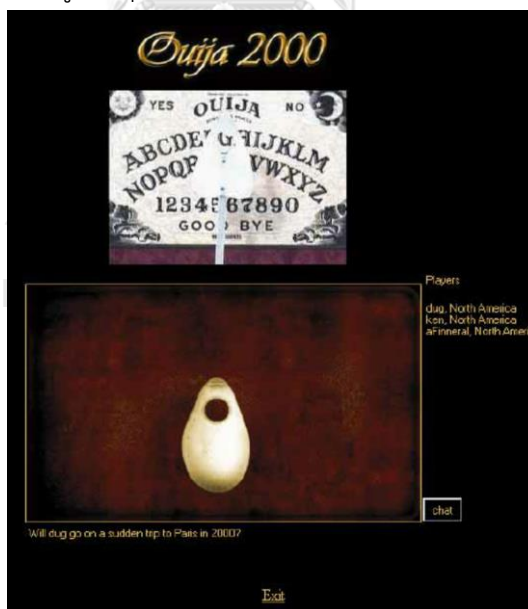
92 “Whitney Speaks: It Is Art,” *Wired.com*, 2000, <https://www.wired.com/2000/03/whitney-speaks-it-is-art/>

93“*Grammatron.com*,” Mark Amerika, <http://www.grammatron.com/index2.html>



ข้างต้นอุปมาอุปมัยของการเปลี่ยนแปลงเชิงวัสดุในการสื่อสาร อาทิ กระดาษกับจอแสดงผลแสงสีน้ำเงิน (blue light), สีนํ้ามันกับหน่วยพิกเซล, ดนตรีอะคูสติคกับเสียงสังเคราะห์ ประเด็นดังกล่าวเป็นโครงสร้างสำคัญทางความคิดของศิลปินทั้งสอง

ศิลปินศิลปะสื่อใหม่ Ken Goldberg ได้รับเชิญร่วมในเทศกาล Whitney Biennial เช่นกัน ผลงานศิลปะสื่อบนอินเทอร์เน็ต *Ouija* (2000) กล่าวคือการเล่นผีถ้วยแก้ว หากแต่เป็นเกมส์วัฒนธรรมตะวันตกที่ผู้เล่นสามารถติดต่อกับวิญญาณ Goldberg ให้ผู้เล่นเข้าไปในเว็บไซต์และเล่นพร้อมกันครั้งละ 20 คน โดยแต่ละคนจะวางนิ้วไว้ที่เมาส์ของตนเอง เพื่อตรวจจับความเคลื่อนไหวและส่งกลับไปห้องปฏิบัติการ Goldberg's Berkeley Laboratory ศิลปินสร้างแกนกลในการตอบสนองต่อผู้เล่น ทั้งยังสามารถมองเห็นภาพ แกนกลที่เคลื่อนไหวผ่านจอมอนิเตอร์ ผู้เล่นแต่ละคนสามารถถามคำถามผ่านระบบในขณะที่คำตอบที่ได้รับเป็นสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะทางกระบวนการใกล้เคียงกับผลงานที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย *The Telegarden* ปี ค.ศ. 1995-2004 กล่าวถึงในประเด็นของศิลปะจักรกลเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการตั้งคำถามของ Goldberg ให้ความสนใจในมิติของสิ่งลึกลับและพลังงานวิญญาณร่วมสมัย<sup>94</sup> เนื้อหาของการตั้งคำถามอาจดูประหนึ่งเป็นสิ่งขบขัน หากแต่เป็นการตั้งคำถามต่อนิยามปัญญาประดิษฐ์และการดำรงอยู่ของบุคคลในสังคมร่วมสมัย

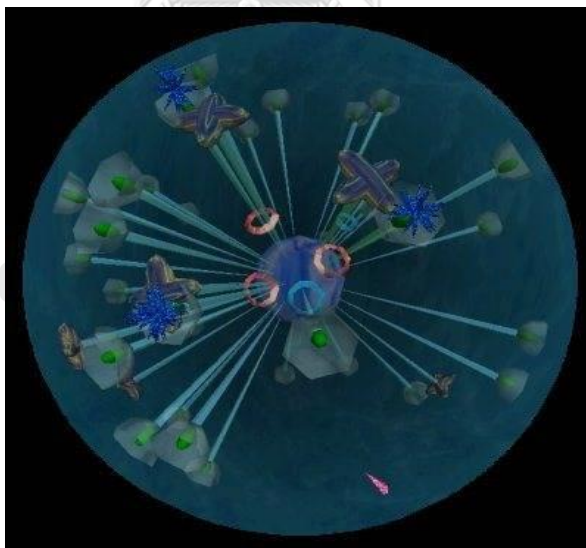


ภาพที่ 19 Ken Goldberg, *Ouija*, 2000<sup>95</sup>

94 Ken Goldberg, *Ken Goldberg / MATRIX 186 : Ouija 2000 Pamphlet*, 2000, University of California/Berkeley Art Museum

95 รูปภาพ screenshot จาก <http://ouija.berkeley.edu/>

ศิลปินศิลปะสื่อใหม่ออนไลน์ John Klima สร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนพื้นฐานการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ผ่านอินเทอร์เน็ต ผลงานของ Klima อาศัยกระบวนการการสร้างสรรค์เกมส์ออนไลน์ในหลายรูปแบบหรือการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปสนทนาหรือผจญภัยไปยังดินแดนเสมือนจริงออนไลน์ ลักษณะผลงาน Klima มีความคาบเกี่ยวกับทั้งศิลปะเน็ตอาร์ตและศิลปะสื่อเกมส์ออนไลน์ “การอ้างอิงเกมส์ในงานศิลปะดิจิทัลกล่าวถึง กระแสหรือรูปแบบใหม่ไม่ได้มองข้ามความสัมพันธ์ระหว่างเกมส์คอมพิวเตอร์และศิลปะสื่อใหม่”<sup>96</sup> ขยายความไปถึงพฤติกรรมของผู้บริโภค การรับรู้และผลทางด้านจิตใจ *Glasbead* ปี ค.ศ. 1998-2000 (รองรับระบบ Windows98/2000/XP) ประหนึ่งเกมส์ตกแต่งเสียง ผู้เล่นสามารถกดเลือกจัดการไฟล์เสียงเพื่อจัดเรียงลำดับหรือเปลี่ยนแปลงเสียงดังกล่าว ไฟล์เสียงที่ใช้ประกอบด้วยเสียงจากธรรมชาติ และดนตรี ผู้ชมสามารถสร้างผลงานศิลปะ (ผ่านเสียง) ของตนเองโดยกระบวนการดังกล่าว ผลงาน *PEEPS* (The RAPUNSEL Project) ปี ค.ศ. 2006 ผลงานชุดนี้ก็เช่นกันผู้ใช้สามารถเลือกสร้างตัวละครเสมือนเป็นนักเต้น ชุดเสื้อผ้า รองเท้า รวมไปถึงท่าทางการเต้นรำ ผู้เล่นสามารถมีส่วนในการออกแบบท่าทางการเต้นตามสถานที่ต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ แนวคิดของการสร้างศิลปะสื่อเกมส์ออนไลน์ของ Klima เปรียบได้กับมิติของการเรียกร้องให้ผู้เล่นมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมเสมือน ขยายขอบเขตข้อจำกัดทางทักษะและแรงบันดาลใจกับการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างกิจกรรมและประสบการณ์แก่ชีวิต



ภาพที่ 20 John Klima, *Glasbead*, 1998 - 2000<sup>97</sup>

96 “Art Games: Digital artists are using game technologies to create bold new works,” Christiane Paul, in *MIT Technology Review*, February 19, 2008, <https://www.technologyreview.com/s/409557/art-games/>

97 รูปภาพจาก <http://www.cityarts.com/langlois/glasbead.html>

นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ Pippin Barr ผลงานที่ได้รับคัดเลือกให้จัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (Museum of Modern Art) โดย Barr นำกิจกรรมทางศิลปะและผลงานศิลปะศิลปะร่วมสมัย อาศัยเป็นแนวความคิดการสร้างประสบการณ์ศิลปะสื่อออนไลน์ Marina Abramović ตัวอย่างเช่นปี ค.ศ. 2011 ผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์เสมือนการเข้าใช้บริการพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ รับรู้ประสบการณ์การต่อคิวเพื่อนั่งเผชิญหน้ากับศิลปิน Marina Abramović ในผลงานศิลปะการแสดง *The Artist is Present*<sup>98</sup> ในปี ค.ศ. 2010 ใน Barr นำผลงานแสดงสดดังกล่าวปรับแต่งประสบการณ์ผ่านโลกเสมือน หากเกมส์ที่สร้างขึ้นจำลองช่วงเวลาที่ยาวนานในการเข้าคิวของผู้ชมและประสบการณ์นั่งเผชิญหน้ากับศิลปินที่มีชื่อเสียง Marina Abramović ภาพที่ Barr สร้างมีลักษณะเช่นเดียวกับเกมส์ 8 bit game นอกจากนี้ผู้ชมยัง ผลงานอื่น ๆ อาทิเช่นในปี 2016 ผู้ชมสามารถเข้าไปยังพื้นที่แสดงงานศิลปะจัดวางของ Gregor Schneider ในโครงการที่ชื่อว่า *vr 1*<sup>99</sup> และ Donald Judd ในโครงการต่อกัน *vr 2*<sup>100</sup> ผลงาน 2 ชิ้นนี้ของ Barr ตั้งคำถามต่อความชื่นชมและความน่าเบื่อหน่ายกิจกรรมศิลปะผ่านพื้นที่การจำลองดิจิทัล ผลงานอีกชิ้น *Art Game* ปี ค.ศ. 2013<sup>101</sup> ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เล่น การสร้างผลงาน ศิลปะนามธรรม (รูปแบบการสุ่ม) ในสตูดิโอศิลปิน ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมส์ 8 bit game ผู้เล่นจะเล่นเกมส์ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะแพ้ ภาพสุดท้ายของเกมส์ดังกล่าวจะถูกบันทึกกลายเป็นผลงานศิลปะนามธรรม ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อภาพของตนเอง เก็บผลงานไว้หรือทิ้งเสีย ลักษณะเกมส์อาจไม่ทำลายหรือสนุกสนานเหมือนมายาคติของกิจกรรมเกมส์ทั่วไป หากความน่าสนใจอยู่ที่ประเด็นการตั้งคำถามต่อการสร้างผลงานศิลปะ ความรู้สึกต่อกิจกรรมศิลปะในสายตาคนวงนอก หรือต่อตัวศิลปะเกมส์ดิจิทัล ผู้ชมจะให้คุณค่าต่อศิลปะเช่นนี้อย่างไร

*Street Art - Make your Mark* เกมส์ออนไลน์สำหรับเด็กสร้างโดย Tate<sup>102</sup> พื้นที่ศิลปะเกมส์ออนไลน์วัตถุประสงค์ในเชิงการศึกษาและสันตนาการ ใช้การนำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะพื้นที่สาธารณะ (Street Art) ใช้ออกแบบเกมส์ออนไลน์ ผู้ใช้สามารถเลือกสเปรย์ แปรง สติกเกอร์

98 “The Artist is Present,” Pippin Barr, <http://www.pippinbarr.com/games/theartistspresent/TheArtistIsPresent.html>

99 “vr 1,” Pippin Barr, [http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v\\_r\\_1](http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v_r_1)

100 “vr 2,” Pippin Barr, [http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v\\_r\\_2](http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v_r_2)

101 “The Art Game,” Pippin Barr, <http://www.pippinbarr.com/games/artgame/ArtGame.html>

102 “Street Art: Make your mark at Tate,” Tate Kids, <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/street-art>

และสีในการวาดภาพหรือแสดง สัญลักษณ์ต่าง ๆ ศิลปะพื้นที่สาธารณะ ปัจจุบันกลายเป็นสภาพ เป็นศิลปะที่ใกล้ชิดกับผู้คนโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ในทุกเมือง พิพิธภัณฑ์ Tate พัฒนาเกมส์ดังกล่าว ให้ผู้ใช้มีความรู้สึกทางประสบการณ์เช่นเดียวกับศิลปิน ขณะเดียวกันยังสร้าง ความเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่เสมือน ขณะที่เกมส์ *ArtParts* ของพิพิธภัณฑ์ Tate ให้ผู้เล่นวาดภาพส่วนที่หายไป ของศิลปะชิ้นสำคัญทางประวัติศาสตร์ ผู้เล่นจินตนาการส่วนที่หายไปต้องลงสีหรือวาดอย่างไร เมื่อวาดภาพเสร็จระบบจะนำภาพจริงพร้อมข้อมูล รายละเอียดมาเปรียบเทียบ และให้คำชมเชยจากระบบเป็นต้น ทั้งนี้ผู้เล่นจะต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปะปฏิบัติควบคู่กันไป<sup>103</sup>

หุ่นยนต์ประดิษฐ์แนวคิดศิลปะสื่อใหม่กลายเป็นทางคู่ขนานในเชิงวัตถุประสงคระหว่าง วัตถุประสงค์เชิงพัฒนาประโยชน์ใช้สอยหรืออำนวยความสะดวกแก่มนุษย์ ขณะที่ศิลปะมุ่งสื่อสาร ในเชิงความคิด ความงาม และการตั้งคำถามต่อสถานการณ์หรือปรากฏการณ์ อย่างไรก็ตามนวัตกรรม หุ่นยนต์ประดิษฐ์ กลายสภาพเป็นเครื่องมือสื่อสารทางศิลปะไม่แตกต่างจากวัตถุอื่น ๆ ที่ศิลปินนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการนำเสนอกระบวนการทางความคิด ในปี ค.ศ. 1970 ศิลปิน Edward Ihnatowicz สร้างศิลปะแนวศาสตร์แห่งการศึกษาการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างคน/ สัตว์และเครื่องจักร (cybernetic) ได้รับทุนสนับสนุนการสร้างหุ่นยนต์ประดิษฐ์จากบริษัทฟิลิปส์ อิเล็กทรอนิกส์ ในการสร้างผลงาน *Senster* เป็นเครื่องจักรยนต์ที่มีขนาดความสูงประมาณ 2.5 เมตร และความยาวแขน 4 เมตร การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ผ่านระบบไฮดรอลิค (hydraulic) เกิดจากการ ตรวจจับการเคลื่อนไหวร่างกายและเสียงของผู้ชม<sup>104</sup> การเผชิญหน้าระหว่าง *Senster* และผู้ชมให้ ความรู้สึกถึงความเหมือนการเล่นหยอกล้อกับสัตว์เลี้ยงแสนซื่อ ปัจจุบันทางความคิดของ Ihnatowicz ในสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เพื่อสังเกตการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และหุ่นยนต์ประดิษฐ์ ตลอดจนการแนะนำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่นำเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงทางศิลปะและความงาม

103 “Art Parts,” Tate Kids, <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/art-parts>

104 “The Senster,” Interactivearch, 2008, <https://youtu.be/1jDt5unArNk>



ภาพที่ 21 Edward Ihnatowicz, Senster, 1970<sup>105</sup>

ปี ค.ศ. 1980 ศิลปิน Stelarc (Stelios Arcadiou) นำเสนอศิลปะการแสดงสดกับชิ้นส่วนแขนประดิษฐ์ *Third Hand* วิจัยและพัฒนาในห้องทดลองมหาวิทยาลัยวาเซเดะ (Waseda University) ศิลปะแสดงสดของ Stelarc เสนอสภาวะการทำงานของคนขาที่สามซึ่งสามารถทำงานได้อย่างอิสระกระทั่งสามารถที่จะเขียนตัวอักษรไปพร้อมกับแขนอีกสองข้าง (โดยเขียนคำ evolution) ระบบการทำงานของ *Third Hand* อาศัยระบบไฟฟ้าการตรวจจับการทำงานของกล้ามเนื้อมนุษย์ Electromyography (EMG) คือ การตรวจการหดขยายตัวของกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ และส่งสัญญาณไฟฟ้าไปยังเครื่องรับการแสดงของ Stelarc สร้างนิยามของการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ผสมผสานกับการตั้งคำถามการเพิ่มศักยภาพหรือทักษะพิเศษให้แก่มนุษย์ผ่านการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์สมองกล เช่นเดียวกับการสร้างสมมติฐานของการมีชีวิตควบคู่กับนวัตกรรมประดิษฐ์

Kazuhiko Hachiya ศิลปินญี่ปุ่น ผลงาน *Inter DisCommunication Machine* ในปี ค.ศ. 1993 ระบบ HMD (head-mounted display) หรือปัจจุบันเรียกแว่นเสมือนจริง (virtual reality headset) นำมาใช้ในการสร้างประสบการณ์ทางดิจิทัลสภาวะเสมือนแก่ผู้ชม ศิลปินเลือกฉากสถานการณ์เดียวกันให้แก่ผู้ชมสองคน เพื่อดูการโต้ตอบระหว่างผู้ชมในแต่ละสถานการณ์ ศิลปินให้ความสนใจต่อกระบวนการโต้ตอบและการแสดงออกที่แตกต่างกันออกไปของผู้ชมโดยผูกโยงกับสภาวะจิตใต้สำนึกในการเอาตัวรอด ผลงาน *Floating Eye* ปี ค.ศ. 2001 โดยศิลปินญี่ปุ่น Hiro Iwata ปรากฏลักษณะแนวคิดใกล้เคียงกับ Hachiya คือสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างไปจาก

<sup>105</sup> รูปภาพจาก <http://www.interactivearchitecture.org/edward-ihnatowicz-the-senster.html>

สถานการณ์ความเป็นจริง ผลงาน *Floating Eye* ผู้ชมได้รับหน้าจากรอบสี่ระนาบภายในจะติดตั้งจอฉายภาพโดยสัญญาณมาจากกล้องที่ติดตั้งบนบอลูน ภาพลักษณะมุมมองสูงทำให้ผู้ชมสามารถเห็นภาพตนเองและสิ่งต่าง ๆ โดยรอบห้องแสดงงาน ผู้ชมสามารถเคลื่อนที่ไปโดยรอบห้องผ่านการมองตนเองจากภาพมุมมองสูง ภาพสัญญาณสดที่มาจากบอลูนจะถูกบันทึกเก็บไว้เพื่อให้ผู้ชมได้นึกถึงความรู้สึกบรรยากาศช่วงเวลาที่มีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับผลงาน<sup>106</sup> หากพิจารณาผลงานทั้งสองชิ้น *Inter DisCommunication Machine* และ *Floating Eye* แม้จะไม่ได้แสดงความเข้มข้นในมิติอุปกรณ์ปัญญาประดิษฐ์ ผลงานสองชิ้นนี้สร้างสภาวะเชิงวัตถุประสงค์ การใช้เทคโนโลยี ในลักษณะของเครื่องมืออื่นร่วมกับบอว์ยะและร่างกายมนุษย์



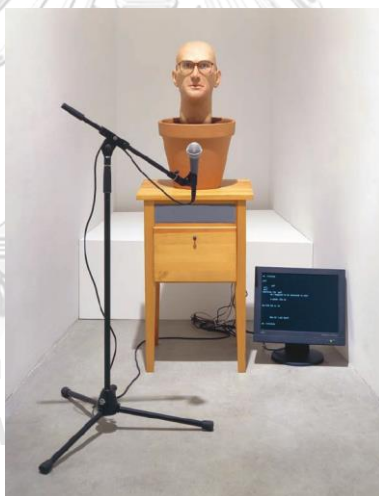
ภาพที่ 22 Hiroo Iwata, *Floating Eye*, 2001<sup>107</sup>

นอกจากระบบปัญญาประดิษฐ์จะถูกใช้ในการสนับสนุนการทำงานของมนุษย์ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาอย่างเป็นกระแสต่อเนื่อง หากศิลปิน Ken Feingold ตั้งคำถามถึงลักษณะความเป็นชีวิตที่สมจริงของปัญญาประดิษฐ์หรือกระทั่งตั้งคำถามต่อมนุษย์กับความสัมพันธ์ต่อปัญญาประดิษฐ์ ผลงาน *Sinking Feeling* ปี ค.ศ. 2001 สร้างซอฟต์แวร์เฉพาะเพื่อสร้างบทสนทนาระหว่างผู้ชมกับหัวหุ่นปัญญาประดิษฐ์เสมือนจริงที่อยู่บนกระถางต้นไม้ ผู้ชมสามารถสร้างบทสนทนาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ขณะที่ฉากหลังจะปรากฏภาพประโยคในการสนทนาระหว่างปัญญาประดิษฐ์และผู้ชม เว็บไซต์ของ

106 Machiko Kusahara, “Device Art: A New Approach in Understanding Japanese Contemporary Media Art,” in *MediaArtHistories*, 2006, (Massachusetts: The MIT Press) 284.

107 รูปภาพจาก [http://90.146.8.18/en/archives/picture\\_ausgabe\\_03\\_new.asp?iArealD=79&showArealD=57&iImageID=28807](http://90.146.8.18/en/archives/picture_ausgabe_03_new.asp?iArealD=79&showArealD=57&iImageID=28807)

Feingold อ้างอิงลักษณะบุคลิกภาพของปัญญาประดิษฐ์ ความอยากรู้ประวัติที่ผ่านไปของตนเอง เช่น “ทำไมฉันจึงไม่มีร่างกายเหมือนคนอื่น?” “ฉันมาที่นี่ได้อย่างไรและฉันกำลังทำอะไรอยู่?”<sup>108</sup> ผลงานของ Feingold ร้อยเรียงการเกิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์ ความรู้ ความหมาย ของชีวิตมนุษย์ ตลอดจนความรู้สึกระหว่างปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์ Feingold สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่องในรอบประเด็นปัญญาประดิษฐ์ ผลงานอีกชิ้นที่อาศัยโครงสร้างทางความคิดในลักษณะเดียวกัน *Hell* ปี ค.ศ. 2013 ศีรษะหุ่นปัญญาประดิษฐ์ชายหญิง สองศีรษะสื่อสารสร้างบทสนทนาอย่างต่อเนื่องปราศจากการขัดขวางหรือการมีปฏิสัมพันธ์จากผู้ชม ผลงาน *Hell* ถูกสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะให้สามารถพัฒนาบทสนทนาจากเดิมแตกต่างออกไปในแต่ละครั้งเมื่อผู้ชมเข้าฟัง บทสนทนาการสื่อสารของหุ่นปัญญาประดิษฐ์จะถามและตอบคำถามที่แตกต่างออกไปจากเดิม ขณะเดียวกัน Feingold พยายามที่จะสร้างอัตลักษณ์ให้แก่หุ่นปัญญาประดิษฐ์ทั้งสองศีรษะ ศิลปินจุดประเด็นกระบวนการทางความคิดปัญญาประดิษฐ์ในมิติของความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์ มนุษย์ ทำหน้าที่เฝ้าสังเกตการณ์บริบทความสัมพันธ์ดังกล่าว



ภาพที่ 23 Ken Feingold, *Sinking Feeling*, 2001<sup>109</sup>

จิตรกรรม(ปัญญา)ประดิษฐ์อาจจะดูไม่ใช่เรื่องใหม่ประการใดหากพิจารณาโครงสร้างพัฒนาการทางศิลปะตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ศิลปินจำนวนมากละทิ้งกระบวนการศิลปะเชิงประเพณีมุ่งทดลองการสร้างสรรคจิตรกรรมผ่านกระบวนการอื่น ๆ เช่น ไฟฟ้า เพลวไฟ เลเซอร์ ฯลฯ หากการทดลอง

<sup>108</sup> “Online Catalog,” Ken Feingold, [http://www.kenfeingold.com/catalog\\_html/](http://www.kenfeingold.com/catalog_html/)

<sup>109</sup> รูป ภาพ จาก [https://www.researchgate.net/figure/Ken-Feingold-Sinking-Feeling-2001-Photo-courtesy-the-artist\\_fig2\\_269984433](https://www.researchgate.net/figure/Ken-Feingold-Sinking-Feeling-2001-Photo-courtesy-the-artist_fig2_269984433)

สร้างโดยหุ่นปัญญาประดิษฐ์เป็นสาระหนึ่งในมิติทางคุณค่าต่อผลงานสร้างสรรค์ ศิลปินโปรตุเกส Leonel Moura สร้างนวัตกรรมหุ่นประดิษฐ์อย่างง่ายชื่อ *The Painting Robots* ปี ค.ศ. 2003 เพื่อรองรับการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมนามธรรม Moura ใช้หุ่นประดิษฐ์สามถึงสี่ตัวในการสร้างจิตรกรรมนามธรรมขนาดใหญ่ หุ่นยนต์จะกระทำการขีดเขียนในลักษณะการสุ่มและหมุนวน มีเครื่องตรวจจับสี ตรวจวัดการหลีกเลี่ยงอุปสรรคและอุปกรณ์การเคลื่อนที่ ระบบสมองกลทำงานควบคู่กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เขียนขึ้นเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหุ่นปัญญาประดิษฐ์แต่ละตัวผ่านลักษณะโครงสร้างเครือข่าย (algorithm) *Senseless Drawing Bot* ปี ค.ศ. 2011 โดยศิลปิน So Kanno และ Takahiro Yamaguchi พัฒนาและประดิษฐ์หุ่นปัญญาประดิษฐ์ (street art robot) สองรุ่นที่มีหน้าที่การใช้งานที่แตกต่างกัน *Senseless Drawing Bot* สร้างจากวัสดุและโครงสร้างเรียบง่ายใช้กระดานสเก็ตบอร์ด อะลูมิเนียม ล้อ ลูกตุ้มเหล็กและมือจับหลักการสร้างภาพอาศัยระบบการป้อนข้อมูลจากคอมพิวเตอร์เข้าสู่สมองกลสั่งการหุ่นยนต์ปัญญาประดิษฐ์เคลื่อนที่ แขนจับกระป๋องสเปรย์สีทำงานสอดคล้องกับลูกตุ้มในการแกว่งแขนกลเพื่อพ่นสี ภาพผลลัพธ์ของผลงานปัญญาประดิษฐ์นามธรรมที่ปรากฏ ให้ความรู้สึกไม่แตกต่างจากผลงานศิลปะจิตรกรรมในที่สาธารณะที่ปัจจุบันเป็นกระแสนิยม หากแตกต่างตรงที่กระทำการโดยปัญญาประดิษฐ์ *Senseless Drawing Bot 2* ถูกพัฒนาต่อมา ใช้การฉีดพ่นสีจากถังสีและให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างไปจากการพ่นสีสเปรย์กระป๋อง เป็นการตั้งคำถามระหว่างคุณค่าความรู้สึกทางศิลปะและการดำรงอยู่ อย่างมีอิทธิพลต่อมนุษย์ของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ปี ค.ศ. 2015 ศิลปินตุรกี Genco Gulan สร้างผลงาน *Hello* เป็นผลงานที่ถูกถกเถียงและอภิปรายกว้างขวางในการประกอบสร้างสองวัตถุที่แตกต่างทั้งเชิงเนื้อหา ปรัชญา และความรู้สึก ปัญญาประดิษฐ์แทนที่ศีรษะประติมากรรมกรีกประกอบเข้ากับแขนจักรกลปัญญาประดิษฐ์ ศิลปินสร้างการเคลื่อนไหวแขนจักรกลผ่านการใส่โปรแกรมเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ผู้ชมเกิดความรู้สึกประหลาดใจระหว่างความแตกต่างของสองวัตถุทั้งเทคโนโลยีและคุณค่าความสูงส่ง ศิลปะของ Gulan สร้างการตั้งคำถามต่อ ныยะคุณค่าทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ และการรับรู้วัตถุอื่น ๆ





ภาพที่ 24 Genco Gulan, Hello, 2015<sup>110</sup>

นอกจากผลงานข้างต้นยังปรากฏกลุ่ม Robotlab นำอุตสาหกรรมแขนจักรกลประดิษฐ์ใช้ในการสร้างงานจิตรกรรม *Autoportrait* ปี ค.ศ. 2002 แขนจักรกลปัญญาประดิษฐ์ถูกป้อนข้อมูลจากกล้องจับภาพใบหน้าผู้ชมและประมวลผลเพื่อสร้างสรรค์ภาพวาดบุคคลผ่านเทคโนโลยีที่ดัดกรรมผลงานปฏิสัมพันธ์จักรกลเชื่อเชิญให้ผู้ชมได้รับบรรณสรใหม่จากวงการอุตสาหกรรมสร้างศิลปะภาพเหมือนบุคคลผ่านพัฒนาการทางปัญญาประดิษฐ์ นอกจากนี้พิจารณาเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือของศิลปินหรือมิติกระบวนการทางความคิด ความหมาย ปัญญาประดิษฐ์กลายเป็นเครื่องหมายคำถามแก่ผู้ชมและนักวิชาการในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และความหมายเชิงคุณค่าแตกต่างจากคุณค่าศิลปะในช่วง 20 ศตวรรษที่ผ่านมาอย่างสิ้นเชิง เช่นเดียวกับ *The Big Picture* ในปี ค.ศ. 2014 พัฒนาโดย Matthias Gommel Martina Haitz และ Jan Zappe แขนจักรกลและมันสมอง ปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกใช้ในปฏิบัติการสำรวจดาวอังคารถูกนำมาใช้ในนิทรรศการศิลปะการแสดงสดแขนจักรกลปัญญาประดิษฐ์สามารถพัฒนาขีดความสามารถในการสร้างผลงานภาพเหมือนที่ปรากฏรายละเอียดสูงมากกว่าสายตามนุษย์หรือเหนือกว่าศักยภาพของมนุษย์<sup>111</sup> ผ่านการลากเส้นบนกระดาษขนาด 6 x 2 เมตร เส้นแต่ละเส้นถูกลากไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่ภาพร่าง

110 รูปภาพจาก [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Genco\\_Gulan,\\_Hello,\\_2015.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Genco_Gulan,_Hello,_2015.jpg)

111 “Focus on: the big picture [2014] | robotlab GLOBALE: Exo-Evolution,” ZKM, 2017, <https://zkm.de/en/media/video/focus-on-the-big-picture-2014-robotlab-0> [17 July 2017]

โครงสร้างและทับซ้อนมาก ชั้นที่ละชั้นให้เกิดมิติและรายละเอียดต่าง ๆ การวาดภาพแสดงต่อหน้าผู้ชมในพิพิธภัณฑ์ไม่แตกต่างกับศิลปิน ภาพจากยานสำรวจดาวอังคาร (curiosity rover) ถูกนำมาใช้เป็นภาพต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ปริมาณการเปลี่ยนจังหวะลากเส้น 900 ล้านครั้ง เส้นที่ถูกลากทั้งหมดมีความยาวหลายร้อยกิโลเมตร ผู้ชมสามารถเฝ้าสังเกตกระบวนการสร้างผลงานตั้งแต่เริ่มต้นกระทั่งสิ้นสุด ผู้พัฒนาโครงการเชื่อว่าศิลปินแขนงจักรกลปัญญาประดิษฐ์นี้สามารถสร้างภาพที่มีรายละเอียดสูงและมีความแม่นยำสูง โครงการนิทรรศการนี้ได้รับความสนใจจากพิพิธภัณฑ์หรือสถาบันทางศิลปะสื่อใหม่ในการคัดสรรจัดแสดงนิทรรศการ ประเด็นที่ถูกนำมาถกเถียงหรือสร้างบทสนทนาในวงกว้าง ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี คุณค่าทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมความคิดของมนุษย์ส่งผลทางตรงต่อการรับรู้สื่อใหม่ นิทรรศการ ‘World Robot Conference’ เป็นดัชนีชี้วัดให้เห็นวิวัฒนาการพัฒนาการปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์ กิจกรรมทางจิตใจไม่แตกต่างจากมนุษย์ อาทิ การตื่นรำ การแสดงความรู้สึก การโต้ตอบบทสนทนา ตลอดจนการสร้างสรรค์ศิลปะทั้งรูปธรรมและนามธรรม



ภาพที่ 25 Robotlab, The Big Picture, 2014<sup>112</sup>

สิ่งที่ชัดเจนมองเห็นได้จากสื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21 คือการแพร่หลายของอินเทอร์เน็ต การสื่อสารออนไลน์ที่เข้าสู่ที่อยู่อาศัย มีการเข้าถึงที่ง่ายขึ้น การสื่อสารออนไลน์ รูปแบบของการสื่อสารใหม่ที่เปลี่ยนไปเป็นรูปแบบดิจิทัล อย่างไรก็ตามศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมีความเข้าใจที่

112 รูปภาพ จาก <https://zkm.de/en/magazine/%5Bnode%3Ablog-post-date%3Avalue%3Acustom%3AY%5D/%5Bnode%3Ablog-post-date%3Avalue%3Acustom%3Am%5D/the-big-picture>

ต่างออกไปเล็กน้อยจากปัจจัยเรื่องพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยเอง และเรื่องเทคโนโลยีที่มีให้ใช้ใน ประเทศไทย

## 2.4 ศิลปะสื่อใหม่ของประเทศไทย

ทฤษฎี องค์ความรู้ และคำจำกัดความเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ รวมไปถึงวิวัฒนาการที่กล่าวมาข้างต้นจัดเป็นความเข้าใจในวงของศิลปะสื่อใหม่บริบทสากล อย่างไรก็ตามความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยนั้นย่อมแตกต่างออกไปโดยมีประวัติศาสตร์ของตัวเอง ในส่วนนี้ของงานวิจัยอภิปราย 2 ประเด็นที่เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่คือ ประเด็นแรกประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะในประเทศไทยและประเด็นที่สองคือการก้าวทันเทคโนโลยีของประเทศไทยในปัจจุบันเพื่อสนับสนุนงานทัศนศิลป์

### 2.4.1 ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะในประเทศไทย

ศิลปะในประเทศไทยในเชิงทัศนศิลป์เริ่มต้นเป็นที่รู้จักในสมัยยุคล่าอาณานิคมที่มีชาวตะวันตกเข้ามาเผยแพร่วัฒนธรรมในช่วงรัชกาลที่ 4 มีการเริ่มแนะนำผลงานศิลปะอย่างภาพวาดสีน้ำมัน ภาพพิมพ์ และประติมากรรมทองเหลือง มีความชัดเจนมากขึ้นในช่วงศิลปะสมัยใหม่ของไทย ซึ่งนับได้จากช่วงที่โรงเรียนประณีตศิลปกรรมในปีพ.ศ. 2477 หรือ ค.ศ. 1934 เรียกได้ว่าตามหลังศิลปะสมัยใหม่ของตะวันตกเกือบ 80 ปี<sup>113</sup> โรงเรียนประณีตศิลปกรรมต่อมาเปลี่ยนเป็นโรงเรียนศิลปากร ได้รับการก่อตั้งขึ้นโดยศิลป์ พีระศรี (ต่อมาคือศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี) หรือ Corrado Feroci<sup>114</sup> และเป็นมหาวิทยาลัยศิลปากรในที่สุด หลังจากนั้นต่อมาจนถึงปัจจุบันก็มีการศึกษาศิลปะในระดับอุดมศึกษาในหลายมหาวิทยาลัยชั้นนำของประเทศไทย โดยที่ส่วนใหญ่ในทางปฏิบัติจะเน้นไปที่จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และพัฒนาตามกาลเวลากันมีสื่ออื่นบ้าง ตัวอย่างหลักสูตรปริญญาตรีทางด้านศิลปะในมหาวิทยาลัยชั้นนำของเมืองไทยในปัจจุบัน เช่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาควิชาทัศนศิลป์ แบ่งออกเป็น 4 สาขาวิชา คือ 1) สาขาจิตรกรรม 2) สาขาประติมากรรม 3) สาขาภาพพิมพ์ 4) สาขาภาพถ่ายสื่อผสม<sup>115</sup> คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ มี 6

113 ศิลปะสมัยใหม่ตะวันตกเริ่มต้นช่วง 1860s

114 สุธี คุณาวิชญานนท์, *จากสยามเก่า สู่อีสานใหม่*. กรุงเทพมหานคร; หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 2545) 40

115“ภาควิชาทัศนศิลป์,” คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, [http://www.faa.chula.ac.th/site/index.php?option=com\\_content&view=article&id=53:vi&catid=34:department](http://www.faa.chula.ac.th/site/index.php?option=com_content&view=article&id=53:vi&catid=34:department)

สาขาวิชาคือ 1) สาขาจิตรกรรม 2) สาขาประติมากรรม 3) สาขาภาพพิมพ์ 4) สาขาศิลปะไทย 5) สาขาทฤษฎีศิลป์ 6) สาขาสื่อผสม<sup>116</sup> คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ภาควิชาทัศนศิลป์ จัดการเรียนการสอนใน 5 วิชาเอกคือ 1) จิตรกรรม 2) ประติมากรรม 3) ศิลปะภาพพิมพ์ 4) ศิลปะไทย 5) ศิลปะสื่อผสม<sup>117</sup> คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ แขนงวิชาทัศนศิลป์มีให้เรียนคือ 1) จิตรกรรม 2) ประติมากรรม 3) ภาพพิมพ์ 4) สุนทรียศาสตร์ 6) หลักและระเบียบวิธีทางทัศนศิลป์ 7) การเขียนรายงานผลการสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ 8) ศิลปนิพนธ์<sup>118</sup> คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาควิชาทัศนศิลป์ ในระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย 4 สาขาคือ 1) สาขาวิชาจิตรกรรม 2) สาขาวิชาประติมากรรม 3) สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ 4) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์<sup>119</sup> ซึ่งเห็นได้ชัดเลยว่าทั้งหมดมีเพียงแห่งเดียวที่มีการจัดตั้งสาขาให้กับสื่อใหม่ การมีส่วนร่วมของดิจิทัลในศิลปะ มีแค่สาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่มีการนำเนื้อหาศิลปะสื่อใหม่มาใช้ในการเรียนการสอน ในส่วนของการเรียนการสอนเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ แม้บางสาขาจะมีการเรียนการสอนเรื่องสื่อผสมบ้างก็ตาม ไม่ก็ปีให้หลังมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ได้เริ่มมีการสอนมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการทำงานสร้างสรรค์ โดยมีนักศึกษาและบัณฑิตจากสาขาเหล่านั้นสนใจทำงานต่อในเชิงทัศนศิลป์ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ และสังคมโลกบังคับในหลักสูตรอย่างโครงการร่วมบริหารหลักสูตร ศล.บ.สาขาวิชามีเดียอาร์ต และวท.บ.สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี<sup>120</sup> แต่ก็ไม่ได้มีการสอนการปฏิบัติในบริบทของทัศนศิลป์แต่อย่างใด ดังนั้น การเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยไม่มีหลักสูตรใดที่เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่โดยตรงแต่มีประเด็นอยู่บ้างแต่ส่วนน้อย มีการเรียนศิลปะและสุนทรียศาสตร์ตะวันตกแต่ไม่มีการต่อยอดในเรื่องแนวความคิดหรือได้ปฏิบัติจริงเท่าที่ควรนักในด้านของการศึกษา ทั้งนี้ศิลปะสื่อใหม่ยัง

116 “หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์,” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, <http://www.finearts.su.ac.th/program1.php>

117 “สาขาวิชาทัศนศิลป์,” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, <https://fineart.msu.ac.th/th/หลักสูตร2/>

118 “หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต,” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, <http://finearts.pn.psu.ac.th/PR/art1.pdf>

119 “ภาควิชาทัศนศิลป์,” ภาควิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, <http://www.finearts.cmu.ac.th/visualart/เกี่ยวกับเรา/>

120 “Media Arts,” Media Arts & Technology, King Mongkut’s University of Technology Thonburi (Bangkuntien), <http://www.media.kmutt.ac.th/curriculum/art.pdf>

เป็นที่สนใจของศิลปินหลาย ๆ คนโดยที่ส่วนใหญ่ศิลปินจะฝึกฝนและทดลองเอง โดยทั้งหมดทั้งสิ้นมีการอ้างอิงจากตะวันตก ญี่ปุ่นและเกาหลีบ้าง แต่ไม่ใช่จากศิลปะไทยเอง

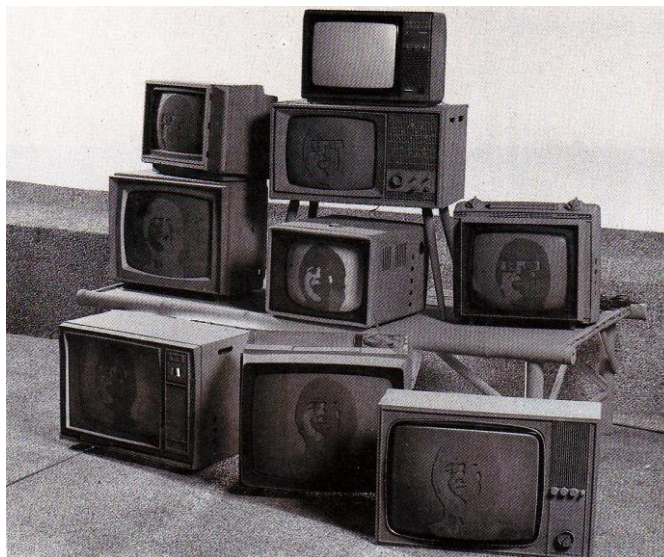
จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญนั้น ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมีการแนะนำสู่สาธารณะเริ่มต้นช่วงปี ค.ศ.1980 กับผลงาน *สอนศิลป์ให้ไก่กรุง* ในปี 1985 โดย อภินันท์ โปษยานนท์ (ปัจจุบันศาสตราจารย์ ดร.อภินันท์ โปษยานนท์)<sup>121 122</sup> ต่อด้วย *เสียงหัวเราะสีฟ้า* ในปี 1987 เกิดขึ้นประมาณ 20 ปีให้หลังจากงานที่เรียกได้ว่าจุดกำเนิดของศิลปะสื่อใหม่หรือสื่อผสมในระดับสากลอย่าง *TV Dé-coll/age* ผลงานวิดีโอจัดวาง โดย Wolf Vostell และนิทรรศการ ‘Exposition of Music – Electronic Television’ โดย Nam Jun Paik ทั้งสองงานถูกจัดแสดงในปี 1963 โดยไม่มีใครรู้ถึงงานของอีกคนมาก่อน ผลงาน *สอนศิลป์ให้ไก่กรุง* หรือ *How to Explain Art to a Bangkok Cock* (1982) ศิลปินเองชัดเจนว่าผลงานดังกล่าวได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตกทั้งด้านการใช้สื่อและการแต่แนวความคิดในเชิงศิลปะเชิงแนวคิด ศิลปินกล่าวว่าได้ตีความต่อจากผลงานหลาย ๆ งานของ Nam Jun Paik ศิลปินชาวเกาหลีอาศัยอยู่ในเยอรมันและอเมริกาที่เขาชื่นชอบ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกในด้านการใช้ผลงานจัดวางวิดีโอ การสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต การทำงานข้ามศาสตร์ และผลงาน *How to Expalin Picture to a Dead Hare* (1965) โดย Joseph Beuys งานศิลปะแสดงสดในนิทรรศการเดี่ยวของเขา ซึ่งศิลปินจัดฉากกระชิบเล่าบรรยายภาพให้กระต่ายที่ตายแล้วฟัง เป็นการนำมาใช้หรือเรียกว่าการหยิบยืมทางภาพในบริบทของศิลปะซึ่งยังไม่มีศิลปินในประเทศไทยที่มีความเข้าใจมากนักทั้งตอนนั้นและในปัจจุบัน ซึ่งก็คือการที่ศิลปินนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในผลงานศิลปะของตัวเองโดยที่มีการเปลี่ยนแปลงจากของเดิม แม้ว่าในการแสดงผลงานครั้งนี้ของ อภินันท์ โปษยานนท์จะเป็นการเผยแพร่ผลงานศิลปะสื่อใหม่หรือสื่อผสมในประเทศไทยเป็นครั้งแรกแต่ก็มีศิลปินหลาย ๆ คนที่เริ่มทดลองสื่อที่ต่างไปจากจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เช่น วสันต์ สิทธิเขตต์ หรือ กมล เผ่าสวัสดิ์ (ปัจจุบัน รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)<sup>123</sup> จากนั้นศิลปินก็ได้เริ่มทำงานที่ใช้การสื่อสารที่หลากหลายมากขึ้น มีการทดลองให้เข้ากับแนวความคิดและบริบทของสังคม นอกจากศิลปิน ผู้ชมงานศิลปิน คนที่อยู่ในวงการศิลปะประเทศไทยก็เริ่มมีความ

121 ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและนิทรรศการมองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 27 กรกฎาคม 2559

122 ศาสตราจารย์ ดร.อภินันท์ โปษยานนท์, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 20 กันยายน 2559

123 ศาสตราจารย์ ดร.อภินันท์ โปษยานนท์, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 20 กันยายน 2559

เข้าใจในศิลปะที่กว้างขวางขึ้น การรับรู้งานศิลปะได้เปลี่ยนไป มีการข้ามศาสตร์ ตอบโต้กับเหตุการณ์ทางสังคมและเทคโนโลยีเป็นคู่ขนานกันไป



ภาพที่ 26 อภินันท์ โปษยานนท์, เสียงหัวเราะสีฟ้า, 1987<sup>124</sup>

ศิลปะไทยมีรากฐานการคิดในเชิงช่าง ใช้ทักษะในการสร้างสรรค์ผลงาน เน้นไปที่ฝีมือ ความสวยงามทางสุนทรียศาสตร์แบบที่เป็นการมองเห็นอย่างเดียว แต่พอมายุคนี้ ที่การรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ได้เปลี่ยนไป การใช้สื่อบางทีศิลปินไทยยังยึดติดกับแนวความคิดแบบเดิม คือการใช้เครื่องมือ งานศิลปะสื่อใหม่มีเนื้อแท้ที่มีวิคิดเชิงเทคโนโลยี มีการตอบโต้เป็นการสื่อสารสองทางเสมอ<sup>125</sup> ยกตัวอย่างเช่น นิทรรศการ ‘Media/Art Kitchen- Reality Distortion’ ในปี ค.ศ. 2013 รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ หนึ่งในศิลปินร่วมแสดงนิทรรศการกับผลงานที่ชื่อว่า *Theatre Wall Craft ‘Maya’* (2013) ได้ใช้เกมส์เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นเกมส์ที่ไม่มีวันจบสิ้น ศิลปินได้กล่าวว่าเขาได้คำนึงถึงสองอย่างด้วยกันคือเวลาและประสบการณ์ หมายถึงเวลาจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งซึ่งไม่สามารถรู้ล่วงหน้าได้ว่าจุดหมายจะเป็นอย่างไร และประสบการณ์การเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ชม ต่างจากงานวิดีโอที่เคยทำมา<sup>126</sup> ‘FAITH and FAIRY

<sup>124</sup> รูปภาพจาก <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Apinan%20Poshyananda>

<sup>125</sup> พิชญา ศุภวานิช, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยในมุมมองภัณฑารักษ์,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ขวณะลิขิต, 9 มิถุนายน 2559.

<sup>126</sup> “MAK Artist Interview - Kamol Phaosavasdi,” BACC Channel, [https://youtube/Wxdj\\_QVUCD0](https://youtube/Wxdj_QVUCD0)

TALES: New Media Art for Thailand' (2014) เป็นนิทรรศการเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ไทยที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและเรื่องเล่า แม้วานิทรรศการนี้จะเป็นการรวมกันของศิลปินไทยแต่จัดแสดงที่ ADM Gallery and the School of Art, Design and Media (ADM) ณ Nanyang Technological University ประเทศสิงคโปร์ งานทั้งหมดเป็นงานวิดีโอและศิลปะจัดวาง ศิลปินที่ร่วมในนิทรรศการ เช่น จุฬญาณนนท์ ศิริผล และ Christelle Lheureux ร่วมกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล



ภาพที่ 27 กมล เผ่าสวัสดิ์, Theatre Wall Craft 'Maya', 2013<sup>127</sup>

ข้อถกเถียงสำคัญประการหนึ่งที่เป็นประเด็นคำถามกันสำหรับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยคือ ศิลปะสื่อใหม่นั้นรวมไปถึงหนังสือหรือหนังทดลองหรือไม่ หลักฐานที่ชัดเจนของการจำแนกวิดีโอ ประเภทศิลปะสื่อใหม่เป็นกระบวนการทางเทคโนโลยีที่ช่วยในการสร้างภาพ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคนิคตกแต่งภาพ การสร้างการมองใหม่ ๆ ในภาพที่มีได้เกิดขึ้นจริง หรือ สามารถเห็นด้วยตาเปล่า เช่นงานของ Bill Viola, *Martyrs* (2014) สำหรับผลงานโดยศิลปินไทยที่เห็นชัดในทางนี้ เช่น ผลงานในนิทรรศการ 'The Serenity of Madness' (2016) โดย ศิลปินอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ภัณ ทาร์กษ คือ กฤติยา กาวีวงศ์ ผลงานใน นิทรรศการไม่เฉพาะ ภาพยนตร์ รวมไปถึง ภาพ ถ่าย ใน นิ ท ร ร ศ ก า ร *Mr. Electrico (For Ray Bradbury)* (2014) ที่มีกลิ่นอายของเทคโนโลยี ของภาพยนตร์ เป็นทั้งการทดลองเพื่อปรากฏการณ์เพื่อให้ภาพสวยงาม

127 ภาพจาก screenshot ของผลงาน *Theatre Wall Craft 'Maya'*, 2013 โดย กมล เผ่าสวัสดิ์

และสามารถเก็บเป็นสมบัติของตนเองได้ แม้กึ่งก้านสาขาของความเป็นสหศาสตร์<sup>128 129</sup> หรือกระทั่งกระบวนการในการนำเสนอผลงานลักษณะการปฏิสัมพันธ์ อาทิผลงานของ กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์และศิลปินรุ่นใหม่ *Black Air* (2008) โดยมี อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นที่ปรึกษา ร่วมกับ พิมพกา โตวิระ, จักรวาล นิลธำรงค์, อัคริสเฉลิม กัลยาณมิตร, Koichi Shimizu ผลงาน *Black Air* ของกลุ่มนักผลิตภาพยนตร์ ศิลปิน นักออกแบบ และนักดนตรี ได้ร่วมกันสร้างผลงานศิลปะจัดวาง โดยแบ่งพื้นที่ในส่วนของกรรมปฏิสัมพันธ์ 2 ห้อง ได้แก่ ห้องที่ 1 เน้นการใช้เสียงในการสื่อสาร ระหว่างเสียงกับภาพ ผู้ชมสามารถกดปุ่มที่โยงลง มาจากเพดานเพื่อเลือกเสียงที่แตกต่างจนเกิดการสร้างเสียงประสานที่หลากหลาย ในขณะที่อีกห้องเป็นห้องมีดีมีการติดตั้งเครื่องฉายภาพ 4 จอมีภาพคลิปวิดีโอที่ไม่ได้รับการเปิดเผยในเมืองไทย หรือสื่อในประเทศไทยในขณะนั้น ศิลปินต้องการเล่นเรื่องของการเซ็นเซอร์ ในประเทศไทยที่ยังคงมีปรากฏอยู่ จะพบว่าผลงานของศิลปินกลุ่มนี้ได้นำเอาภาพคลิปวิดีโอเก่ามาใช้ในการสื่อสาร หากแต่มีการผนวกวิธีการการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ ในการใช้เทคโนโลยี การจับการเคลื่อนไหวเพื่อเล่นกับผู้ชม เป็นต้น



ภาพที่ 28 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, Mr. Electrico (For Ray Bradbury), 2014<sup>130</sup>

128 “The Serenity of Madness”: Thai filmmaker and artist Apichatpong Weerasethakul – artist profile,” Mai Xuan, 2016, <http://artradarjournal.com/2016/09/07/the-serenity-of-madness-thai-filmmaker-and-artist-apichatpong-weerasethakul-artist-profile/>

129 “Apichatpong Weerasethakul: The Serenity of Madness,” Chia, Adelin, [https://artreview.com/reviews/october\\_2016\\_review\\_apichatpong\\_weerasthakul/](https://artreview.com/reviews/october_2016_review_apichatpong_weerasthakul/)

130 รูปภาพจาก <https://www.artsy.net/artwork/apichatpong-weerasethakul-mr-electrico-for-ray-bradbury>



ศิลปินอีกท่านคือสืบแสง แสงวชิระภิบาล กับผลงาน *Social Fundamentalism Studies* (2009)<sup>131</sup> และ *Untitled* (2010)<sup>132</sup> ผู้สร้างเองวางแผนจะใช้สื่อใหม่ในการสื่อสารโดยการหยิบยืมภาพในประวัติศาสตร์ โยกย้าย กาลเวลาเชื่อมต่อกับความคิดในปัจจุบัน ผลงานกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดในอดีตที่มีความเข้มแข็งในเชิงศิลปะ เข้ากับสถานการณ์โลกในปัจจุบัน ดังนั้น ผลงานชุดนี้มีความประสงค์ที่ใช้เทคโนโลยีเพื่ออธิบายความงามในรูปแบบใหม่ของโลกดิจิทัล



ภาพที่ 29 สืบแสง แสงวชิระภิบาล, *Social Fundamentalism Studies*, 2009<sup>133</sup>

พัฒนาการของเทคโนโลยีในประเทศไทยนั้นไม่ทันสมัยหากเทียบกับประเทศที่ใกล้เคียง และศิลปวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ทางภาครัฐให้ความสำคัญเป็นลำดับท้าย ๆ โดยเฉพาะทางทัศนศิลป์ แต่ถึงกระนั้นทางภาคเอกชนยังพอจะมีการสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมอยู่บ้าง การใช้สื่อสารสนเทศเพื่อการออกแบบให้ความรู้และเพื่อการโฆษณานั้นยังมีที่เป็นที่น่าตื่นตาตื่นใจ เช่น Thailand Pavilion ใน World Expo 2010 ที่เมืองเซี่ยงไฮ้ สาธารณรัฐประชาชนจีน ชื่อหัวข้อคือ Thainess: Sustainable Way of Life กล่าวว่าได้นำเทคโนโลยีอันล้ำสมัยมาใช้ในการนำเสนอเพื่อสร้าง ความเพลิดเพลิน

131 “Social Fundamentalism Studies,” Suebsang Sangwachirapiban, [https://youtu.be/B\\_73Szs\\_WL0](https://youtu.be/B_73Szs_WL0)

132 “Untitled,” Suebsang Sangwachirapiban and Powarong Boonchui, <https://www.youtube.com/watch?v=CJ1aLO4T8o4>

133 รูปภาพจาก screenshot จาก [https://www.youtube.com/watch?v=B\\_73Szs\\_WL0](https://www.youtube.com/watch?v=B_73Szs_WL0)

และความประทับใจให้แก่ผู้เข้าชม<sup>134</sup> จุดเด่นคือภาพวิดีโอ 360 องศา รอบ ๆ ศาลาไทย ซึ่งทุกครั้งที่มีการแสดง World Expo จะมีเลือกใช้ภาคเอกชนในการลงทุนมหาศาลเพื่อให้คนมาเที่ยว เช่น CP Group, Workpoint Entertainment, Singha Corporation, และ Thai Beverage เป็นต้น ในเวทีนี้จะพบว่าเป็นการแข่งขันเชิงเทคโนโลยีกับประเทศอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ซึ่งนี่เป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการจัดแสดงสื่อใหม่ของไทย แต่ใช้ในรูปแบบทางการโฆษณา ประชาสัมพันธ์มากกว่า งบประมาณจัดงานแต่ละครั้งไม่ต่ำกว่า 100 ล้านบาท

TCDC (Thailand Creative & Design Center) ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ มีแก่นสำคัญเรื่องพัฒนาการออกแบบ โดยมีหลายนิทรรศการที่มีการทดลองการใช้สื่อที่ทันสมัย เช่น นิทรรศการ 'Hello World' (2014) กล่าวถึงสถานการณ์ของโลก กระแสใหม่ของโลก นำมาเล่าเรื่องใหม่ และใช้สื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสาร เช่น วิดีโอ เครื่องพิมพ์ดีดที่ใช้งานร่วมกับ iPad หรือ 'Redefining the District' (2017) เป็นโครงการต่อเนื่องเกี่ยวกับการพัฒนาย่านเจริญกรุงในบริบทของศิลปวัฒนธรรม โดยมีการสร้างสรรค์นิทรรศการออนไลน์ หลักการใหญ่ ๆ นิทรรศการของ TCDC คือ พยายามเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมผ่านการใช้สื่อใหม่ การปฏิสัมพันธ์ ตลอดจนการออกแบบที่ทำให้ผู้ชมสนใจ เพื่อสร้างการตระหนักถึงสาระหรือประเด็นที่จัดนิทรรศการ ดังนั้น จะพบว่าการใช้สื่อใหม่ของนักออกแบบหรือกลุ่มเชิงพาณิชย์สามารถเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีได้ง่ายกว่าศิลปิน จึงพิจารณาได้ว่าสังคมศิลปะสื่อใหม่ไทยยังขาดโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยี หรือโอกาสในการทดลอง โดยมีการสนับสนุนไม่มีศูนย์กลางของการให้ข้อมูล ไม่มีแหล่งที่มาของเงินทุน<sup>135</sup> จากหน่วยงานทั้งภาครัฐหรือเอกชน ทั้งนี้อาจจะเพราะงานศิลปะมักไม่ได้ตอบโจทย์ของการสื่อสารเชิงพาณิชย์หรือสามารถเข้าใจได้ง่ายในประเด็นที่ศิลปินสื่อสารอย่างวิทยา จันมา ก็ตามที่สามารถเข้าถึงเครื่องมือเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยผ่านเครือข่ายของเขาที่ทำในโลกการออกแบบเชิงพาณิชย์ได้ เขาก็ไม่สามารถที่จะทดลองอะไรหรือสร้างนวัตกรรมทางศิลปะได้จากการเงินที่สูงพอ ๆ กับความล้ำสมัยของเทคโนโลยีนั้น ๆ<sup>136</sup>

จริงอยู่ที่ศิลปินหลายคนพยายามที่จะใช้สื่อใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินในปัจจุบันหลายคนหยิบจับใช้วิดีโอในงาน เป็นส่วนหนึ่งในการสื่อสารหรือเป็นผลงาน เป็นการบันทึก เริ่มเห็น

134 "Hello World!" at TCDC," The Nation Bangkok, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=2Ow0Rd7-rq8>

135 ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์, "ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและนิทรรศการมองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย," สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 27 กรกฎาคม 2559

136 วิทยา จันมา, "การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่," สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 20 กรกฎาคม 2559.

ทั่วไปในการทำงานศิลปะ ซึ่งเรียกได้ว่าเทคโนโลยีตัวไหนมีในเมืองไทยและมีแพร่หลายทาง่ายก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะไปเอง แต่ปัญหาคือประเทศไทยยังไม่ผลิตเทคโนโลยีอะไรเองมากนัก มีแต่รอการนำเข้ามา อาจจะตามหลังคนอื่นบ้างสัก 5 - 10 ปี “การใช้สิ่งนั้นสิ่งนี้ให้กลายเป็นวัตถุในการทำงาน มันเปลี่ยนไปตามการก้าวเข้ามาของเทคโนโลยีซึ่งคนไทยก็ยังไม่กล้าลง เพราะเราไม่ได้ประดิษฐ์เอง トラบิตที่ประเทศนี้ยังไม่ให้ความสำคัญกับคนที่คิดค้นวิจัยอะไรต่าง ๆ แล้วสิ่งเหล่านั้นเติบโตกลายเป็นประโยชน์ของสาธารณชนได้ก็ไม่มี ความหมาย”<sup>137</sup> แต่ทว่าจากข้อจำกัดดังกล่าวทำให้สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของงานศิลปะสื่อใหม่ไทยเชิงเทคโนโลยีคือการมักจะมีเทคโนโลยีแบบ DIY ประดิษฐ์ขึ้นมาเองเป็นสุนทรีย์แบบเฉพาะ<sup>138</sup>

“ศิลปะสื่อใหม่ที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่คือออกไปหาคน ไม่ได้ตั้งอยู่กับที่ อาจจะไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัวแล้ว แต่อาจจะเป็พื้นที่สาธารณะ ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับคนทำงาน เพราะตัวงานที่จะได้ความสนใจต้องไม่นิ่ง ต้องเคลื่อนไหวเหมือนการสื่อสารที่เคลื่อนที่ไปตลอด”<sup>139</sup> นอกจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ก็ยังมีผลต่อการรับรู้และการเข้าถึงศิลปะสื่อใหม่ของผู้ชมงานคนไทยเหมือนกัน เรื่องการรองรับเทคโนโลยีหากศิลปินต้องการกระจายผลงานตามช่องทางที่ล้ำสมัย กลุ่มคนไทยก็ไม่สามารถเข้าถึงได้ คนสมัยนี้เข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่าย แต่มันต้องเข้ากับสภาพความเป็นอยู่ของสังคมด้วย<sup>140</sup>

#### 2.4.2 ลักษณะทั่วไปของศิลปะสื่อใหม่ในบริบทศิลปะในประเทศไทย

ลักษณะของผลงานศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมีความคล้ายกับศิลปะสื่อใหม่สากล อยู่บ้างคือความเกี่ยวข้องกับสื่อสารสนเทศ พยายามทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการได้รับอิทธิพลของศิลปะสื่อใหม่นอกประเทศ ด้วยสาระสำคัญที่เหมือนกันคือการใช้เทคโนโลยีปัจจุบันในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อย่างไรก็ตามการเข้าถึงเทคโนโลยีปัจจุบันนั้นคือสิ่งหนึ่งซึ่งเหตุของความแตกต่างด้วยความไม่เท่าเทียมของเทคโนโลยีและเงินทุนสนับสนุน ศิลปินไทยส่วนใหญ่จึงมีข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานทำให้ลักษณะเรื่องความเป็นดิจิทัลได้ต่างไป รวมถึง

137 อธิคม มุกดาประกร, “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะสื่อใหม่ในเชียงใหม่,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 23 พฤษภาคม 2559.

138 พิชญา ศุภวานิช, “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยในมุมมองภัณฑารักษ์,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 9 มิถุนายน 2559.

139 อานนท์ นงค์เยาว์, “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะกับการใช้เสียง,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 23 พฤษภาคม 2559

140 ไชยิต จันทราทิพย์, “ศิลปะสื่อใหม่,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 24 พฤษภาคม 2559

การศึกษาที่ไม่มีเฉพาะทางในศิลปะสื่อใหม่ ซึ่งหนึ่งในเหตุผลหลักก็คือการเข้าถึงเทคโนโลยี เช่นเดียวกัน จากสองปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของประเทศไทย นั้นแตกต่างจากที่เข้าใจหากใช้ลักษณะของสากลดังต่อไปนี้

### วิดีโออาร์ตจัดวาง

จากการเริ่มต้นศิลปะสื่อใหม่จากผลงานที่มีลักษณะเป็นศิลปะจัดวางที่มีวิดีโอ (video installation) จนมาถึงปัจจุบันก็ยังมีศิลปินไม่น้อยที่ยังนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ใกล้เคียงอยู่นอกจากนั้น ศิลปินหลาย ๆ คนยังใช้เทคโนโลยีในการเก็บบันทึกอย่างวิดีโอสำหรับข้อมูล เหตุการณ์ และเผยแพร่เป็นงานศิลปะ ตัวอย่างเช่นศิลปินที่สร้างผลงานวิดีโอเป็นหลักอย่างจุฬารัตน์ นิตกรนิทรรศการชุด ‘พิพิธภัณฑ์ของกิริติ’ หรือ ‘Museum of Kirati’ (2017) จัดแสดงผลงานจัดวางพื้นที่ เฉพาะที่ประกอบด้วยหลายวิดีโอด้วยกัน พร้อมทั้งภาพถ่ายกล้องไฟ และวัสดุอื่น ผลงานในลักษณะ ดังกล่าวได้รับการเรียกว่าศิลปะสื่อใหม่ในศิลปะร่วมสมัยไทย



ภาพที่ 30 Installation view จากนิทรรศการ ‘พิพิธภัณฑ์ของกิริติ’ 2017 โดยจุฬารัตน์ นิตกร<sup>141</sup>

### ใช้แอนะล็อกมากกว่าดิจิทัล

ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยยังใช้เทคโนโลยีที่เป็นแอนะล็อกมากกว่าดิจิทัล ซึ่งส่วนนี้เป็นสิ่งที่แตกต่างจากศิลปะสื่อใหม่ในบริบทสากลที่รวมถึงดิจิทัลเป็นต้นไป ทั้งนี้เนื่องจากการเข้าถึงเทคโนโลยี

<sup>141</sup> ภาพจาก <http://chulayarnnon.com/exhibition14.html>

ที่มีอยู่อย่างไม่แพร่หลายและในราคาที่สูง และการเรียนการสอนที่ไม่ไปถึงจากเหตุผลเดียวกันคือเงินทุนด้านการเข้าถึงอุปกรณ์ อานนท์ นงเยาว์คือศิลปินสื่อใหม่คนหนึ่งซึ่งชื่นชอบและทดลองในเทคโนโลยีอนาล็อกและนำไปปรับใช้กับผลงานตนเอง<sup>142</sup> เช่นผลงาน *UnStoberry (this is not stoberry)* (2016) ศิลปินทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยกล้องวิดีโอเก่าทำงานร่วมกับเซ็นเซอร์ สำรวจปฏิกิริยาของคนที่มีต่อภาพวิดีโอแบบกล้องวงจรปิด ยิ่งเข้าไปใกล้กล้องเท่าไรภาพก็ยิ่งเบลอขึ้น



ภาพที่ 31 Installation View ของผลงาน *UnStoberry (this is not stoberry)* (2016) โดยอานนท์ นงเยาว์<sup>143</sup>

### เทคโนโลยีทำเอง (DIY technology)

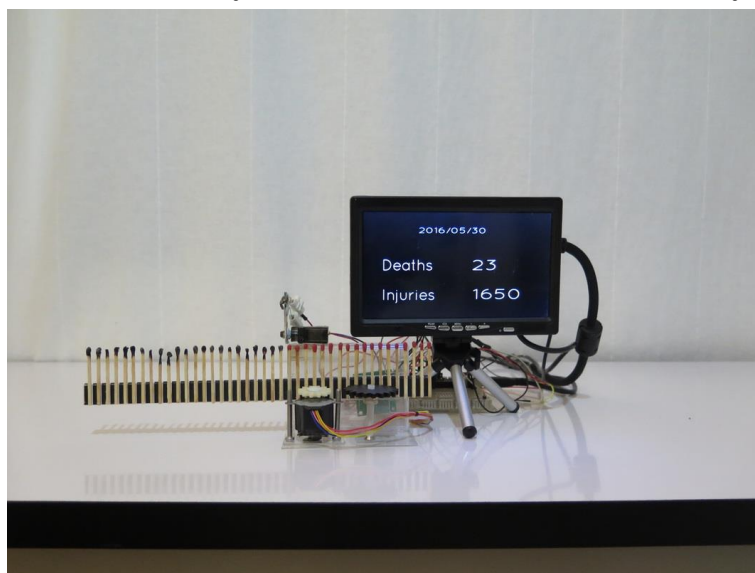
ศิลปินไทยที่สนใจในศิลปะสื่อใหม่จะมีการดัดแปลงที่ทำเอง (DIY) มากกว่าที่จะเป็นการทำงานร่วมหรือทำงานข้ามศาสตร์กับวิศวกร วิทยาการคอมพิวเตอร์ หรืออื่น ๆ เกิดจากปัญหาหลักคือเงินทุน วิทยา จันมาคือศิลปินคนหนึ่งซึ่งมีการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยจากงานประจำของเขา<sup>144</sup> ทำให้เขาเป็นศิลปินสื่อใหม่คนหนึ่งซึ่งมีการทดลองวัสดุอุปกรณ์ที่เป็นนวัตกรรมกว่าศิลปินคนอื่น เป็นศิลปินที่เข้าใจความเป็นดิจิทัลที่สุดในบรรดาศิลปินสื่อใหม่ในประเทศไทย เช่นผลงาน *Death*

142 อานนท์ นงเยาว์, “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะกับการใช้เสียง,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 23 พฤษภาคม 2559.

143 ภาพจาก <http://www.amontnongyao.com/amontnongyao.com/Unstoberry.html>

144 วิทยา จันมา, “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่,” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร, 20 กรกฎาคม 2559.

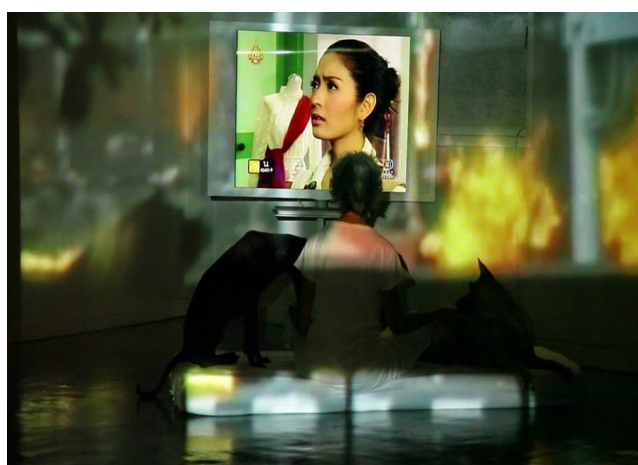
Data (2016) ศิลปินได้เชื่อมโยงผลงานกับ [www.thairsc.com](http://www.thairsc.com) ซึ่งเป็นศูนย์ข้อมูลอุบัติเหตุเพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยทางถนน ผลงานชิ้นนี้ใช้ข้อมูลผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บจากอุบัติเหตุบนท้องถนนตามเวลาจริง และเมื่อมีผู้เสียชีวิตจุดไม้ขีดบนผลงานเพื่อสะท้อนความสูญเสียนั้น



ภาพที่ 32 วิทยา จันทมา, Death Data (2016)<sup>145</sup>

### มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสารสนเทศ

สิ่งที่คล้ายกันสำหรับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยคือมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ อยู่บ้าง อย่างผลงาน *The Treachery of the Moon* (2012) โดยอารยา ราษฎร์จำเริญสุข ซึ่งเป็นวิดีโอของศิลปินนั่งดูโทรทัศน์กับสุนัขของตนเอง แสดงออกถึงความกำกวมของความจริง - ไม่จริง การใช้เวลา และวิพากษ์วิจารณ์รายการโทรทัศน์ในประเทศไทยไปในตัวอีกด้วย



145 ภาพจาก <http://www.witayajunma.com/death-data.html>

ภาพที่ 33 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข, The Treachery of the Moon (2012) HD video, duration 12:36<sup>146</sup>

### มีอิทธิพลจากต่างประเทศ

อย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นได้จากการค้นคว้าหาข้อมูลคือศิลปินไทยส่วนใหญ่ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่มีพื้นฐานทางการศึกษาหรือประสบการณ์จากต่างประเทศจากศิลปินที่กล่าวมาเบื้องต้นเอง เช่น อภินันท์ โปษยานนท์, กมล เผ่าสวัสดิ์, ปรัชญา ปิ่นทอง ได้ทำการศึกษาจากต่างประเทศ อำนวย ชูสุวรรณก็ได้ไปเป็นศิลปินในพำนักที่ต่างประเทศ หรือหากไม่ได้มีประสบการณ์ดังกล่าวก็ยังสามารถรับแรงบันดาลใจจากศิลปินต่างชาติ อย่างวิทยา จันมาก็ได้แรงบันดาลใจจากนิทรรศการที่มีผลงานของ Nam Jun Paik ที่อาจารย์สมพร รอดบุญนำมาจัดแสดงเมื่อยังศึกษาอยู่<sup>147</sup>

### ต้องการปฏิสัมพันธ์



การปฏิสัมพันธ์ (interactiveness) ยังปรากฏอยู่บ้างในศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย เป็นสิ่งที่ศิลปินสื่อสารไปในแนวความคิดของผลงาน ในส่วนนี้จึงเป็นอีกลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกับศิลปะสื่อใหม่ในบริบทสากลว่าเทคโนโลยีมีไว้ใช้ เช่นผลงาน *Twilight* หรือ *มุ้งมุ้ง* (2018) ที่แสดงใน Thailand Biennale 2018 Krabi โดยเจษฎา ตั้งตระกูลวงศ์ การรับรู้ผลงานทำได้ด้วยการฟัง ศิลปินได้สร้างคลิปเสียงเชื่อมโยงเสียงของนก แมลง น้ำตก และธรรมชาติอื่น ๆ สัมพันธ์กับผลงานการจับเซ็นเซอร์เข้าออกหาอาหารของค้างคาว ฟังระหว่างล่องเรือหางยาวไปตามเกาะต่าง ๆ



146 ภาพจาก <https://www.frameweb.com/news/araya-rasdjarmrearnsook>

147 วิทยา จันมา. “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 20 กรกฎาคม 2559.



ภาพที่ 34 เจษฎา ตั้งตระกูลวงศ์ มุ่งมิ่ง (2018)<sup>148</sup>



---

148 ภาพจาก <http://jedsadatree.blogspot.com/>



### บทที่ 3

#### แนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาการสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้อง

จากองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ที่ได้ทบทวนในกล่าวมาในบทที่แล้ว การสร้างสรรค์ผลงานวิจัยนี้มุ่งการสร้างการรับรู้องค์ความรู้ดังกล่าวให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายคือคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ วารสาร สื่อบัตร นิทรรศการ เว็บไซต์ สัมภาษณ์ และกรณีศึกษา เพื่อให้ได้ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้เพื่อสร้างสรรค์เป็นนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ สามารถพิจารณา ดังนี้

#### 3.1 การรับรู้ในยุคดิจิทัล

สื่อใหม่ (new media) มีทฤษฎีและการกล่าวถึงในอีกบริบทหนึ่งนั่นคือสื่อใหม่ในเชิงการสื่อสาร สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาษาของสื่อใหม่ดังกล่าวได้มีการกล่าวถึงในวงกว้างด้วยตัวเองและมีความคาบเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในด้านกระบวนการสร้างสรรค์ Lev Manovich คือหนึ่งในนักวิชาการผู้บุกเบิกทฤษฎีสื่อใหม่ในปัจจุบันคนหนึ่งได้นิยามความหมายของสื่อใหม่ในหนังสือ 'The Language of New Media' ของเขาว่าสื่อใหม่คือการใช้เครื่องมืออาทิ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ (computer multimedia) เกมคอมพิวเตอร์ แผ่นบันทึกซีดี และดีวีดี และลักษณะของการจำลองสถานะสมจริง (virtual reality หรือ VR) ความเข้าใจโดยทั่วไปของสื่อใหม่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตผ่านคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารและเพื่อการจัดแสดงผลงาน<sup>149</sup> Janet H. Murray นักวิชาการอีกคนกล่าวถึงสื่อใหม่ในความหมายเดียวกันว่าเป็นสื่อที่เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ไม่ได้แค่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตเท่านั้น ซึ่งในยุคปัจจุบันสามารถกล่าวได้ว่าสื่อดิจิทัล (digital medium) ทั้งหมดคือสื่อใหม่<sup>150</sup>

149 Lev Manovich, *The Language of New Media* (Massachusetts: The MIT Press, 2001), 19.

150 Janet H. Murray, *Inventing the Medium: Principles of Interactive Design as a Cultural Practice* (Massachusetts: The MIT Press, 2001), 8

ห้วงเวลาปัจจุบันความรวดเร็วและความสะดวกในการเข้าถึงสาระองค์ความรู้ 24 ชั่วโมง กลายเป็นพฤติกรรมใหม่ของผู้เรียนที่สามารถค้นคว้าได้ตลอดเวลาที่ต้องการสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สนใจต้องสามารถเรียนรู้หลากหลายทักษะในเวลาเดียวกัน และยังสามารถนำไปสู่การเป็นผู้ผลิตด้วยตนเอง ปัจจัยข้างต้นจึง มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยรวมถึงศิลปะสื่อใหม่ปัจจุบันพบว่าผู้เรียนจำนวนมากพัฒนาทักษะเทคโนโลยีจากปัจจัยภายนอกห้องเรียนมากกว่าภายในชั้นเรียน อาทิ ทักษะทางการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสร้างสื่อสารสนเทศ ตลอดจนทักษะการสื่อสารผ่านสื่อสมัยนิยม เช่น การตัดต่อวิดีโอทัศน์เบื้องต้น ตกแต่งภาพ การสร้างเว็บไซต์ ออกแบบกราฟิก กระทั่งการสร้างแอปพลิเคชัน เป็นต้น

การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รูปแบบการเรียนรู้ต้องคำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้ ให้การเรียนรู้สามารถเข้าถึงฐานะของการเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองมากกว่าการรับการถ่ายทอดเป็นการเรียนการสอน ค้นหาความรู้ด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบข้อมูล และสรุปสาระองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง<sup>151</sup> ผู้วิจัยต้องการศึกษาความเป็นไปได้ในการเรียนรู้ที่กล่าวถึงและเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือการสร้างการเรียนรู้และการผลิตผลงานสร้างสรรค์ซึ่งปรากฏวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผู้เรียนจากมิติของผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์ในสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน

21<sup>st</sup> Century Learning หรืออาจแปลเป็นภาษาไทยได้คือการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นทฤษฎีจากองค์กรที่ชื่อว่า P21 หรือ Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning คิดค้นทฤษฎีการเรียนรู้นี้ ตั้งขึ้นเพื่อเป็นตัวเร่งและตัวเชื่อมของ 21<sup>st</sup> Century Learning สร้างเครือข่ายระหว่างการศึกษา ธุรกิจ ชุมชน และรัฐบาล เพื่อให้ผู้เรียนรู้ได้ ได้รับความรู้และทักษะสำหรับการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง และยังสามารถพัฒนาทักษะเข้าสู่ยุคสมัยหรือความต้องการของตลาด การทำงานในอนาคต

ทักษะใน 21<sup>st</sup> Century Learning ที่เหมาะกับงานวิจัยนี้โดยตรงคือทักษะด้านข้อมูล สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) ซึ่งกล่าวถึงผู้คนในศตวรรษที่ 21 ในยุคที่สื่อเป็นตัวขับเคลื่อนสภาพแวดล้อมด้วยปัจจัยต่าง ๆ เช่น การเข้าถึงข้อมูล การเปลี่ยนแปลงของเครื่องมือเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และให้การ สนับสนุนด้วยตัวเอง ดังนั้นผู้เรียนรู้จึงต้องมีความรู้ความสามารถด้านข้อมูล ด้านสื่อ และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information Communication Technology - ICT) มีหลักการของทฤษฎีคือ

151 James Hutchens and Marianne Stevens Suggs, *Art Education: Content and Practice in a Postmodern Era*, (New Jersey; Pearson Education, Inc., 1997) 152

1. Information Literacy (ความรู้ความสามารถด้านข้อมูล) หมายถึงสามารถเข้าถึงและประเมินข้อมูลได้ เข้าถึงข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพในด้านเวลาและที่มา สามารถประเมินข้อมูลเชิงวิเคราะห์และรอบรู้ ใช้และจัดการข้อมูล ได้อย่างเหมาะสม อย่างถูกต้องและมีความคิดสร้างสรรค์ต่อปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น จัดการข้อมูลและที่มาซึ่งดาซึ้นได้ และใช้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทางจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลได้

2. Media Literacy (ความรู้ความสามารถด้านสื่อ) หมายถึงสามารถวิเคราะห์สื่อทำความเข้าใจว่าการสื่อสารนั้น ๆ ถูกใช้อย่างไรและเพราะเหตุใด มีการไตร่ตรองการที่บุคคลแปลความสารที่ต่างกันออกไป สิ่งใดถูกนำมารวม สิ่งใดถูกตัดออก และวิเคราะห์การใช้สื่อว่ามีผลกระทบต่อความเชื่อและพฤติกรรมอย่างไร ใช้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทางจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อได้ พร้อมทั้งสร้างผลผลิตที่เป็นสื่อ มีความเข้าใจและใช้สื่อที่เหมาะสมในการสร้างสื่อเครื่องมือ ลักษณะ และแบบแผน อย่างมีประสิทธิภาพในการแสดงออก แปลความหมายในบริบทของวัฒนธรรมที่ต่างออกไป



3. ICT Literacy (ความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศ) หมายถึงใช้เทคโนโลยีในเป็นเครื่องมือในการค้นคว้า จัดการ ประเมิน และสื่อสารข้อมูลได้ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร สร้างเครือข่ายอย่างเหมาะสมในการเข้าถึง จัดการ ผสมผสาน ประเมินผล และสร้างข้อมูล รวมถึงใช้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทางจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ข้อมูลทางเทคโนโลยีได้<sup>152</sup>



21<sup>st</sup> Century Learning ในส่วนของทักษะข้อมูล สื่อ และเทคโนโลยี สามารถนำมาปรับประยุกต์กับกระบวนการทำงานวิจัยนี้ ทั้งผู้เสนอและกลุ่มเป้าหมายในศตวรรษที่ 21 โดยพิจารณาความรู้ความสามารถด้านต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลกเทคโนโลยีและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของมนุษย์ต่อการศึกษาเรียนรู้ในทักษะใหม่ ๆ ที่อาจจะไม่เคยปรากฏมาก่อน

ทักษะที่กล่าวมาข้างต้นสามารถเปรียบเทียบได้กับทฤษฎีความรู้ความสามารถด้านดิจิทัล (digital literacy) คือทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงการนำอุปกรณ์และปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ให้เกิดการพัฒนาการต่อยอดทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 มิติคือการใช้ (to use), การเข้าใจ (to understand)

152 “21st Century Learning Framework,” P21.org, [http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21\\_Framework\\_Definitions\\_New\\_Logo\\_2015.pdf](http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.pdf)

การสร้าง (to create) การเข้าถึง (to access) เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ<sup>153</sup> การหาข้อมูลในยุคดิจิทัลเป็นเหมือนดาบสองคม การเข้าถึงข้อมูลที่มากอย่างง่ายดาย แต่ในขณะเดียวกันความตายนของข้อมูลทำให้ผู้หาข้อมูลต้องมีความสามารถในการคัดสรรและคัดกรองข้อมูลที่น่าไปใช้ SCONUL (The Society of College, National and University Libraries) สมาคมห้องสมุดในสถานศึกษาระดับสูงประเทศอังกฤษได้ศึกษาเกี่ยวกับการทำงานข้อมูลในยุคดิจิทัลเรียกว่า SCONUL's Seven Pillars มีหลักการตามแผนภูมิดังนี้

### SCONUL Seven Pillars of Information Literacy



### แผนภูมิที่ 1 เสาหลักทั้ง 7 ในทักษะใช้ข้อมูลยุคดิจิทัลโดย SCONUL

จากการประเมินพบว่าเสาหลักทั้ง 7 ของ SCONUL นั้นมีความคล้ายทักษะที่กล่าวมาเบื้องต้น ใน 21<sup>st</sup> Century Learning ซึ่งสรุปใจความสำคัญที่ทั้งสองทฤษฎีคาบเกี่ยวกันคือหลักการรับรู้ข้อมูล ผ่านผ่านเทคโนโลยีคือ 1) ความสามารถในการหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือได้ 2) ความสามารถเปรียบเทียบและประเมินข้อมูลจากหลายแหล่งได้ 3) ความสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปต่อยอดได้

<sup>153</sup> “Digital literacy คืออะไร,” สำนักงานก.พ., <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>

Jesse Stommel ร่วมกับ Pete Rorabaugh ได้ก่อตั้งองค์กร Digital Pedagogy Lab สถาบันการเรียนรู้แบบหลักสูตรสั้นที่ศึกษาหน้าที่และการทำงานของเทคโนโลยีในการศึกษา Hybrid Pedagogy บนพื้นที่ออนไลน์ซึ่งมีหน้าที่ทั้งเป็นชุมชน บทสนทนา การทำงานร่วมกัน โรงเรียน และการบันทึกการที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีของเขาเองคือ Critical Digital Pedagogy ทฤษฎีและหลักการ Digital Critical Pedagogy ที่ Jesse Stommel และ Pete Rorabaugh ได้วิจัยขึ้นมาจากงานเขียนของ Paulo Freire โดยเฉพาะ *The Pedagogy of the Oppressed* ในปี ค.ศ. 1968 ในด้านของ ทฤษฎี Critical Pedagogy หรือ ทฤษฎีการศึกษาเชิงวิพากษ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนที่ให้อำนาจแก่ผู้เรียนในการวิพากษ์วิจารณ์

Stommel ได้ให้ลักษณะของการ ‘วิพากษ์’ (critical) ในบทความ Critical Digital Pedagogy: a Definition ไว้ในหลายแง่มุมดังนี้

1. วิพากษ์ในเชิงของการเป็นการได้รับมอบหมาย สิ่งที่ต้องทำ
2. วิพากษ์ในเชิงของการวิจารณ์บทประพันธ์และวิจารณ์เป็นการให้ความหมายและการตีความ
3. วิพากษ์ในเชิงของการสะท้อนและความแตกต่างเมื่อคิดถึงหัวข้อนั้น ๆ
4. วิพากษ์ในเชิงของวิพากษ์สถาบัน องค์กร และอุปสรรคของสังคมเพื่อการเรียนรู้
5. วิพากษ์การเรียนรู้ในเชิงการเข้าถึงระเบียบการสิ่งที่มีผลกระทบต่อกันเพื่อความหมายที่แตกต่าง

การตีความของการวิพากษ์ดังกล่าวได้นำไปตีความกับบริบทการใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน ดิจิทัลเทคโนโลยีนั้น คือเครื่องมือมีประโยชน์ก็ต่อเมื่อได้ใช้ สิ่งที่ต้องนำพิจารณาเมื่อใช้เครื่องมือคือต้องไม่ให้มันควบคุมเรา การเรียนรู้ควรเริ่มที่คนก่อน ไม่ใช่เริ่มที่เครื่องมือ ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีในการศึกษาที่ดีควรใช้หลักการวิพากษ์มาพิจารณา โดยเฉพาะเมื่อมีเครื่องมือใหม่ ๆ หรือโดยเฉพาะเครื่องมือที่เราใช้อยู่แล้ว โดยย่อ Stommel ได้ให้คำจำกัดความ Critical Digital Pedagogy ว่าเป็นจุดศูนย์กลางคือชุมชนและการร่วมมือ ต้องเปิดกว้างสำหรับความหลากหลาย การออกเสียงในระดับนานาชาติ คิดต่อสำหรับชุมชนและการร่วมมือกันของหลากหลายวัฒนธรรม ไม่ถูกนิยามด้วยเสียงเดียว ต้องประกอบเป็นเสียงประสานกัน และมีการใช้นอกสถานศึกษาตาม ประเพณี<sup>154</sup>

Myra Waddell และ Elena Clariza ได้ศึกษา Critical Digital Pedagogy ของ Stommel เพื่อเป็นกรอบสำหรับข้อมูลการเรียนรู้ในการศึกษาระดับสูง (Framework for Information Literacy for Higher Education) เทคโนโลยีแท้จริงแล้วก็มีข้อจำกัดของมัน ดังนั้นเครื่องมือดิจิทัลมี

154 Jesse Stommel, “Critical Digital Pedagogy: a Definition,” in Hybrid Pedagogy. 2014, <http://hybridpedagogy.org/critical-digital-pedagogy-definition/>

อำนาจในการเปิดเผยอย่างหนึ่ง อย่างอื่นก็อาจจะถูกปิดบังได้ ดังนั้นการใช้สื่อตามทฤษฎีดังกล่าวทำให้ได้มีการตั้งเป้าหมายว่าจะต้องได้ข้อมูล หลากหลายที่มีการวิเคราะห์ ซึ่งเทียบเคียงกับกรอบดังนี้

1. ผู้มีอำนาจได้ถูกสร้างและตามบริบท กรอบนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ลักษณะและของการนำเสนอดิจิทัลและตั้งคำถามเกี่ยวกับที่มา
2. การสร้างข้อมูลคือขั้นตอน การสร้างเป้าหมายดิจิทัลต้องให้กระบวนการที่พิเศษ
3. ข้อมูลมีค่า ให้ผู้เรียนได้คำนึงถึงคุณค่าของข้อมูลดิจิทัลในลักษณะที่เกิดขึ้น<sup>155</sup>

การให้ชื่อทฤษฎีว่า Critical Digital Pedagogy นั้นได้รับการใช้โดยนักวิชาการอีกคนหนึ่งชื่อว่า Robert Wilson Sweeny (PhD) ศาสตราจารย์ด้านศิลปศึกษาจาก Indiana University of Pennsylvania เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและการศึกษาศิลปะ Critical Digital Pedagogy ของเขาได้รับการขยายมาจากสภาวะทั้งสามของ Theory and Resistance ใน Education: A Pedagogy for the Opposition ของ Henry Giroux ซึ่ง Sweeny พิจารณาใหม่ว่าศิลปะตั้งศิลปะสื่อใหม่ประกอบด้วยพื้นฐานหลายอย่างและการใช้สื่อหลายชนิด Sweeney เสนอว่าการรับรู้ระหว่าง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการเรียนรู้ร่วมกับสื่ออย่างคอมพิวเตอร์ ออกแบบกราฟิก วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่เหมาะสมกัน การแสดงออกทางอินเทอร์เน็ต แบ่งปันแนวความคิด ช่วยให้เชื่อมต่อและเรียนรู้สิ่งใหม่ได้

จากการศึกษาทฤษฎี Critical Digital Pedagogy ของทั้ง Sweeny และ Digital Pedagogy Lab สรุปได้ว่าการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่นั้นเหมาะสมกับพื้นที่ออนไลน์อย่างอินเทอร์เน็ตสามารถเสนอข้อมูลที่เป็นกลางได้ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องควรก่อให้เกิดการวิพากษ์ กระตุ้นให้ตีความต่อ และตั้งคำถามข้อมูลที่น่าเสนอให้ การใช้เว็บไซต์ในการหาข้อมูลและเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีธรรมชาติมากในยุคปัจจุบัน การเผยแพร่องค์ความรู้และ ข้อมูลเป็นสิ่งที่ 'ใครก็ทำได้' เป็นพื้นที่ของการเมืองวัฒนธรรม ชุมชน เหมือนเป็นอีกโลกหนึ่งที่เชื่อมต่อกันหมดอย่างฉับไว

คนรุ่นใหม่มีความนิยมในการหาความรู้เพิ่มเติมอยู่แล้ว กลุ่มคนที่สนใจงานศิลปะสามารถเรียนรู้ได้จากการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ การเข้าชมนิทรรศการ การเข้าร่วมกิจกรรม เสวนา บรรยายต่าง ๆ และที่มีความสะดวกมากในยุคปัจจุบันคือการเรียนรู้ออนไลน์ แต่การรับรู้ออนไลน์มีปัญหาคือเนื้อหาส่วนใหญ่

---

155 Myra Waddell and Elena Clariza, "Critical digital pedagogy and cultural sensitivity in the library classroom: Infographics and digital storytelling," <https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/viewFile/16963/18681> 81

เป็นภาษาอังกฤษ<sup>156</sup> ดังนั้นสำหรับการรับรู้ที่เป็นภาษาไทยนั้นมีตัวเลือกในการเรียนรู้ที่น้อยกว่า ทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลมีตัวเลือกไม่มากในการรับรู้ ไม่เกิดการกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์และต่อยอดความคิด

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยนี้ขอสรุปว่าแบ่งการออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็น 2 อย่างด้วยกันคือ 1) การออกแบบการสื่อสารในยุคดิจิทัลควรมีการเข้ามามีส่วนร่วมของมัลติมีเดีย การเผยแพร่ชุดความรู้ต้องออกแบบการใช้ภาพ เสียง และตัวอักษรร่วมกันให้เข้าใจได้ง่ายพร้อมทั้งเกิดความน่าสนใจ นอกจากนี้การเข้าถึงหมวดหมู่ของสื่อการเรียนรู้ควรมีระบบการจัดการที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน และ 2) การออกแบบเนื้อหาควรกระตุ้นให้ผู้รับรู้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความยืดหยุ่น เนื้อหาสามารถเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมของคนทั่วไปได้ และมีความทันสมัย

### 3.2 การเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะ

Lona Blazwick หัวหน้าฝ่ายจัดนิทรรศการและผู้จัดโปรแกรมการศึกษา Tate Modern ให้ความเห็นว่าพิพิธภัณฑ์พยายามที่จะอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านผลงานศิลปะทั้งประเด็นความหมายของเวลา รสนิยม และมีติเชิงสัญลักษณ์ของผลงานศิลปะให้แก่ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ หน้าที่หลักของผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาศิลปะในพิพิธภัณฑ์คือการพยายามผลักดันกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแนวทางการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะ (concept-based learning) และการเรียนรู้ข้ามสาขา (cross-disciplinary learning) ซึ่งแสดงนิยามการพิจารณาการเรียนรู้ ข้อมูลเชิงลึก การถ่ายทอดเนื้อหาเชิงสาระและความเข้าใจแก่ผู้รับสาร James Hutchens และ Marianne Suggs กล่าวว่า การเปลี่ยนความคิดของบุคคลสมัยใหม่ส่งผลให้ศิลปะเปลี่ยนแปลงรูปแบบ<sup>157</sup> ความสนใจในเชิงรูปแบบและรูปทรงที่ปรากฏทางสายตากลายเป็นความสนใจเชิงเนื้อหา การสื่อสาร อาทิ ประเด็น ทางสังคม ความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และวัฒนธรรมคู่ขนาน<sup>158</sup> การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้จำเป็นต้องพิจารณาองค์ความรู้ใหม่ที่ศิลปะสร้างเพื่อสิ่งใด<sup>159</sup>

156 OKMD, “เทรนด์การเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล,” [http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/899/Digilearn\\_infographic](http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/899/Digilearn_infographic)

157 James Hutchens and Marianne Stevens Suggs, *Art Education: Content and Practice in a Postmodern Era*, (New Jersey; Pearson Education, Inc., 1997) 10, 152

158 Lucy Lippard, *Mixed Blessings. New Art in a Multicultural America* (New York; The Pantheon Books, 1990)

159 Patti Lather, “Deconstructing/Deconstructive Inquiry: the Politics of Knowing and Being Known,” *In Education Theory*, 41 (2) (1991): 153-173

เนื่องจากศิลปะสื่อใหม่มีแนวความคิดที่หลากหลาย มีการแบ่งหมวดหมู่ย่อยหลายแบบ ไม่มีทฤษฎีที่ตายตัว และยังมีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้วิจัยจึงหาวิธีการนำเสนอในการแบ่งประเด็นการสร้างการรับรู้เป็นสาระเฉพาะโดยศึกษาการเรียนการสอนเชิงประเด็นสาระหรือการสอนชุดสาระเฉพาะ 3 ทฤษฎีที่คาบเกี่ยวกันคือ Thematic Instruction, Integrated Thematic Instruction, และ Integrated Instruction ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดการปล่อยชุดข้อมูล รวมกลุ่ม และนำเสนอในโครงสร้างแบบนิตยสารโดยอภิปรายได้ดังนี้

**Thematic instruction (TI)** ในงานวิจัยนี้ให้ความหมายว่า ‘สาระการเรียนการสอนเชิงประเด็นหัวข้อ’ คือการจัดการให้องค์ความรู้รอบแก่นสารโดยรวม มีพื้นฐานจากแนวความคิดที่ว่า คนเราเรียนรู้ได้ดีที่สุดคือการเข้าใจบริบท องค์รวมของสิ่งนั้นและนำมาเชื่อมต่อกับประสบการณ์จริง TI มองหาวิธีให้องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับกระบวนการความคิดบนหัวข้อในโลกแห่งความเป็นจริง มีความชัดเจนที่สามารถนำความรู้ที่ไปใช้ได้จริง แต่ก็กว้างขวางพอที่จะให้มีการค้นคว้าโดยสร้างสรรค์ทั่วไปแล้วมีขั้นตอนการจัดการการเผยแพร่องค์ความรู้ดังนี้

1. เลือกหัวข้อที่ใหญ่และมีระบบผสมผสาน หรือแนวความคิดที่กว้างขวาง
2. ออกแบบโครงสร้างที่มีความประสานกัน
3. จัดการวัตถุประสงค์ให้อยู่รอบหัวข้อนั้นทั้งในเรื่องของทักษะและความรู้ของเนื้อหา ออกแบบวิธีการใช้ มีองค์ประกอบอะไรบ้างที่ผลักดันแนวทางการให้องค์ความรู้ที่

การเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบนี้มีประสิทธิภาพต่อการรวมกันของสิ่งที่เกี่ยวข้องและตัดสิ่งที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นออกไป<sup>160</sup> สิ่งที่ได้และจุดเด่นของการสอนแบบนี้คือการใช้

องค์ความรู้ที่สอดคล้องกันในการอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ไปสู่การสร้างวัฒนธรรม มีลักษณะเฉพาะนำสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมจนกลายเป็นการเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ สามารถแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบรายละเอียดที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ การได้รับอิทธิพลตลอดจนจุดเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละสังคม ใช้ศิลปะวัตถุและศิลปะทัศนศิลป์ที่โดดเด่นอธิบายถึงชีวิตลักษณะทางสุนทรียศาสตร์ กระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนกิจกรรมทางเชิงศิลปะอื่น ๆ ที่เป็นตัวแทนทางสังคม รวมไปถึงเน้นองค์ความรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาคนุชย์และสังคม คุณค่าของการเผยแพร่องค์ความรู้ในแนวนี้คือผู้ใช้เกิดความสนใจและเกิดความคิดในเชิงเปรียบเทียบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และหาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เป็นแก่น อย่างไรก็ตาม

160 “Thematic Instruction,” Funderstanding, <https://www.funderstanding.com/educators/thematic-instruction/>



ข้อจำกัดของการสอนในแนวนอนนี้อาจ จะยากต่อการสร้างความต่อเนื่อง แต่ข้อดีคือมีการเปลี่ยนแปลง เป็นแต่ละประเด็นทำให้ไม่จำเจหรือยึดติดกับองค์ความรู้ใดองค์ความรู้หนึ่งมากเกินไป<sup>161</sup>

**Integrated Instruction (IT)** หรือการศึกษาบูรณาการแบบสอดแทรกเน้นไปที่ภาพใหญ่ของการให้ความรู้ การแก้ไขปัญหา โดยการศึกษาแนวคิดหลักร่วมกับการศึกษาอื่น ๆ ฝึกการคิดวิเคราะห์ ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

1. ผสมผสานเนื้อหาที่หลากหลาย (a combination of subjects)
2. เน้นที่โครงการหรือเนื้อหาสาระ (an emphasis on projects)
3. ข้ามข้อมูลในหนังสือหรือตำรา (sources that go beyond textbooks)
4. แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดที่หลากหลาย (relationships among concepts)
5. เน้นหัวใจหลักที่เนื้อหาในลักษณะของการจัดการกฎเกณฑ์ (thematic units as organizing principles)<sup>162</sup>



การให้ความรู้แบบบูรณาการหลักสูตร (**Integrated Thematic Instruction** หรือ ITI) ถูกพัฒนามาจาก นักการศึกษา Susan Kovalik ในปี ค.ศ. 1982 ต่อเนื่องมาถึงปี ค.ศ. 1993 เป็นการ ผสมผสานเนื้อหาหลายอย่างเข้าด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนรู้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ การค้นคว้า เพื่อให้ได้มาเพื่อทฤษฎีนี้คือการทำงานของสมอง กลยุทธ์การสอนและการพัฒนาแผนการศึกษา

Kovalik ได้เสนอทฤษฎีนี้เพื่อเป็นการใช้ประเด็นในการหาแบบแผนในความสามารถของสมอง และสามารถทำให้ผู้ให้ความรู้และผู้รับความรู้พอใจมากขึ้นองค์ประกอบระบบ ITI ที่ใช้ในการเผยแพร่ องค์ความรู้มีหัวข้อและสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ดังนี้<sup>163</sup>

1. ปราศจากการคุกคามทางความคิด (absence of threat) ไม่มีความกังวลจากความเป็นไปได้ ที่ขยายกว้าง
2. ประเด็นเนื้อหาเชิงความหมาย (meaningful content) ผู้ให้ความรู้ให้สิ่งที่ เป็นเบื้องต้นแต่ ผู้เรียนนำไปต่อยอดได้เอง
3. สร้างตัวเลือก (choices) มีโอกาสสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง

<sup>161</sup>“วิธีการสอนศิลปศึกษา,” ดร. อำไพ ตรีณสาร, <http://pioneer.netsev.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm>

<sup>162</sup> Arlene Parisot, Integrated Instruction: What it is, Why it is important and How it works!. (American Careers Educational Programs, 2008) 2

<sup>163</sup> Susan Kovalik and Karen Olsen, ITI: The Model, Integrated Thematic Instruction, (Washington; Susan Kovalik & Associates, 1993)

4. เวลาที่เหมาะสม (adequate time) จัดสรรเองได้ตามความต้องการที่จะเรียนรู้
5. สิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวย (enriched environment) ซึ่งก็คือโลกแห่งความเป็นจริง
6. การมีปฏิสัมพันธ์ (collaboration) ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเอง
7. การตอบสนองทันทีทันใด (immediate feedback) ได้รับการตอบสนองเกี่ยวกับการเรียนรู้ทันที
8. ความเชี่ยวชาญ (mastery /application) ปรบใช้ได้ในชีวิตจริง

Kovalik ได้กล่าวเพิ่มอีกว่าการเรียนการสอนการผสมผสาน ITI นี้ได้ให้ความต่อเนื่องในการพัฒนาและนำมารวมกันของหัวข้อนั้น ๆ

สามทฤษฎีเบื้องต้นสามารถสรุปได้ว่าการเผยแพร่องค์ความรู้ที่เน้นประเด็นเฉพาะไม่ได้เป็นการจำกัดองค์ความรู้แต่อย่างไร ในทางกลับกันเป็นการให้อิสระทางความรู้โดยที่ไม่หลุดประเด็นออกไป คัดประเด็นที่เจาะจงตามแกน และหัวข้อเห็นว่าเหมาะสม อาทิ การเน้นศิลปะกับเทคโนโลยี เมื่อคัดสรรประเด็นได้แล้วผู้วิจัยสามารถหาความรู้ และจัดการได้ตามประเด็นนั้น เช่น เรื่องศิลปะกับเทคโนโลยี ข้อมูลเผยแพร่สามารถครอบคลุมตั้งแต่อิทธิพล ของเทคโนโลยีที่มีต่อรูปแบบของงานศิลปะความคิดของศิลปิน ขยายไปตามบริบทของสังคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ เทคโนโลยีและการสื่อสารและการนำมาปรับใช้กับศิลปะ ด้วยข้อจำกัดที่น้อยทั้งเรื่องเวลาและสภาพแวดล้อม ทั้งหมดที่เปิดกว้าง การเรียนรู้ในแบบดังกล่าวช่วยให้ ดึงดูดผู้เรียนมากขึ้นจากการที่ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ไม่ปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ในการหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง สามารถสรุปแนวทางการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะได้ดังนี้

1. มีหัวข้อหลักซึ่งเนื้อหาสามารถนำมามีส่วนร่วมของแนวคิดที่ผสมผสาน
2. มีการจัดโครงสร้างการรับรู้โดยมีเนื้อหาที่ร่วมกันสนับสนุนเนื้อหาของหัวข้อหลัก สนับสนุน ณ ที่นี้หมายถึงเกื้อกูลหัวข้อหลัก เนื้อหาอาจจะเป็นในแนวทางเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้
3. เนื้อหาย่อยแตกต่างกันในการนำเสนอแนวคิดและรูปแบบแนวคิด
4. เปิดช่องให้ผู้รับรู้ตั้งคำถามและต่อยอดกระบวนการความคิดด้วยตนเองซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ได้ต่างกันในแต่ละบุคคล
5. มีตัวเลือกให้ผู้รับรู้สามารถศึกษาได้ตามแนวทางของตนเอง

แนวความคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นความสอดคล้องกับความเป็นโครงสร้างของนิตยสารซึ่งพิจารณาแล้วว่าเหมาะสมแก่การสร้างการรับรู้ในหัวข้อที่ซับซ้อนอย่างศิลปะสื่อใหม่เนื่องจากสะดวกต่อผู้ใช้ในการหาข้อมูลจากการจำกัดความของหัวข้อ แต่มีความ

หลากหลายทั้งในด้านของรูปแบบการนำเสนอ รูปแบบเนื้อหา การสร้างสรรค์เนื้อหา ที่มาของเนื้อหา มีชีวิตชีวาไม่แข็งเป็นระดับเดียว

นิตยสารด้วยความหมายคือสิ่งตีพิมพ์รายปักษ์ ประกอบด้วยบทความภาพประกอบซึ่งมีเนื้อหา เฉพาะเฉพาะในแต่ละหัวข้อมุ่งเน้นสำหรับผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม<sup>164</sup> มีการจัดพิมพ์ตามเวลาที่ได้กำหนดไว้ รายสัปดาห์ รายเดือน ราย 2 - 3 เดือน ไปจนถึงรายปีก็มี เนื้อหาสามารถจบในฉบับ หรือบางเนื้อหา อาจจะมีการต่อเนื่องในแต่ละฉบับก็ได้<sup>165</sup> เนื้อหาของนิตยสารถูกตีกรอบด้วยหัวนิตยสาร กลุ่มผู้อ่าน และพันธกิจของนิตยสารอยู่แล้ว ดังนั้นสิ่งที่ถูกนำเสนอจะไม่หลุดออกจากสิ่งที่นิตยสารตั้งเป้าเอาไว้ แต่จะเป็นการนำเสนอที่ทันสมัยในกรอบมานำเสนอ สิ่งที่สำคัญในการวางแผนนิตยสารตั้งแต่เริ่มต้น คือโครงสร้าง<sup>166167</sup> Mark Boulton นักออกแบบชื่อดังที่มีความสนใจเป็นพิเศษในด้านการสื่อสาร ดิจิทัลได้ให้คติในการออกแบบนิตยสารไว้ว่า “Structure First. Content Always” ซึ่งหมายถึง ใน การทำนิตยสารนั้น เนื้อหาไม่จำเป็นต้องมาก่อน หากได้โครงสร้างแล้วเนื้อหามีมาตลอดเวลา

หลักการข้างต้นนั้นใช้ได้กับนิตยสาร และนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์เช่นเดียวกัน นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ มาจากภาษาอังกฤษ e-magazine หรือบางคนเรียกว่า Webzine<sup>168</sup> ซึ่งมีความหมายตรงกันคือนิตยสารซึ่งมีรูปร่างและองค์ประกอบทุกอย่างเหมือนนิตยสารเป็นสิ่งตีพิมพ์ แต่อยู่บนพื้นที่ออนไลน์หรือเว็บไซต์ ในเว็บไซต์นั้นอาจจะมีการให้ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องก็ได้ ในปีค.ศ. 1994 Daily Telegraph เป็นหนังสือพิมพ์แรกที่มีบนเว็บไซต์และสิ่งพิมพ์ นิตยสาร อิเล็กทรอนิกส์ได้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่นั้น ในรูปแบบของ CD-Rom และ DVD ด้วยในช่วงแรก โดยที่ไม่ได้มีรูปแบบสิ่งพิมพ์เลย<sup>169</sup> นอกจากนี้นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์หลายชื่อจะมีเว็บไซต์เป็นของ

164 “Magazine,” Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/magazine>

165 “ความหมายของนิตยสาร,” Magazinebymine, <http://magazinebymine.blogspot.com/p/blog-page.html>

166 “Overall Magazine Structure - Content - Checklists for Editing,” The Latino Author, <http://thelatinoauthor.com/magazines/structure/>

167 “Structure First, Content Always,” Mark Boulton, <https://markboulton.co.uk/journal/structure-first-content-always>

168 “Webzine,” Dictionary.com, <https://www.dictionary.com/browse/webzine>

169 “Digital Magazines: News and a History Timeline,” Quinn, Tony, [http://www.magforum.com/digital\\_history.htm#fac](http://www.magforum.com/digital_history.htm#fac)

ตัวเองแต่ก็ยังมีพื้นที่รวบรวมนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มากมายในเว็บไซต์ Issuu.com ทั้งนี้ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ที่มีแพร่หลายนั้นยังประกอบด้วยภาพประกอบและตัวอักษรอยู่ดี ซึ่งงานวิจัยนี้ต้องการพัฒนาเพิ่มเติมจากแนวคิดนี้ด้วยการผสมผสานของสื่อที่สามารถใช้ได้จากการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การใช้โครงสร้างแบบนิตยสารกับแนวความคิดการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะสำหรับงานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปสู่การออกแบบการเข้าถึงเนื้อหาที่แบ่งหัวข้อที่สามารถสำรวจเนื้อหาภายในได้ด้วยบริบทแนวคิด และรูปแบบที่หลากหลาย มีความแตกต่างในแต่ละเนื้อหา เชิญชวนการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้อื่นในเนื้อหาอีกด้วย

### 3.3 แนวคิดการสร้างการรับรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต

การรับรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นแตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ด้วยสิ่งที่ชัดเจนและสำคัญที่สุดนั่นคือการเปิดโอกาสให้ติดต่อสองทิศทาง (bidirectional) เป็นการเชื่อมต่อระหว่างหนึ่งฝ่ายไปยังอีกหนึ่งคนเป็นล้านใช้อินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ในการที่เผยแพร่ผลผลิตทางดิจิทัลของตนเองในรูปแบบที่หลากหลายวิพากษ์วิจารณ์ ตอบโต้ หรือแม้แต่อาสาเผยแพร่ความรู้อย่าง Wikipedia, Youtube, และ Flickr เป็นต้น<sup>170</sup> เช่นกัน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะสร้างการรับรู้ผ่านผลผลิตทางดิจิทัลสร้างเว็บไซต์และจัดการเผยแพร่องค์ความรู้เพื่อเป็นประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นจึงสำคัญที่จะศึกษากรณีตัวอย่างซึ่งเป็นเว็บไซต์สร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย

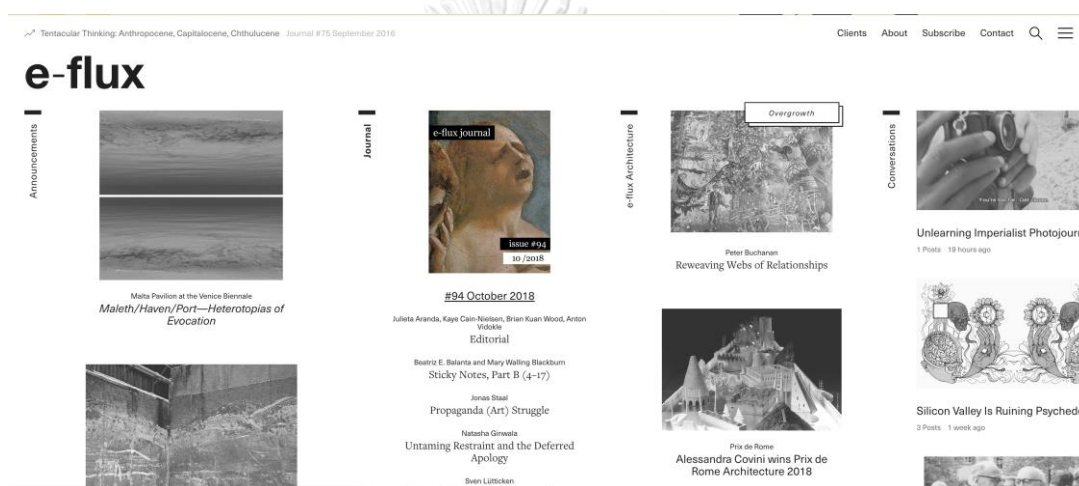
#### 3.3.1 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์นิตยสารและข่าวศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย

**e-flux** (<https://www.e-flux.com/>) e-flux ก่อตั้งในปีค.ศ. 1998 ในพื้นที่ออนไลน์ มีไว้สำหรับกระจายข่าวสาร และเก็บข้อมูลสำหรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะร่วมสมัยทั่วโลก เริ่มมีในรูปแบบของวารสารสิ่งตีพิมพ์ในปีค.ศ. 2008 และมีพื้นที่จัดกิจกรรมของตนเอง สิ่งที่เป็นจุดขายของ e-flux คือ e-flux's announcements เป็นจุดขายจริง ๆ เพราะว่าเป็นช่องทางการเงินหลักที่ทำให้ e-flux ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ที่ต้องการประชาสัมพันธ์โครงการของตัวเองต้องจ่ายเงินให้ e-flux ตาม package ที่เขาสร้างไว้ เมื่อทำการตกลงเรียบร้อยแล้วเมื่อถึงกำหนดทาง e-flux จะส่งอีเมลล์ตรงไปยังผู้รับจดหมายข่าว (subscribers) มีหน้าที่เป็นเพียงศูนย์กลางประชาสัมพันธ์ที่ประสบความสำเร็จจากฐานผู้ใช้งานที่มีมากกว่า 90,000 คน แบ่งเป็นพื้นที่คือ 47% ใน Europe, 42% ใน North America, และ 11% ในส่วนอื่น จากการสำรวจของเขาเอง 18%

<sup>170</sup> Nicholas Carr, *The Shallows*, (New York; W.W.Norton and Company Inc.), 85

นักเขียน นักวิจารณ์, 16% แกลเลอรี, 16% ภัณฑารักษ์, 15% พิพิธภัณฑ, 12% ศิลปิน, 10% ที่ปรึกษา, 8% นักสะสม, และ 5% ทั่วไป.<sup>171</sup>

e-flux มีสื่อสิ่งพิมพ์ของตัวเองแต่ e-flux นั้นเว็บไซต์มาก่อน ไม่ได้เป็นส่วนเสริมของสื่อสิ่งพิมพ์ มีการให้ดำเนินการที่ค่อนข้างเป็นปัจเจก มีการให้องค์ความรู้ที่แตกต่างกัน รูปแบบการทำงานมีความเป็นธุรกิจสูง แต่ให้ประโยชน์ในเชิงการให้ความรู้และข้อมูลที่สำคัญไม่แพ้กัน สัญลักษณ์เป็นตัวอักษร ด้านการออกแบบและโครงสร้างมีความเรียบง่าย ไม่มีความซับซ้อนในการออกแบบ มีหัวข้อหลัก และเข้าสู่หัวข้อย่อย ไม่มีหลายชั้น การนำเสนอเป็นสีขาว-ดำทั้งหมด แต่มีลูกเล่น hover effect (การนำลูกศรไปวาง) ให้ภาพเป็นสีเพื่อให้โดดเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 35 หน้าแรกของ <https://www.e-flux.com/> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561<sup>172</sup>

การแบ่งหมวดหมู่การเข้าถึงข้อมูลของ e-flux เป็นการเรียงจากซ้ายไปขวา (ภาพเบื้องต้นแสดงเพียง 4 หมวดแรก) มีดังนี้ ‘Announcements’ คือประกาศข่าวสารโฆษณาต่าง ๆ เป็นพื้นที่ซื้อขายให้ให้ลงสื่อ ‘Journal’ คือวารสารของ e-flux เอง เนื้อหาทั้งหมดนำเสนอออนไลน์ และมีการตีพิมพ์บางส่วนส่งไปยังเครือข่ายพันธมิตร ‘e-flux Architecture’ เป็นการจัดกลุ่มเนื้อหาทั้งหมดที่อยู่ในประเภทของสถาปัตยกรรม เรียกได้ว่าเป็นส่วนน้อยที่มีการขยายออกมา เริ่มต้นเมื่อปี 2016 ‘Conversations’ นำเสนอเนื้อหาเชิงลึก เปิดโอกาสให้ผู้อ่านมีการโต้ตอบ ‘art agenda review’ เป็นการเข้าไปในเนื้อหาของเว็บไซต์แยกออกมาอีกอันหนึ่งคือ Art Agenda (<https://www.art-agenda.com/>) มุ่งเน้นไปที่การวิจารณ์ (review) นิทรรศการและงานศิลปะร่วมสมัยทั่วโลก ‘Art & Education’ อยู่ใต้มหู่ของ e-flux แต่มีการแยกออกมาเช่นเดียวกับ Art Agenda คือ Art &

171 “About,” e-flux, <https://www.e-flux.com/about>

172 ภาพจาก screenshot <https://www.e-flux.com/> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561

Education (<https://www.artandeducation.net/>) ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษาในสาย ศิลปวัฒนธรรมและการออกแบบ ‘e-flux video & film’ คือส่วนที่เป็นการเผยแพร่การบันทึกข้อมูล การบรรยาย เสนา บทสนทนาที่ได้จัดทำที่ e-flux ตั้งแต่ปีค.ศ. 2010 ในรูปแบบคลิปีวิดีโอ นอกจากการข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้ ณ ปัจจุบันนี้ได้เริ่มการถ่ายทอดสดอีกด้วย ‘Book’ คือการแนะนำหนังสือที่จัดพิมพ์โดย e-flux เอง หรือร่วมกับสำนักพิมพ์ที่มีการร่วมมือกัน ‘Program’ คือการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่ e-flux จัดและนำเสนอ ‘Projects’ เริ่มต้นปีค.ศ. 2001 ได้เริ่มโครงการออนไลน์เป็นการทดลอง บ้างได้หยุดลงไปและเก็บอยู่ใต้เว็บไซต์ e-flux บ้างยังมีความเคลื่อนไหวอยู่ภายใต้เว็บไซต์อื่น

e-flux นำเสนอข้อมูลศิลปะร่วมสมัยที่ทันสมัย มีการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นระบบ นำเสนอชุดความรู้ หลากหลาย เน้นไปที่งานเขียน เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นองค์ความรู้เป็นเชิงลึก ผู้ใช้จึงเป็นผู้ที่มีพื้นฐานทาง ศิลปะอย่างดี ต้องการศึกษาค้นคว้าเฉพาะหัวข้อหรือข่าวสารเหตุการณ์ที่ได้ถูกนำเสนอ นอกจากงาน เขียนมีการเผยแพร่ข้อมูลผ่านทางวิดีโอคลิปและโครงการออนไลน์ที่ถูกจัดทำขึ้น

**Art Asia Pacific** (<http://artasiapacific.com/>) ตั้งแต่ปีค.ศ. 1993 Art Asia Pacific ได้ผลิต นิตยสารที่ครอบคลุมศิลปะร่วมสมัยในทวีปเอเชีย แปซิฟิก และตะวันออกกลาง ซึ่งเว็บไซต์นี้เป็นตัว ส่งเสริมนิตยสารที่มีขึ้นทุก 2 เดือน ลักษณะเนื้อหาในนิตยสารเขียนโดยผู้เชี่ยวชาญ เป็นบทความ ตั้งแต่ประวัติศาสตร์ศิลปะ บุคลากรต่าง ๆ ด้านศิลปะ บทความวิชาการ บทความวิจารณ์ เป็นต้น ทั้งนี้เว็บไซต์ Art Asia Pacific มีการนำเสนอเนื้อหาบางส่วนที่ต่างจากในนิตยสาร เช่น ข่าวสารที่ทันสมัย ส่วนที่ตัดตอนมาจากนิตยสารฉบับเก่า รวมไปถึงเนื้อหาพิเศษเสนอผ่านมัลติมีเดีย<sup>173</sup> หน้าตาเว็บไซต์ Art Asia Pacific มีความเรียบง่ายมาก ฉากหลังสีขาวตัวอักษรดำ หรือฉากหลังสีดำตัวอักษรขาว มีการใช้สีอื่นบ้างประปรายเช่นตรงเส้น ตัวอักษร และป้ายต่าง มีการใช้ข้อความ รูป หรือ gif มีพื้นที่โฆษณาหน้าเว็บในหลายพื้นที่

---

173 “About,” Art Asia Pacific, <http://artasiapacific.com/About/History>



▼ Blog



ROSSI MARTINO

e-flux  
OPEN  
& TOGO  
iPad

ARNOT

David  
Zwirner

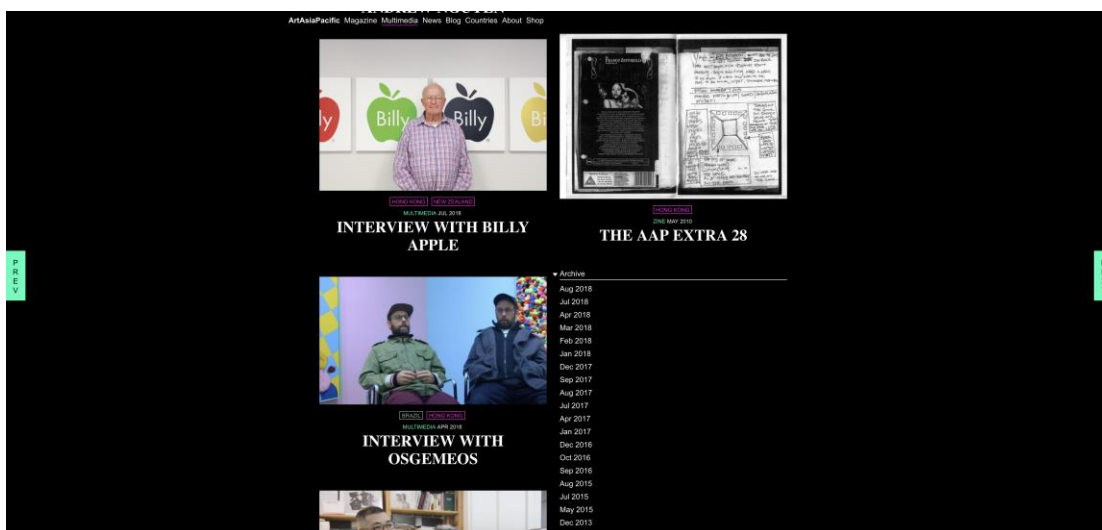
ภาพที่ 36 หน้าแรก <http://artasiapacific.com/> ณ วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2562<sup>174</sup>

เว็บไซต์นี้มีหมวดหมู่ที่เรียกว่า Multimedia นำเสนอข้อมูลในรูปแบบมัลติมีเดีย สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนคือ ‘Video & Audio’ (วิดีโอและเสียง) และสิ่งที่เรียกว่า ‘AAP Extra’ ย่อจาก Art Asia Pacific Extra นั่นเอง เป็นการนำ ‘limited-edition zine’ มานำเสนอ เป็นสิ่งที่ผลิตใน AAP’s booth ณ Art HK ปี 2010 ส่วนเนื้อหาใน ‘Video & Audio’ มีการนำเสนอในรูปแบบ Gif, slideshow ที่มีรูปภาพพร้อมกับคำอธิบายเล็กน้อย คลิปสัมภาษณ์ ปัจจุบันมีการเผยแพร่คลิปเสียงที่เป็น podcast<sup>175</sup> และคลิปวิดีโอ ในส่วนของคลิปวิดีโอที่นำเสนอส่วนใหญ่เป็นการสัมภาษณ์ มีส่วนน้อยที่เป็นนิทรรศการ

พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

174 ภาพจาก screenshot <http://artasiapacific.com/> ณ วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2562

175 Podcast คือรายการที่คล้ายกับการฟังจากวิทยุ เราสามารถฟังได้ทางอินเทอร์เน็ต โดยเป็นรายการที่ได้บันทึกเสียงเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นการบรรยาย บันทึกการพูดคุย สัมภาษณ์ สามารถฟังผ่านได้จาก Itune หรือ โหลดผ่าน Google Play ได้



ภาพที่ 37 หน้า Multimedia ของ <http://artasiapacific.com/> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561<sup>176</sup>

โดยรวมแล้ว Art Asia Pacific ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอและวัตถุประสงค์ที่เป็นกรอบคือให้ข่าวสารเว็บไซต์เป็นตัวเสริมนิตยสารที่มีการตีพิมพ์วางขาย แต่ก็ยังมีนำเสนอข้อมูลอื่นซึ่งหาไม่ได้ในนิตยสารบ้างอย่าง ‘News’ ข่าวสาร หรือ ‘Blog’ งานเขียนส่วนบุคคล การนำเสนอก่อนเข้าสู่แต่ละหัวข้อของ Art Asia Pacific จะมีข้อมูลประเทศติดเอาไว้และสามารถหาข้อมูลเฉพาะได้ง่ายจากป้าย (tag) ที่ติดตรงนั้น

artnet (<http://www.artnet.com/>) คือสร้างขึ้นในปี 1989 แหล่งข้อมูลออนไลน์สำหรับตลาดศิลปะนานาชาติทั้งเก่าและใหม่ มีการซื้อขาย รวมไปถึงการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ artnet มีวัตถุประสงค์จะสร้างความโปร่งใสในโลกศิลปะ สิ่งที่ได้รับการเรียกว่า ‘Our Products’ สินค้า หรือ ผลผลิต ของเขา คือ Price Database ฐานข้อมูลเกี่ยวกับราคา Market Alerts การแจ้งเตือนสำหรับตลาดที่สนใจ Gallery Network การเชื่อมโยงเครือข่ายตลาดทางศิลปะทั่วโลก มากกว่า 70,000 งานศิลปะ โดยมากกว่า 35,000 ศิลปิน artnet Auctions พื้นที่การประมูลศิลปะออนไลน์แห่งแรกของโลก มีความเคลื่อนไหว 24/7 Analytics Reports ผู้ใช้สามารถจัดข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ตลาดศิลปะส่วนตัว Auction House Partnerships การนำเสนอและทำงานร่วมกับสำนักประมูลงานศิลปะที่เป็นพันธมิตรกัน และ artnet News ข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้น

แม้ว่า artnet มีการตลาดซึ่งเกี่ยวกับการซื้อขาย แต่เหมาะสมนำมาศึกษาในงานวิจัยนี้เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่มีข้อมูลเยอะเกี่ยวกับศิลปินและผลงานศิลปะ หลายครั้งที่หาข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับ

176 ภาพจาก screenshot <http://artasiapacific.com/> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561



ศิลปินในเว็บไซต์หาข้อมูลอย่าง google ผลข้อมูลจาก artnet จะขึ้นมาเป็นอันดับต้น ๆ ข้อมูลที่รับรู้ได้ง่ายนี้สามารถนำมาศึกษาจากเว็บไซต์นี้จะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินและผลงานศิลปะเสียส่วนใหญ่ ข้อมูลข่าวสารมี tag บอกลักษณะของข้อมูล อาทิ Art World โลกศิลปะ, Art Fairs งานแฟร์ศิลปะ, Politics การเมือง, Auctions การประมูล, Galleries แกลเลอรี, Exhibitions นิทรรศการ, Events and Parties กิจกรรมและงานปาร์ตี้ เป็นต้น



ภาพที่ 38 หน้าแรกของ <http://www.artnet.com/> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561<sup>177</sup>

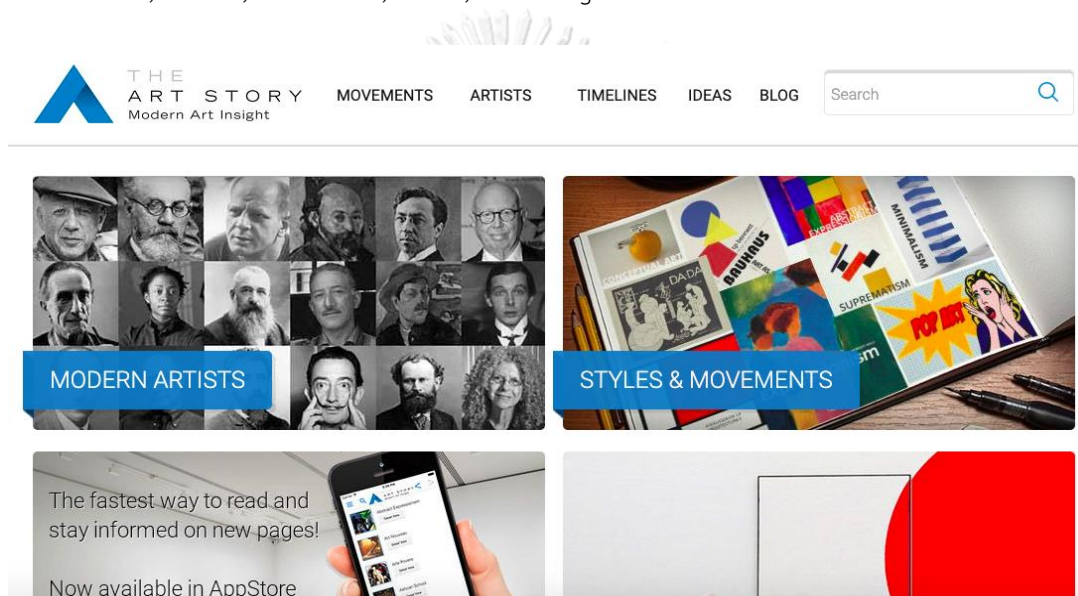
การเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ใน artnet นั้นหาได้ง่าย มีการวางโครงและรูปแบบไม่ซับซ้อน การออกแบบเป็นพื้นฐานไม่มีการใช้สีส้มมาก ใช้รูปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาอยู่แล้วกระตุ้นการรับรู้ทางสายตาไม่สอดแทรกการโฆษณาไปยังพื้นที่ต่าง ๆ สัญลักษณ์มีเป็นตัวหนังสือที่เพิ่มสีขึ้นมาให้โดดเด่นจากตัวอักษรอื่น

จากการวิเคราะห์กรณีตัวอย่างทั้ง 3 พบว่าเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับนิตยสารทางศิลปะนำเสนอข่าวสารซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน ส่วนใหญ่ประกอบด้วยบทความที่มีภาพประกอบ ไม่มีการนำสื่อมัลติมีเดียอื่นอย่างเสียงหรือคลิปวิดีโอใส่เข้าไปในส่วนของนิตยสารด้วย แต่จะใส่แยกเป็นการเข้าถึงเฉพาะหรือไม่มีเลย เนื้อหามีการนำเสนอโดยบุคลากรที่หลากหลาย มีการแบ่งลักษณะของข้อมูลด้วย tag หรือได้แบ่งอยู่หัวข้อแต่แรก ข้อได้เปรียบที่เห็นชัดเจนของเว็บไซต์เหล่านี้ต่อนิตยสารแบบตีพิมพ์เป็นรูปเล่มคือในเว็บไซต์มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้ทันเหตุการณ์กว่า การออกแบบหน้าตาและการเข้าถึงมีความเรียบง่าย สัญลักษณ์เป็นตัวหนังสือ ไม่มีการใช้สีที่ฉูดฉาด ไม่มีการทำกราฟิกที่ซับซ้อน

177 ภาพจาก screenshot <http://www.artnet.com/> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561

### 3.3.2 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย

The Art Story (<https://www.theartstory.org/>) คือเว็บไซต์องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะก่อตั้งเมื่อปี 2009 จนถึงปัจจุบันมีคนเยี่ยมชมเว็บไซต์มากถึง 47.4 ล้านคน เน้นไปที่การให้ความรู้ศิลปะสมัยใหม่จนถึงปัจจุบัน มีผู้เขียนถึง 408 คนซึ่งทุกคนได้รับการตรวจสอบว่าเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในหัวข้อที่ตัวเองเขียนถึงจริง มีการนำเสนอที่เป็นระเบียบแต่สนุกสนาน และมีการเติบโตของเนื้อหาขึ้นเรื่อย ๆ ในหลากหลายมิติ<sup>178</sup> มีการแบ่งการเข้าถึงข้อมูลเป็น 5 รูปแบบคือ Movements, Artists, Timelines, Ideas, และ Blogs



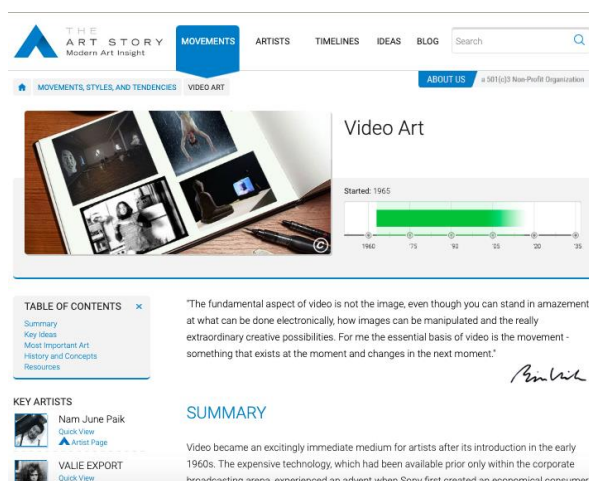
ภาพที่ 39 หน้าแรกของ <https://www.theartstory.org/> ณ วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2562<sup>179</sup>

Movements หรือความเคลื่อนไหวทางศิลปะทางเว็บไซต์ The Art Story นำเสนอถึง 126 กลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าครอบคลุมไปถึงกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งไม่ค่อยมีคนพูดถึงหรือไม่ปรากฏในหนังสือบางเล่มด้วยซ้ำ เมื่อเข้าไปในกลุ่มที่ต้องการข้อมูลจะมีไทม์ไลน์ (timeline แปลเป็นภาษาไทยว่าเส้นเวลา) ใช้ทับศัพท์ในงานวิจัยนี้สำหรับงานกราฟิกเส้นเวลา) เป็นอินโฟกราฟิกเรียงง่ายเพื่อแสดงถึงช่วงเวลาของกลุ่มนั้น ๆ มีความเคลื่อนไหว โครงสร้างหลักคือ Summary (เนื้อหาโดยย่อ), Key Ideas (แนวคิดหลัก), Most Important Art (ผลงานที่สำคัญ), History and Concepts

178 “About Us,” The Art Story, [https://www.theartstory.org/about\\_us.htm](https://www.theartstory.org/about_us.htm)

179 ภาพจาก screenshot <https://www.theartstory.org/> ณ วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2562

(ประวัติศาสตร์และกรอบความคิด), และ Resources (การเชื่อมต่อกับเว็บไซต์อื่นที่เกี่ยวข้อง) รวมถึงศิลปินหลักในกลุ่ม



ภาพที่ 40 หน้า Video Art Movement ใน The Art Story<sup>180</sup>

ภายใต้หัวข้อ Artists หรือศิลปินประกอบด้วยศิลปินเรียงลำดับตามตัวอักษรนามสกุลมีทั้งหมด 50 รายนาม ในข้อมูลศิลปินแต่ละคนมีองค์ประกอบคล้าย ๆ Movements ด้วยมีอินโฟกราฟิก ไทม์ไลน์แสดงถึงปีที่เกิดถึงเสียชีวิต (หากมี) พร้อมปีที่สร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วยโครงสร้างที่มี หัวข้อ คือ Summary (เนื้อหาโดยย่อ), Key Ideas (แนวคิดหลัก), Most Important Art (ผลงานที่สำคัญ), Biography and Legacy (ประวัติศาสตร์และชื่อเสียงตกทอด), Influences and Connections (อิทธิพลและการเชื่อมต่อ), และ Resources (การเชื่อมต่อกับเว็บไซต์อื่นที่เกี่ยวข้อง) เมื่อศึกษาเพิ่มเติมในหัวข้อต่าง ๆ อาทิ เข้าไปดูผลงานที่สำคัญ ได้มีแนะนำเข้าไปศิลปินอื่นที่เกี่ยวข้อง หรืออิทธิพลและการเชื่อมต่อนี้มีการทำเป็นแผนภูมิปฏิสัมพันธ์ (interactive chart) เพื่อความน่าสนใจและเชื่อมต่อที่ง่ายขึ้น

180 ภาพจาก screenshot <https://www.theartstory.org/movement-video-art.htm>

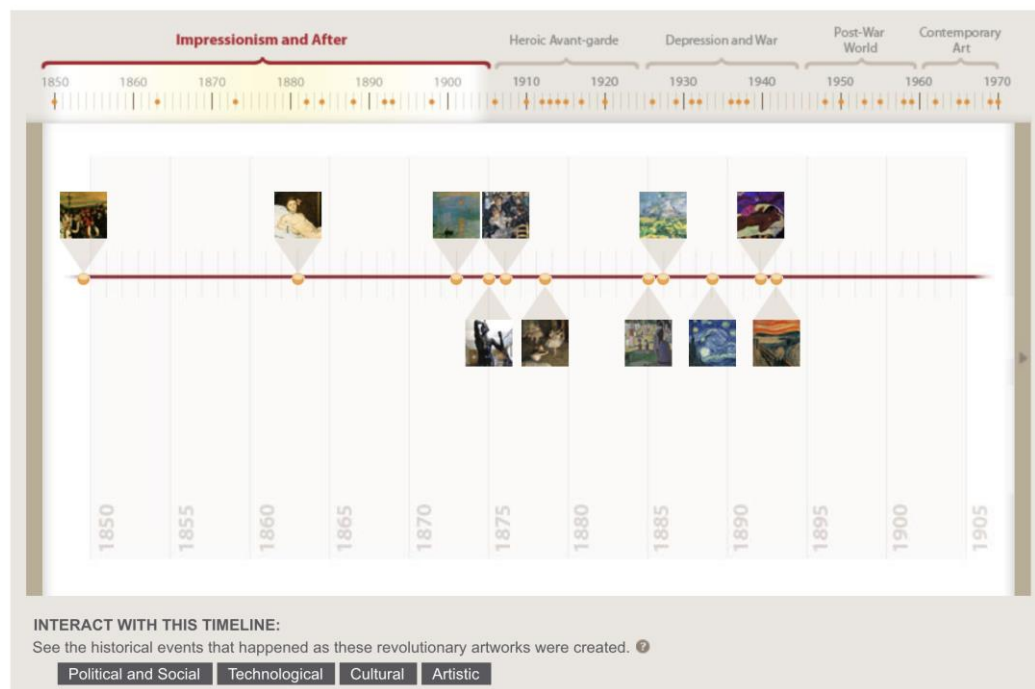
ภาพที่ 41 หน้า Nam Jun Paik ใน The Art Story<sup>181</sup>

ภายใต้ไทม์ไลน์มีทั้งหมด 6 อันด้วยกันคือ ‘Top 50 Artworks’ (ที่สุด 50 ผลงาน) แสดงถึงผลงาน 50 ชิ้นที่สำคัญที่สุดตั้งแต่ศิลปะสมัยใหม่ช่วงประมาณ 1850 จนถึงศิลปะหลังสมัยใหม่ในช่วงปี 1970, ‘Top 7 Artists’ (ที่สุด 7 ศิลปิน) แสดงศิลปินที่มีผลงานที่มีชื่อเสียงเป็นที่ติดตามมาก (iconic) 7 คนด้วยกัน คือ Claude Monet, Vincent Van Gogh, Pablo Picasso, Marcel Duchamp, Salvador Dali, Jackson Pollock, และ Andy Warhol ซึ่งไม่ปรากฏชัดว่ามีหลักเกณฑ์ใดในการคัดเลือก ‘Modern Sculpture’ (ประติมากรรมสมัยใหม่) เป็นการแสดงถึงประติมากรรมที่มีความสำคัญมากตั้งแต่ช่วงปี 1850 - 1970, ‘Movements’ (กลุ่มการเคลื่อนไหวทางศิลปะ) ประกอบด้วย 2 ไทม์ไลน์แบ่งเป็นช่วงปี 1870 - 1930 และช่วงปี 1940 - 1980 แสดงถึงกลุ่มที่สำคัญ 37 กลุ่มด้วยกัน, ‘Jewish Achievements’ (ความสำเร็จของชาวยิว) ได้รับการสนับสนุนจากองค์กรอื่นเพื่อมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญของศิลปะโดยชาวยิว ไทม์ไลน์นี้ครอบคลุมช่วงปีค.ศ. 1850 - 2000, และ ‘Abstract Expressionism’ คือไทม์ไลน์ที่แสดงเหตุการณ์ที่สำคัญเกี่ยวข้องกับกลุ่ม Abstract Expressionism ทั้งผลงานศิลปะและศิลปินตั้งแต่ช่วงปีค.ศ. 1930 - 1970 สำหรับรูปแบบ Timeline งานวิจัยนี้จะขออภิปรายเพิ่มเติมต่อไปได้หัวข้อการรับรู้ผ่านมัลติมีเดีย

181 ภาพจาก screenshot <https://www.theartstory.org/artist-paik-nam-june.htm>

## Top 50 Works of Modern Art

Select the time period below. Then, click on painting for further information.



ภาพที่ 42 ตัวอย่างของ The Art Story Timeline, Top 50 Works of Modern Art<sup>182</sup>

สิ่งที่นำเสนอได้ Ideas แนวความคิดนั้นมีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวข้องกับศิลปะในหลายมิติและบริบทด้วยกัน อาทิ ความหมายของคำอย่าง Modern Art และ Post Modern Art, การเชื่อมต่อไปสู่หน้าอื่น ๆ ภายใต้มovements หรือกรอบความคิดทฤษฎีมีการเขียนขึ้น รวมถึงการแนะนำนักทฤษฎี นักประวัติศาสตร์ศิลปะ ผู้มีอิทธิพลต่อศิลปินสมัยใหม่เป็นต้นมา

Blog เป็นการนำเสนอบทความที่มีการเขียนถึง มีการเพิ่มเติมอยู่เรื่อย ๆ เนื้อหาและรูปแบบหลากหลาย มีการจัดหมวดหมู่ (categories) เพื่อการเข้าถึงที่เข้าใจง่ายขึ้น เมื่อมีการเขียน blog ถึงก็จะมีการส่งสารผ่านทาง social media อย่าง Facebook อีกด้วย

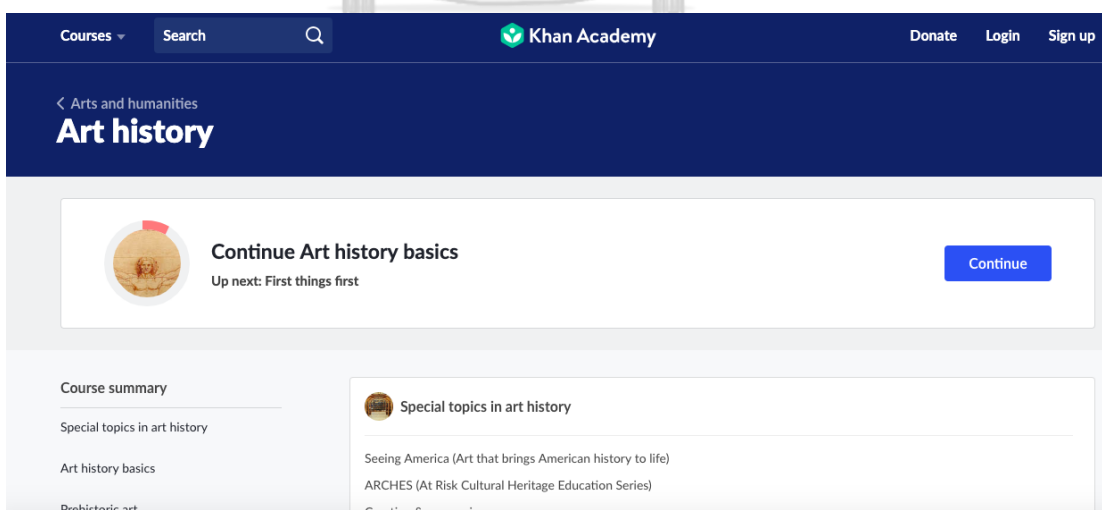
โดยรวมแล้ว The Art History เป็นเว็บไซต์ที่ดีสำหรับการเริ่มต้นเรียนรู้ศิลปะตั้งแต่สมัยใหม่เป็นต้นไป มีคนเขียนหลากหลายคล้าย Wikipedia แต่มีกระบวนการคัดกรองที่ต่างกันและมีกรอบที่เป็นเกี่ยวกับศิลปะที่กล่าวมาเท่านั้น เมื่อนำไปเทียบกับแนวคิดและทฤษฎีการรับรู้ยุคดิจิทัลที่วิจัยไว้เบื้องต้นนั้นพบว่ามีความสอดคล้องกัน The Art History มีการนำเสนอที่ด้วยสื่อที่หลากหลาย

<sup>182</sup> ภาพจาก screenshot <https://www.theartstory.org/top50.htm>

เช่น การใช้ใหม่ไลน์ รูปภาพ ความรู้ผ่านบทความสามารถอ่านได้ง่าย มีโครงสร้างที่ชัดเจน เนื้อหานั้นมีความเป็นกลางเนื่องจากมีผู้เขียนหลายคน มีช่องทางการติดต่อเพื่อร้องเรียนหากมีส่วนไหนผิดพลาดการทำเนื้อหาสาระเฉพาะของ The Art Story มีการแบ่งหมวดหมู่ที่เป็นที่เข้าใจของผู้ที่ศึกษาด้านศิลปะ หรือผู้คนที่ทั่วไปก็สามารถเข้าถึงได้ มีการแนะนำให้ต่อยอดการเรียนรู้ภายใต้หัวข้อที่ใกล้เคียง มีตัวเลือกให้เรียนรู้ต่อซึ่งไม่ตายตัวเกินไป

**Khan Academy: Art History** (<https://www.khanacademy.org/humanities/art-history>) เป็นส่วนหนึ่งขององค์กรไม่แสวงหาผลกำไร Khan Academy พื้นที่การศึกษาด้านออนไลน์ที่มีพันธกิจคือจัดเตรียมการศึกษาคุณภาพระดับโลกเพื่อทุกคนโดยไม่มีค่าใช้จ่าย “For free, for everyone, forever” มีการจัดการศึกษาซึ่งเป็นแบบส่วนบุคคลสำหรับทุกช่วงอายุ เป็นสื่อการเรียนการสอนให้ผู้ปกครองหรือครูได้ รวมถึงมีการแปลเป็นหลายภาษา Khan Academy ครอบคลุมเนื้อหาในหลายศาสตร์ องค์ความรู้ทางวิชาการ แต่งานวิจัยนี้กล่าวถึงแค่ Khan Academy: Art History ซึ่งเกี่ยวกับการรับรู้ด้านประวัติศาสตร์เท่านั้น

การแบ่งหัวข้อการเรียนรู้ภายใต้ Khan Academy: Art History เริ่มด้วยหัวข้อพิเศษซึ่งจากที่สังเกตคือเนื้อหาที่ไม่ได้เหมาะสมกับการอยู่ภายใต้หัวข้ออื่นที่นำเสนอต่อมา ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลปะเบื้องต้น ต่อด้วยศิลปะตามยุคต่าง ๆ และศิลปะตามภูมิภาคของโลก มีการจัดสรรเนื้อหาเพื่อเป็นสื่อการเรียนมีการคัดเลือกเนื้อหาการนำเสนอคือการเรียนโดยเฉพาะ ‘For Teachers’ โดยจัดทำเป็นหลักสูตรสำเร็จรูปให้



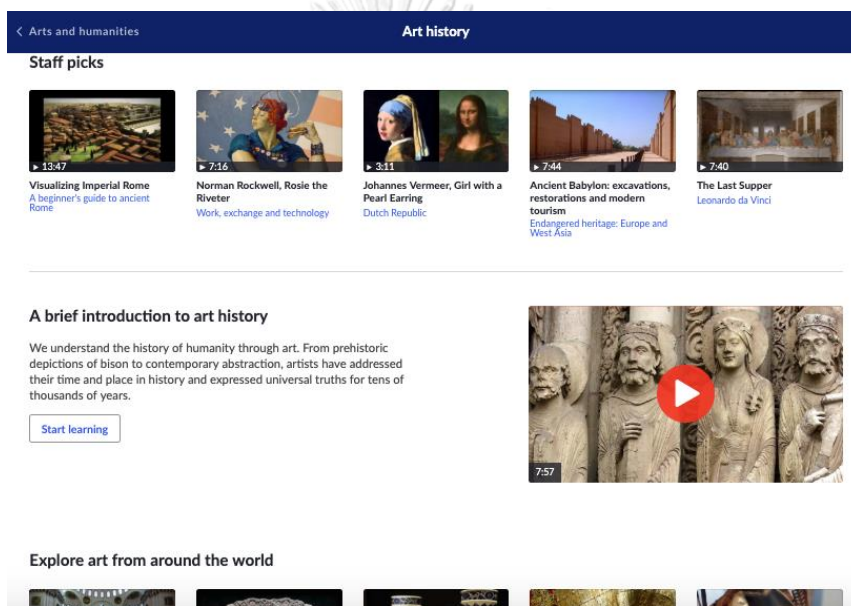
The screenshot shows the Khan Academy website interface for the 'Art history' course. At the top, there are navigation links for 'Courses', 'Search', 'Khan Academy', 'Donate', 'Login', and 'Sign up'. Below the navigation, the course title 'Art history' is displayed. A prominent button labeled 'Continue Art history basics' is visible, with a sub-note 'Up next: First things first' and a 'Continue' button. Below this, there is a 'Course summary' section with a list of topics: 'Special topics in art history', 'Art history basics', and 'Prehistoric art'. The 'Special topics in art history' section is expanded, showing sub-topics: 'Seeing America (Art that brings American history to life)', 'ARCHES (At Risk Cultural Heritage Education Series)', and 'Creating & conserving'.

ภาพที่ 43 หน้าแรกของ Khan Academy: Art History<sup>183</sup>

183 ภาพจาก screenshot <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history>

เมื่อเข้าไปในหัวข้อใหญ่จะประกอบด้วยหัวข้อย่อย บางหัวข้อมีย่อยลงมาอีกทีเพื่อไปถึงเนื้อหา เนื้อหาในรูปแบบหลักอยู่ 2 อย่างด้วยกันคือบทความพร้อมภาพประกอบและคลิปวิดีโอ เนื้อหาในส่วนนี้ส่วนใหญ่เป็นการนำมาจัดการจาก Smarthistory.org อีกต่อหนึ่ง นอกจากเนื้อหาแล้วยังมีบททดสอบ และมีการตอบโต้กันระหว่างสมาชิกผู้ใช้อีกด้วย

เมื่อลงมาด้านล่างของหน้ามีการคัดสรรเนื้อหาเพื่อนำเสนอแบบที่ทางผู้วิจัยขอใช้คำว่า shortcut หรือทางลัดไปยังเนื้อหาต่าง ๆ ที่เป็นคลิปวิดีโอ ประกอบด้วย Staff picks ได้รับคัดเลือก โดยคณะกรรมการ, A brief introduction to art history การแนะนำอย่างย่อสู่ประวัติศาสตร์ศิลป์, Explore art from around the world ศิลปะจากทั่วโลก, และ Favourite ที่เป็นที่โปรดปราน



ภาพที่ 44 ด้านล่างหน้าแรกของ Khan Academy: Art History (ต่อ)<sup>184</sup>

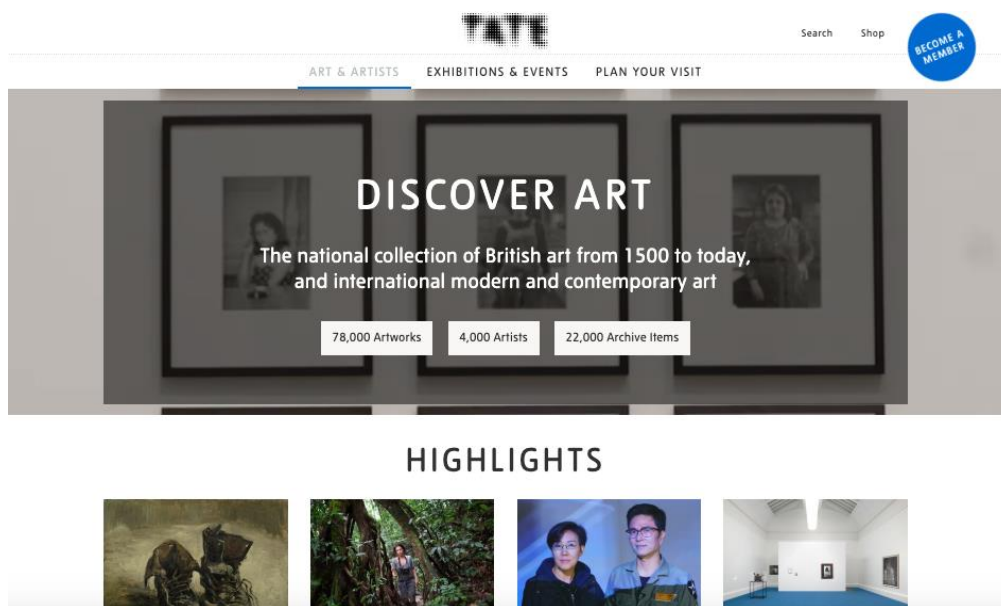
Khan Academy: Art History มีความใกล้เคียงกับการศึกษาอย่าง MOOC หรือที่เรียกว่า Massive Open Online Course ซึ่งคือการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนบนพื้นที่ออนไลน์ซึ่งไม่ได้กล่าวถึงในงานวิจัยนี้เนื่องจากเป็นหลักสูตรการศึกษาซึ่งเกินขอบเขตงานวิจัย อย่างไรก็ตามการเรียนรู้รูปแบบนี้มีพื้นฐานแนวคิดการรับรู้ยุคดิจิทัล มีการนำเสนอที่หลากหลายในด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา แต่ไม่หลุดออกจากขอบเขตหัวข้อที่ถูกกำหนดไว้ Khan Academy: Art History ไม่มีการแนะนำเพื่อการต่อยอดไปยังเว็บไซต์อื่นแต่มีการนำความรู้จากภายนอกเข้ามาจากการมีกระตุ้ให้ถกกันระหว่างผู้ใช้งานผลให้ไม่ปิดกั้นทางแนวความคิด

<sup>184</sup> ภาพจาก screenshot <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history>

เว็บไซต์ **Tate** (tate.org.uk) คือสื่อออนไลน์สำหรับพิพิธภัณฑ์ Tate ที่ประเทศอังกฤษ ทั้งนี้เว็บไซต์นี้มีการเผยแพร่ชุดความรู้ด้านศิลปะที่ดีอันหนึ่ง เป็นองค์กรขนาดใหญ่ มีบุคลากรที่มีความสามารถ มีการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะที่อยู่ในกรอบของพิพิธภัณฑ์ คือ ศิลปะอังกฤษตั้งแต่ ค.ศ. 1500 ถึงปัจจุบัน และศิลปะนานาชาติตั้งแต่ศิลปะสมัยใหม่ถึงร่วมสมัย เนื่องจากเว็บไซต์นี้เป็นส่วนสนับสนุนพิพิธภัณฑ์ ดังนั้นจึงมีข้อมูลทั้งบทความ การสัมภาษณ์ และสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการและกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีประโยชน์ มีเนื้อหาในเชิงลึกบ้าง เนื้อหาที่เข้าใจง่ายบ้างแล้วแต่ผู้ศึกษาจะเลือกรับรู้

เมื่อเข้าไปในหน้าที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ทั้งหมด จะพบการแบ่งหมวดหมู่เพื่อการเข้าถึงข้อมูลจากบนลงล่างเริ่มจาก Discover Art เชิญชวนให้ค้นหาข้อมูลที่ Tate ได้จัดทำเอาไว้อย่างข้อมูลผลงานศิลปะและศิลปิน รวมถึงจดหมายเหตุ เอกสารต่าง ๆ ที่มีในครอบครองทั้งรูปแบบรูปภาพ บทความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และอื่น ๆ ลงต่อมาก็คือ Highlight นำเสนอข้อมูลที่ชูขึ้นให้มีความสำคัญ ส่วนใหญ่จะเป็น ข้อมูลเชิงลึกมากกว่าพื้นฐาน ลงมาอีกคือ Artist in Collection เป็นประวัติศิลปินที่มีผลงานศิลปะในครอบครอง ผลัดเปลี่ยนขึ้นมาวางไว้ในหน้านี้ และมี link ไปยังหน้ารวมศิลปินทั้งหมด Art Terms เป็นการให้ความหมายอภิธานศัพท์ (glossary) มากกว่า 463 คำ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีสำหรับผู้เพิ่งเรียนรู้ศิลปะ และ Art in Collection ผลงานที่มีอยู่ในครอบครอง Videos นำเสนอวิดีโอที่ Tate จัดทำทั้งหมด Tate Kids คือเกมปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กกับศิลปะซึ่งเกริ่นบ้างไปแล้วข้างต้นในบทที่ 2 Be Inspire และ Dig Deeper เป็นการเลือกเนื้อหาต่าง ๆ ผลัดขึ้นมาแนะนำเสนอในส่วนของ Artist in Collection, Art in Collection, Videos, Be Inspire, และ Dig Deeper มีความทับซ้อนกับ Discover Art ที่อยู่ตอนต้นแต่มีเนื้อหา 4 เนื้อหาที่อยู่ในหน้านี้เพื่อเป็นทางเลือก สำหรับคนที่ต้องการสำรวจไปเรื่อย ๆ เชื้อเชิญเพื่ออาจจะสนใจ





ภาพที่ 45 หน้าของ <https://www.tate.org.uk/art><sup>185</sup>

เว็บไซต์ MoMA นั้นคล้ายกับ Tate เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ MoMA ที่นิวยอร์ก เริ่มเปิดทำการในปี 1929 ครอบคลุมศิลปะสมัยใหม่ซึ่งเป็นศิลปะร่วมสมัย ณ ตอนนั้น และมีมาเรื่อย และจนถึงศิลปะร่วมสมัยในวันนี้ จากความสามารถของบุคลากรในองค์กรทำให้เนื้อหาในเว็บไซต์มีการคัดสรรและเชื่อถือได้

ส่วนเกี่ยวกับข้อมูลด้านศิลปะของ MoMA ที่มีทั้งส่วนเกี่ยวกับผลงานในครอบครองบ้าง เป็นการให้ความรู้พื้นฐานเพื่อผู้ที่สนใจบ้างนั้นอยู่ภายใต้หัวข้อ Art and Artists ซึ่งมีหัวข้อย่อยดังนี้ The Collection เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะที่มีอยู่ในครอบครองของพิพิธภัณฑ์ทั้งหมดมากกว่า 80,000 ผลงานออนไลน์จากทั้งหมดเกือบ 200,000 ผลงานที่มีอยู่ Artists เป็นรายชื่อของศิลปินทั้งหมดที่เคยจัดแสดงที่ MoMA รายละเอียดของศิลปินแต่ละคนมีความละเอียดต่างกันออกไป สำหรับบางคนมีลิงก์ไปที่ Wikipedia Entry และ Getty Record พร้อมทั้งแสดงรูปผลงานที่เคยจัดแสดงหรืออยู่ในการครอบครองของพิพิธภัณฑ์ Audio คือคลิปเสียงพูดถึงผลงานหรือนิทรรศการโดยศิลปิน ภัณฑารักษ์ และคนอื่น ๆ Art Terms ของ MoMA มีบทบาทเหมือนกับของ Tate เป็นการให้ความหมายอภิธานศัพท์เช่นกัน

185 ภาพจาก screenshot <https://www.tate.org.uk/art>

MoMA

Plan your visit Exhibitions and events Art and artists Store Q

## The Collection

Artists

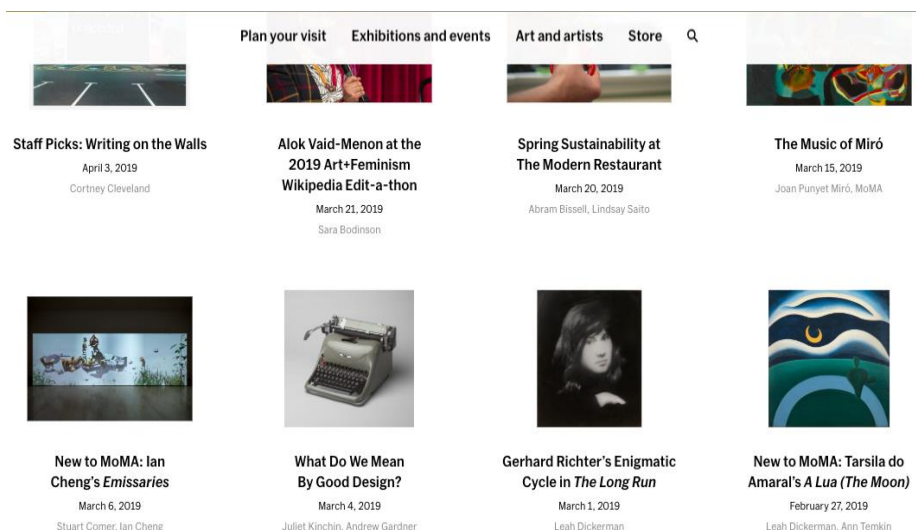
Audio

Art terms

ภาพที่ 46 หน้าของ dropdown ภายใต้ Art and artists ของ MoMA.org<sup>186</sup>

MoMA มีหน้าหนึ่งซึ่งเรียกว่า Magazine แต่พอเข้าไปแล้วไม่มีการจัดกลุ่มเนื้อหา หรือมีการออกแบบชุดข้อมูลที่สม่ำเสมออย่างที่คาดหวังจากคำว่า magazine หรือนิตยสาร ทั้งนี้เนื้อหาที่นำเสนอเป็นบทความที่บ้างประกอบด้วยมัลติมีเดีย มีการนำเสนอคล้ายแนวทางของงานวิจัยนี้ ในหัวข้อของ Magazine นั้นเริ่มเนื้อหาแรกเมื่อ 3 ตุลาคม 2018 เนื้อหาที่ทำเสนอเป็นเนื้อหาต่าง ๆ นานา มีเนื้อหาที่จริงจังบ้าง บ้างมีลูกเล่นที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะน้อยมากแต่เป็นเรื่องที่ดึงความสนใจมาสู่พิพิธภัณฑ์อย่างก่อนวัน Halloween มีการทำคลิปวิดีโอ ‘Is MoMA Haunted?’ MoMA มีผีสิงหรือไม่ เป็นการพาชมพิพิธภัณฑ์ไปในตัวระหว่างสัมภาษณ์บุคลากรต่าง ๆ หลากหลายระดับเกี่ยวกับประสบการณ์เรื่องเหนือธรรมชาติที่ตัวเองพบเจอ ซึ่งตรงนี้น่าสนใจว่าสิ่งที่ได้ถูกนำเสนอภายใต้หัวข้อ Magazine นี้ไม่ได้มีความเป็นวิชาการที่จับต้องได้ แต่ทั้งหมดมีความเพลิดเพลิน

186 ภาพจาก screenshot <http://moma.org>



ภาพที่ 47 หน้า <https://www.moma.org/magazine/><sup>187</sup>

การนำเสนอความเข้าใจศิลปะของ Tate และ MoMA ผ่านทางเว็บไซต์ มีหลากหลายทั้งในด้านของรูปแบบและเนื้อหา ตั้งแต่แนวความคิดที่ง่ายอย่างคำจำกัดความไปจนถึงเนื้อหาที่มาจากการวิจัยเชิงลึก มีเป็นเกมส์เพื่อกระตุ้นให้เด็กเข้าใจศิลปะไปจนถึงบทความวิชาการ เนื่องจากเว็บไซต์ Tate และ MoMA เป็นส่วนส่งเสริมองค์การอย่างพิถีพิถัน ดังนั้นหลาย ๆ เนื้อหาจะมีการต่อยอดเพื่อความต่อเนื่องให้ผู้คนสนใจในสิ่งที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อการประชาสัมพันธ์ซ่อนอยู่ด้วย

จากกรณีตัวอย่างดังกล่าวสามารถวิเคราะห์การเข้าถึงองค์ความรู้ของผู้ใช้ได้ดังนี้

ชื่อ	ประเภท	บทความ	มัลติมีเดีย	ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา	มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้
The Art Story	เสนอข้อมูลเบื้องต้น	✓	✓	✓	-
Khan Academy: Art History	เพื่อการศึกษาศึกษา	✓	✓	✓	✓
Tate	พิพิธภัณฑ์	✓	✓	✓	-

187 ภาพจาก screenshot <https://www.moma.org/magazine/>

ชื่อ	ประเภท	บทความ	มัลติมีเดีย	ปฏิสัมพันธ์ กับเนื้อหา	มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้ใช้
MoMa	พิพิธภัณฑ์	✓	✓	✓	-

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบกรณีตัวอย่างเว็บไซต์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัยในการใช้สื่อเผยแพร่องค์ความรู้

นอกจากการเข้าถึงของแต่ละเว็บไซต์ที่กล่าวมาเบื้องต้นทุกเว็บไซต์มีการให้ข้อมูลพื้นฐานที่คล้ายกันอย่าง About Us และ Contact Us เป็นการทำงานพื้นฐานของเว็บไซต์ ลักษณะเว็บไซต์มีความเรียบง่ายไม่หวือหวา เว็บไซต์อย่าง Tate และ MoMA มีโลโก้เป็นตัวอักษร ดังนั้นในเว็บไซต์จึงคุมโทนของการออกแบบเป็นตัวอักษรเดียวกัน

### 3.3.3 กรณีตัวอย่างเว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย

**New Media Art Encyclopaedia** ([http://www.newmedia-art.org/index\\_en.htm](http://www.newmedia-art.org/index_en.htm)) ตามชื่อแปลเป็นภาษาไทยคือสารานุกรมศิลปะสื่อใหม่ เผยแพร่เนื้อหาเป็น 3 ภาษาคือภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส และภาษาเยอรมัน เมื่อเข้าไปในส่วนเนื้อหาแบ่งหมวดหมู่เป็น Artists and works รายชื่อศิลปินเรียงตามลำดับตัวอักษร เมื่อเข้าไปแต่ละหน้าของศิลปินจะเจอตัวอย่างผลงานศิลปะสื่อใหม่โดยศิลปินคนนั้น ๆ พร้อมทั้งมีส่วนข้อมูลอื่น ๆ อาทิ Biography ประวัติ, Bibliography งานเขียนที่มีการเขียนถึงซึ่งได้รับการคัดสรรมาว่ามีความเกี่ยวข้อง, และ Exhibitions and programme นิทรรศการและกิจกรรมซึ่งได้รับการคัดสรรมาว่ามีความเกี่ยวข้อง Glossary ความหมายอภิธานศัพท์ มีตัวเลือกย่อยให้เป็นตามตัวอักษร Chronological landmarks เป็นการเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ส่งต่อความเป็นศิลปะสื่อใหม่ แบ่งเป็นช่วงปีตั้งแต่ 1950s - 1990s ไม่มีการใส่ข้อมูลของภายหลังปี 2000 General Bibliography คือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมีเนื้อหาเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นสุจิตร์ หนังสือ วารสาร บทความ และเว็บไซต์

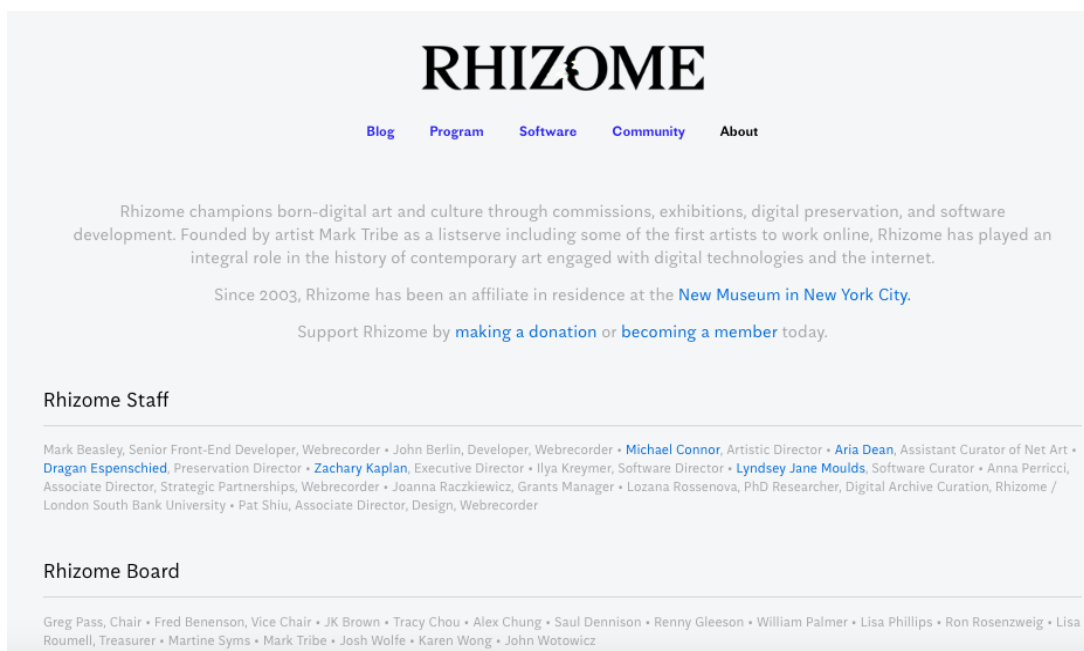


ภาพที่ 48 [http://www.newmedia-art.org/index\\_en.htm](http://www.newmedia-art.org/index_en.htm)<sup>188</sup>

ในการกล่าวอ้างความเป็นสารานุกรมเว็บไซต์นี้ถือว่ามีเนื้อหาที่ครอบคลุมเยอะ โดยเฉพาะในส่วนของ General Bibliography มีการแนะนำการอ่านต่อที่มากมาย แต่เว็บไซต์นี้สันนิษฐานว่าภาษาหลักคือภาษาฝรั่งเศส ดังนั้นจะมีวรรณกรรมที่เป็นภาษาฝรั่งเศสเสียส่วนใหญ่ในส่วนของ Glossary ในหน้าของภาษาอังกฤษก็มีน้อยหากเทียบกับหน้าของอภิธานศัพท์ภาษาฝรั่งเศส ทั้งนี้เว็บไซต์นี้มีรูปแบบที่ค่อนข้างล้าหลัง สังเกตได้ว่าไม่มีการใส่ข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากปี 2001 ดังนั้นจึงไม่มีหน้า About us หรือ Contact us อย่างที่พบเห็นในปัจจุบัน มีเพียงหน้า Credit และลิงก์เพื่อเป็นการส่งอีเมลล์ต่อเท่านั้น

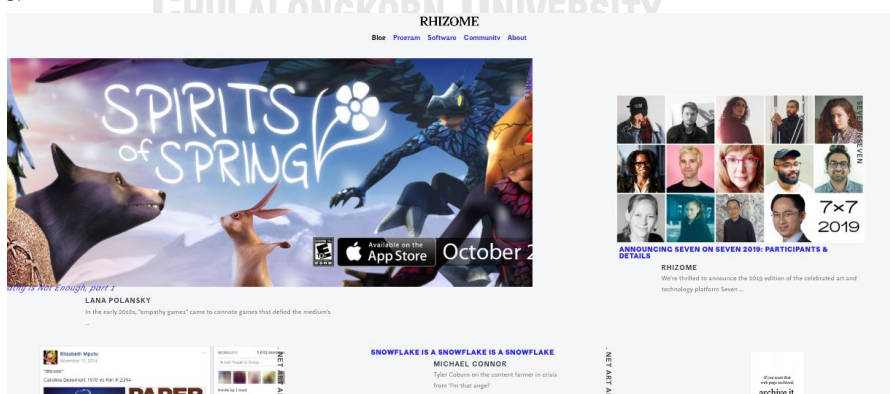
**Rhizome** (<http://rhizome.org/>) ได้รับการก่อตั้งโดย Mark Tribe หนึ่งในศิลปินนักวิชาการศิลปะสื่อใหม่คนหนึ่งซึ่งได้อ้างอิงทฤษฎีของเขาเบื้องต้น มีพันธกิจเพื่อเป็นพื้นที่ของศิลปะดิจิทัลบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ปี 1999 และในปี 2002 ได้เป็นส่วนหนึ่งของ New Museum ที่นิวยอร์ก การแบ่งหมวดหมู่การเข้าถึงข้อมูลของ Rhizome แบ่งเป็น 5 ส่วนด้วยกันคือ Blog, Program, และ Software มีส่วนอื่น ๆ ตามโครงสร้างเว็บไซต์ทั่วไปอาทิเช่น Community แจ้งข่าวสาร, About เกี่ยวกับ, Search หาข้อมูล, Make a donation บริจาค, Membership มีการสมัครให้เป็นสมาชิก

188 ภาพจาก screenshot [http://www.newmedia-art.org/index\\_en.htm](http://www.newmedia-art.org/index_en.htm)



ภาพที่ 49 <http://rhizome.org/about/><sup>189</sup>

Blog คืองานเขียนโดย Rhizome และสมาชิก ดังนั้นจึงการนำเสนอจึงมีความหลากหลายมาก มีการเรียงจากใหม่สุดเป็นต้นไป ณ ปัจจุบันมีทั้งหมด 789 หน้านางานเขียนแรกเกิดขึ้นเมื่อมิถุนายน 2001 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่มีความแปลกตาเนื่องจากไม่มีการจัดระเบียบเป็นแถวที่มีรูปภาพ และตัวอักษรเท่ากันเหมือนเว็บไซต์อื่นที่ศึกษามาในข้างต้น แต่เป็นการเรียงที่ปรากฏเหมือนการสุ่ม แต่อย่างไรก็ตามมีฟอร์มที่นำเสนอการนำเสนอก่อนเข้าเนื้อหาคือรูปภาพ ชื่อหัวข้อ ชื่อผู้เขียน รายละเอียดงานเขียนอย่างย่อ มีการจัดชนิดของงานเขียนอย่าง Report รายงาน, Net Art Anthology การรวมบทประพันธ์ศิลปะอินเทอร์เนต, หรือ Announcement การประกาศ เป็นต้น

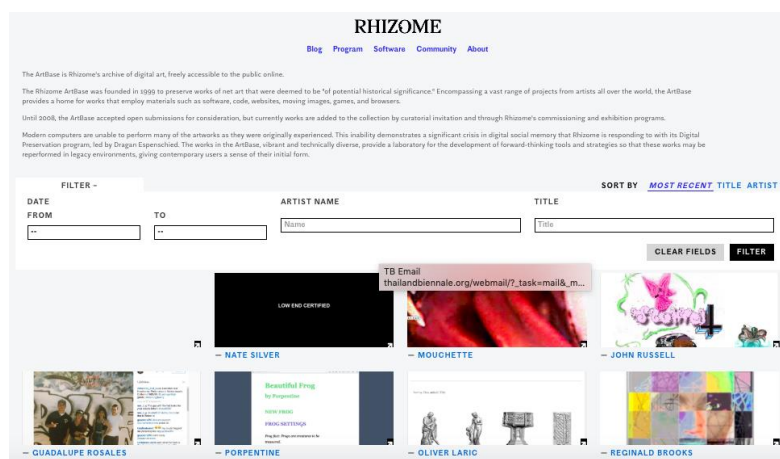


ภาพที่ 50 Blog <http://rhizome.org/editorial/><sup>190</sup>

189 ภาพจาก screenshot <http://rhizome.org/about/>

190 ภาพจาก screenshot <http://rhizome.org/editorial/>

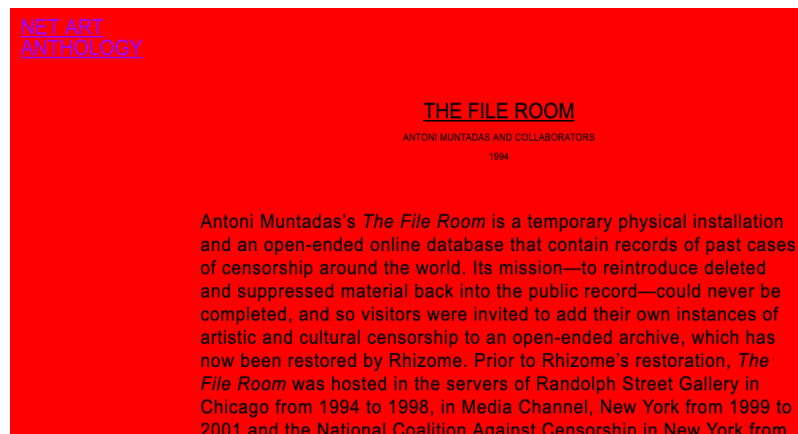
Program นำเสนอการเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการและกิจกรรมที่จัดขึ้น ณ New Museum รวมถึงนำไปสู่ส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในเว็บไซต์ New Museum มีการนำเข้าสู่ส่วนที่เรียกว่า Art Base ซึ่งเป็นพื้นที่เก็บงานศิลปะดิจิทัลของ Rhizome ไม่ว่าจะเป็นซอฟต์แวร์, โค้ด, เว็บไซต์, ภาพเคลื่อนไหว, เกมส์, และเบราเซอร์ มีทั้งหมดสองพันกว่าชิ้น



ภาพที่ 51 Art Base <http://rhizome.org/art/artbase/?page=1><sup>191</sup>

ภายใต้หน้า Program นี้ยังมีอีกส่วนคือ Net Art Anthology การรวมบทประพันธ์ศิลปะ อินเทอร์เน็ต เนื้อหาไม่ซ้ำกับ Net Art Anthology ใน Blog แม้ว่างานเขียนใน Blog มีการกล่าวถึง ส่วนนี้บ้าง Net Art Anthology เป็นงานเขียนเพิ่งเริ่มได้ 2 ปีแต่เป็นเชิงประวัติศาสตร์สำรวจ นิทรรศการทางศิลปะบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ช่วงปีค.ศ. 1980 แบ่งเป็น 4 บทด้วยกันคือ Chapter 1 ปี 1984 - 1998, Chapter 2 ปี 1999 - 2004, Chapter 3 ปี 2005 - 2010, Chapter 4 ปี 2010-2016 ทั้งนี้การนำเสนอไม่ได้มีการเรียงตามบทแต่อย่างไร การใช้สีพื้นหลังของบทความในส่วนนี้ น่าสนใจ ส่วนใหญ่บทความในเว็บไซต์จะเป็นพื้นหลังสีขาว แต่ในส่วนนี้มีสีอื่น แต่บทความมีสี ต่างกันออกไป บ้างมีการเปลี่ยนสีพื้นหลังเมื่ออ่านลงไปเรื่อย ๆ

191 ภาพจาก screenshot <http://rhizome.org/art/artbase/?page=1>



ภาพที่ 52 ตัวอย่างงานเขียนใน Net Art Anthology<sup>192</sup>

สิ่งที่นำเสนอในหน้า Software ประกอบด้วย 3 ส่วนด้วยกันคือ Webrecorder, Webrecorder Player, และ Oldweb.today เป็นการเก็บเว็บไซต์เก่า และการเข้าถึงเว็บไซต์ในรูปแบบเก่า อย่างใน oldweb.today นั้นนำเข้าไปสำรวจ เป็นการนำเสนอเว็บไซต์ว่าหน้าตาเว็บไซต์ใดเป็นอย่างไรบนเบราว์เซอร์ไหนบนคอมพิวเตอร์ระบบอะไร ในปี วันที่ เวลาไหน อย่างไรก็ตามต้องเป็นเว็บไซต์ที่มีการจัดเก็บเอาไว้



ภาพที่ 53 <http://rhizome.org/community/><sup>193</sup>

เว็บไซต์ Rhizome เป็นพื้นที่การเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลจริง แต่ไม่มีเนื้อหาที่เป็นพื้นฐานนำเสนอ แต่เป็นการให้ความรู้จากงานเขียนเชิงลึกจากสมาชิกและนักวิชาการเฉพาะทาง มีการสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต เมื่อกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่จัดเจนในแนวคิดของศิลปะ

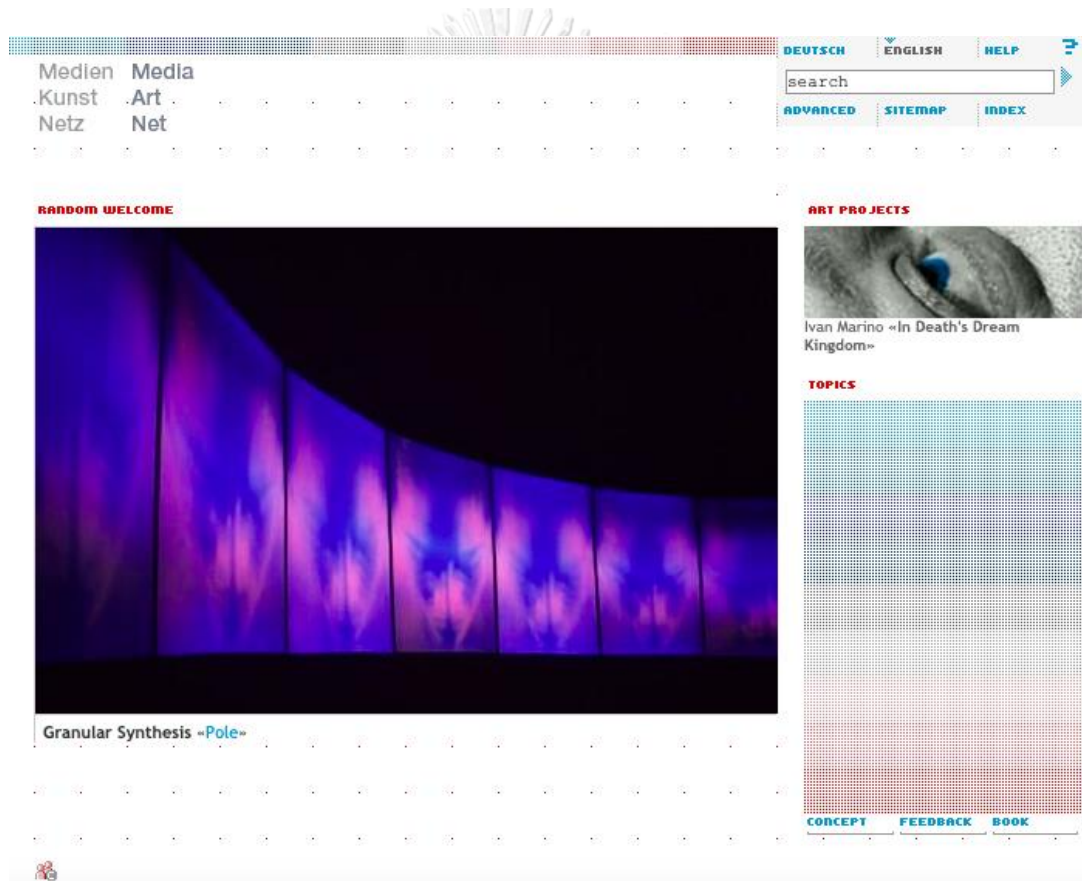
192 ภาพจาก <https://anthology.rhizome.org/the-file-room>

193 ภาพจาก screenshot <http://rhizome.org/community/>



สื่อใหม่อยู่แล้วดังนั้นจึงไม่มีการจัดระบบระเบียบของเว็บไซต์มาก เน้นไปที่การค้นหาด้วยตนเองหรือ  
 สุ่มอ่านจากเนื้อหาที่ทางทีมงานนำเสนอ

«Media Art Net» (<http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>) คือโครงการเพื่อ  
 การศึกษาเกี่ยวกับศิลปะ Media Art ซึ่งมีความหมายเดียวกันกับศิลปะสื่อใหม่ในบริบทนี้ (New  
 Media Art) เว็บไซต์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาที่มีคุณสมบัติที่ดีเกี่ยวกับศิลปะ  
 สื่อใหม่โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ไม่ปรากฏว่าก่อตั้งในปีใด เมื่อเข้ามาหน้าแรกจะพบ ‘Random Welcome’  
 เป็นการเข้าสู่เนื้อหาที่เปิดเข้าไปหน้าแรกแต่ละครั้งจะไม่เหมือนกัน ‘Art Projects’ ซึ่งนำเสนอเป็น  
 Random เช่นกัน และ Topics ในเว็บไซต์นี้แบ่งเป็น 9 หมวดหมู่

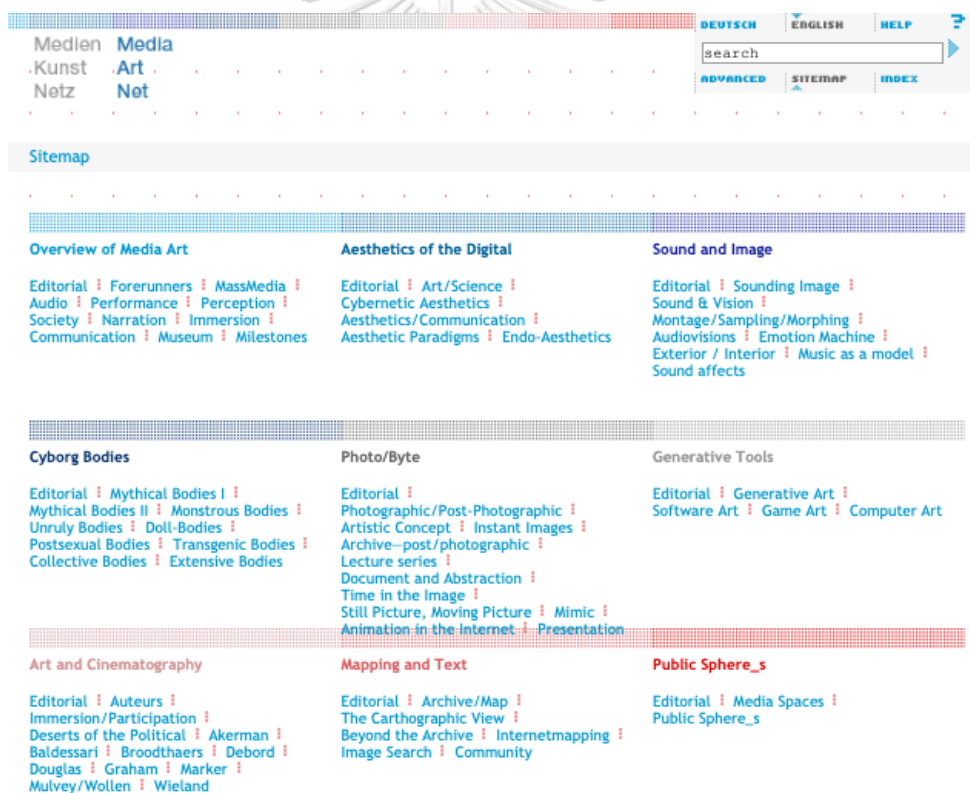


ภาพที่ 54 <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/><sup>194</sup>

194 ภาพจาก screenshot <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>

«Media Art Net» มีชุดข้อมูลประกอบด้วยงานเขียนที่มีคุณภาพและครอบคลุมทั้งเชิงลึกและพื้นฐานนำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบเสียงและวิดีโอด้วย ชุดข้อมูลเดียนี่นำเสนอโดยเข้าถึงได้ 3 ทางคือ ‘Advanced’ เป็นการค้นหาจากคำเพื่อหาข้อมูลที่ตรงกับคำเฉพาะนั้น ๆ ‘Index’ เป็นดัชนีทั้งหมดแบ่งเป็น Names ชื่อศิลปิน, Works ผลงาน, Categories ประเภท, และ Keywords คำจำกัด

‘Sitemap’ เป็นการเข้าถึงซึ่งแบ่งหมวดหมู่เดียวกับ ‘Topics’ ได้แก่ Overview of Media Art ภาพรวมของมีเดียอาร์ต, Aesthetics of the Digital สุนทรียศาสตร์ของดิจิทัล, Sound and Image เสียงและภาพ, Cyborg Bodies ร่างกายเครื่องจักรกล, Photo/Byte ภาพ/ไบต์<sup>195</sup>, Generative Tools เครื่องมือที่ทำให้เกิดขึ้น, Art and Cinematography ศิลปะและการถ่ายภาพยนตร์, Mapping and Text การทำแผนที่และข้อความ, และ Public Spheres สภาแวดล้อมสาธารณะ



ภาพที่ 55 <http://www.medienkunstnetz.de/sitemap/en/><sup>196</sup>

195 Byte หน่วยเก็บข้อมูลในคอมพิวเตอร์

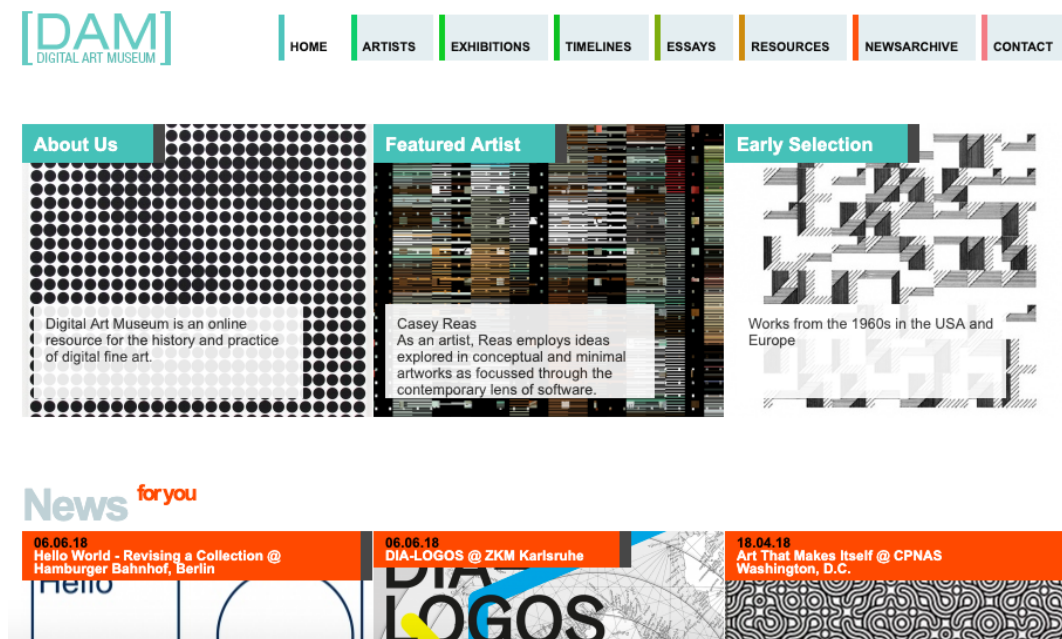
196 ภาพจาก screenshot <http://www.medienkunstnetz.de/sitemap/en/>

ในแต่ละหมวดหมู่มีการเริ่มด้วยบทนำ Editorial ซึ่งสามารถแปลเป็นภาษาไทยได้อีก ความหมายหนึ่งว่าบรรณาธิการ ซึ่งทำให้นึกถึงการเชื่อมโยงของงานวิจัยนี้ในการเรียนรู้เชิงเนื้อหา สาระเฉพาะซึ่งเกี่ยวข้องกับการนำเสนอในรูปแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ ในแต่ละหมวดหมู่มีหัวข้อ แยกย่อยซึ่งมีความหลากหลายในการจัดหัวข้อให้เหมาะสมกับหมวดหมู่หลัก สิ่งที่แตกต่างของเว็บไซต์ นี้กับกรณีตัวอย่างอื่นคือเว็บไซต์นี้ไม่มีการให้ข่าวสารที่เป็นปัจจุบันอย่างเว็บไซต์อื่น แต่เป็นองค์ความรู้ ล้วน

**Digital Art Museum [DAM]** (<http://dam.org/>) คือแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และการปฏิบัติของศิลปะดิจิทัล ซึ่งมีความคาบเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในตัวของมันเอง เป็นการให้ ข้อมูลที่ได้รับการคัดสรรจากคณะที่ปรึกษาที่มีทั้งอาจารย์มหาวิทยาลัย นักวิชาการศิลปะ นักวิจารณ์ศิลปะ ภัณฑารักษ์ และศิลปิน [DAM] เรียกตัวเองว่าเป็นพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (on-line museum) ที่มีนิทรรศการศิลปะดิจิทัลด้วยข้อมูลพื้นฐาน เช่น ประวัติศิลปิน บทความ บรรณานุกรม และสัมภาษณ์ [DAM] ยังมีการรวบรวมบทความ งานเขียนโดยบุคคลากรต่าง ๆ ในวงการศิลปะ

รูปแบบการนำเสนอของ [DAM] มีความเรียบง่าย ทั้งรูปลักษณ์และการแบ่งหมวดหมู่ ‘Home’ หน้าแรก ‘Artists’ ศิลปิน ‘Exhibitions’ นิทรรศการ ‘Timelines’ ไทม์ไลน์ ‘Essays’ บทความ ‘Resources’ แหล่งข้อมูล ‘News Archive’ เก็บข้อมูลข่าวสาร และ ‘Contact’ ช่องทางการติดต่อ

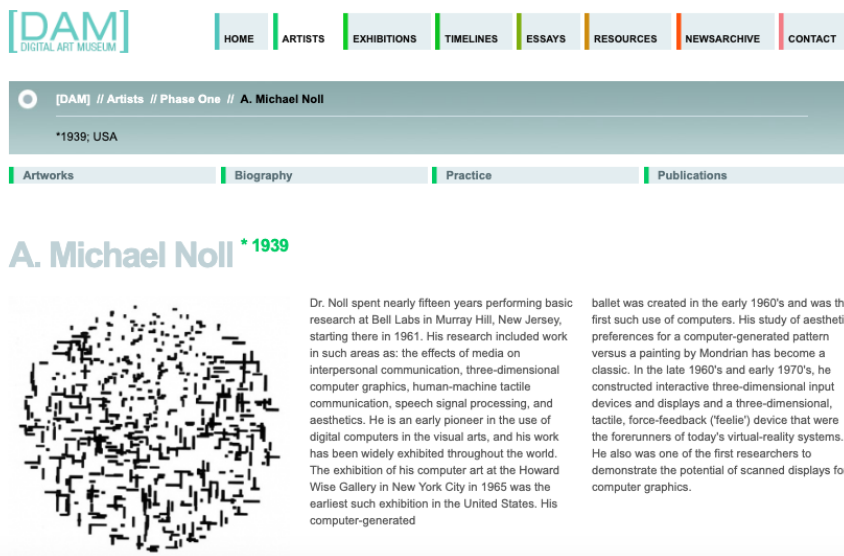
เมื่อเข้ามา ‘Home’ จะมี shortcut เข้าสู่เนื้อหาต่าง ๆ ที่คัดสรรมาไว้ในหน้าแรกอย่าง About Us เพื่อรับทราบที่มา วัตถุประสงค์ ขอบเขตของเว็บไซต์นี้ Featured Artist ศิลปินที่เลือกให้เด่นขึ้นมา News ข่าวล่าสุด



ภาพที่ 56 <http://dam.org/home><sup>197</sup>

‘Artists’ แบ่งหมวดหมู่ย่อยออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันตามลำดับช่วงเวลาและลักษณะศิลปะที่เกี่ยวข้องในยุคนั้น ๆ ได้แก่ Phase 1 The Pioneers from 1956 ผู้ริเริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1956 Phase 2 The Paintbox Era from 1986 ศิลปินในหมวดหมู่นี้สร้างผลงานที่มีลักษณะกึ่งจิตรกรรมกึ่งดิจิทัลตั้งแต่ปี 1986 Phase 3 The Multimedia Era from 1996 ยุคมัลติมีเดียตั้งแต่ปี 1996 เป็นต้นไป นอกจากนี้ยังแบ่งเป็น 3 ช่วงนี้ผู้ใช้สามารถเข้าไปดูรายชื่อทั้งหมดได้ที่ A-Z อีกด้วย เมื่อเข้าไปในแต่ละศิลปินปรากฏคือเนื้อหาคร่าว ๆ เกี่ยวกับศิลปินคนนั้น และหัวข้อย่อยอย่าง Artworks ตัวอย่างผลงานศิลปะซึ่งมีการอภิปรายแยกขึ้นต่อ Biography ประวัติ Practice การปฏิบัติ และ Publications การกล่าวถึงในการตีพิมพ์ ทั้งนี้ ศิลปินบางคนมีแค่เนื้อหาคร่าว ๆ บางคนมีไม่ครบ 4 หัวข้อ ศิลปินที่ถูกนำเสนอมีทั้งหมด 37 คน ซึ่งอยู่ใน Phase 1 จำนวน 27 คน Phase 2 จำนวน 8 คน และ Phase 3 จำนวน 2 คน ดังนั้นสามารถสังเกตได้ว่ายังไม่มีมีการเสนอข้อมูลที่ในปัจจุบันเท่าใดนัก

197 ภาพจาก screenshot <http://dam.org/home>



[DAM] // Artists // Phase One // A. Michael Noll

\*1939; USA

Artworks | Biography | Practice | Publications

## A. Michael Noll \* 1939

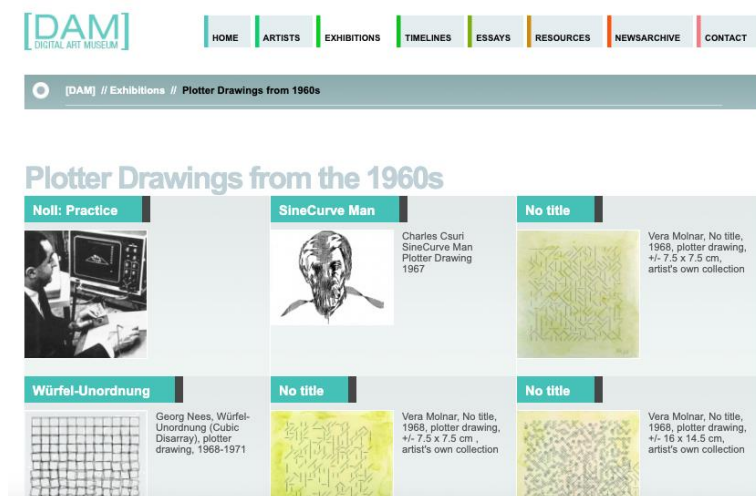
Dr. Noll spent nearly fifteen years performing basic research at Bell Labs in Murray Hill, New Jersey, starting there in 1961. His research included work in such areas as: the effects of media on interpersonal communication, three-dimensional computer graphics, human-machine tactile communication, speech signal processing, and aesthetics. He is an early pioneer in the use of digital computers in the visual arts, and his work has been widely exhibited throughout the world. The exhibition of his computer art at the Howard Wise Gallery in New York City in 1965 was the earliest such exhibition in the United States. His computer-generated

ballet was created in the early 1960's and was the first such use of computers. His study of aesthetic preferences for a computer-generated pattern versus a painting by Mondrian has become a classic. In the late 1960's and early 1970's, he constructed interactive three-dimensional input devices and displays and a three-dimensional tactile, force-feedback ('feelie') device that were the forerunners of today's virtual-reality systems. He also was one of the first researchers to demonstrate the potential of scanned displays for computer graphics.

ภาพที่ 57 <http://dam.org/artists/phase-one/a-michael-noll><sup>198</sup>

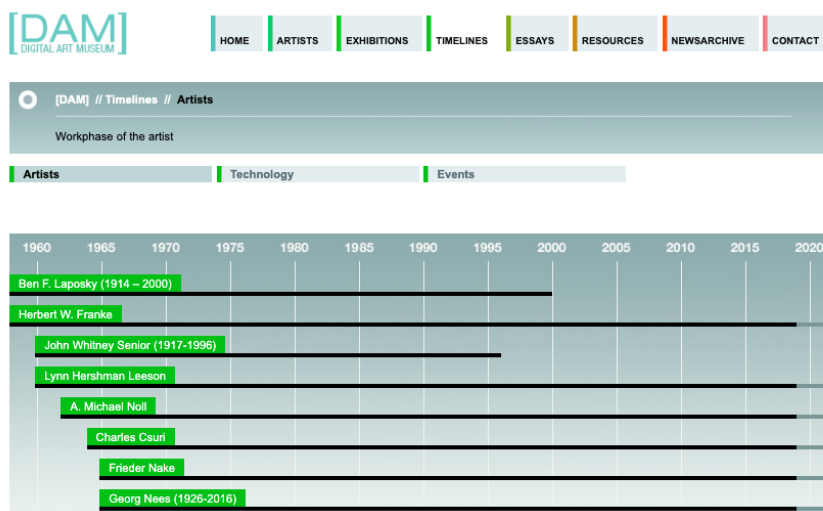
ใต้ 'Exhibitions' มีเนื้อหาแค่อ่างเดียวคือ "Plotter Drawings from the 1960s" เป็นการรวบรวมและนำเสนอตัวอย่างของงานศิลปะที่เป็นการวาดจากเครื่องร่างแบบตั้งแต่ช่วงปี 1960s การนำเสนอเรียบง่าย ไม่มีการจัดทำรูปแบบที่คาดหวังจะเจออกจากคำว่า exhibition หรือนิทรรศการ เป็นการเรียงรูปผลงานพร้อมรายละเอียดเบื้องต้น ไม่มีการปรากฏให้เห็นของแนวความคิดนิทรรศการเชิงลึก มีแค่คำอธิบายว่า "This assembling of early plotterdrawings from the 1960s can be counted among the first steps in Digital Art in Europe as well as in the United States. The artworks are arranged by their date of origin" แปลคือ "นี่คือการรวบรวมของภาพจากเครื่องร่างแบบตั้งแต่ช่วงค.ศ. 1960 ผลงานศิลปะได้รับการเรียนตามวันที่ผลิต"

198 ภาพจาก screenshot <http://dam.org/artists/phase-one/a-michael-noll>



ภาพที่ 58 <http://dam.org/exhibitions/plotter-drawings-from-1960s><sup>199</sup>

‘Timelines’ มีการแบ่งเป็น 3 เนื้อหาด้วยกันคือ Artists ศิลปิน Technology เทคโนโลยี และ Events เหตุการณ์ ในส่วนของ Artists แยกสีเขียวตามภาพแสดงถึงช่วงการทำงานของศิลปิน ปีที่อยู่ในวงเล็บของชื่อคือช่วงชีวิตของศิลปิน มีข้อมูลเท่าที่ปรากฏและเชื่อมเข้าสู่ข้อมูลศิลปินของแต่ละคนใน Technology ไม่มีข้อมูลอะไร และในส่วนของ Events เป็นข้อความเรียงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1965 – 1996



ภาพที่ 59 <http://dam.org/timelines/artists><sup>200</sup>

199 ภาพจาก screenshot <http://dam.org/exhibitions/plotter-drawings-from-1960s>

200 ภาพจาก screenshot <http://dam.org/timelines/artists>

‘Essays’ ที่นำเสนอในเว็บไซต์นี้มีทั้งหมด 8 บทความด้วยกัน เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับศิลปะดิจิทัลในประเด็นต่าง ๆ ตั้งแต่ 1962 และล่าสุดปี 2002 ‘Resources’ เป็นรายชื่อองค์กรแกลเลอรี และเทศกาลที่เกี่ยวข้อง เรียงตามประเทศ ‘News Archive’ เป็นงานเขียนเสนอข่าวสารเหตุการณ์เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 2009 เรื่อยมา ‘Contact’ คือการให้อีเมลล์ที่สามารถติดต่อได้

สามารถสังเกตได้ว่า [DAM] มีความพยายามสร้างการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่ในข้อมูลหลายระดับ ทั้งนี้ จากบทความทั้งหมดที่อ่าน และข้อมูลทั้งหมดที่นำเสนอก็ไม่ปรากฏชุดความรู้ศิลปะสื่อใหม่ที่สามารถเข้าใจได้ในทันทีทั้งเชิงประวัติศาสตร์และลักษณะ รวมถึงข้อมูลไม่ค่อยมีความทันเหตุการณ์แม้จะเป็นส่วน News ก็ตาม

ชื่อ	องค์ความรู้พื้นฐาน	บทความเชิงลึก	ข้อมูลศิลปิน	ข้อมูลผลงานศิลปะ	มัลติมีเดีย
New Media Art Encyclopaedia	-	✓	✓	✓	-
Rhizome	-	✓	✓	-	✓
«Media Art Net»	✓	✓	✓	✓	-
[DAM]	-	✓	✓	✓	-

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบกรณีตัวอย่างเว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัยในการเสนอองค์ความรู้พื้นฐานและใช้สื่อเผยแพร่องค์ความรู้

เว็บไซต์ที่ให้ความรู้ศิลปะสื่อใหม่มีอยู่จำนวนหนึ่ง ซึ่งมีการนำเสนอที่ไม่สามารถตอบปัญหา งานวิจัยนี้ได้ทั้งหมด อันดับแรกเลยคือเนื้อหาไม่ใช่ภาษาไทย ซึ่งเป็นหนึ่งในปัญหาหลักที่คนไทยรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่ไม่สามารถรับรู้ข้อมูลส่วนนี้ได้เต็มที่ สองคือสังเกตได้จากกรณีตัวอย่างเนื้อหาที่นำเสนอจะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินและบทความที่เป็นข้อมูลเชิงลึก มีเพียงเว็บไซต์เดียวที่มีข้อมูลพื้นฐานให้ศึกษา และสุดท้ายการนำเสนอทั้งหมดยังเน้นไปทำงานเขียน ซึ่งเหมาะสมกับข้อมูลที่เข้มข้นแต่สำหรับผู้เพิ่งเริ่มทำความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ จากการเรียนรู้ดิจิทัลควรมีการดึงมัลติมีเดียเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอ

### 3.4 การสร้างการรับรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียคือสื่อสารสนเทศที่ประกอบด้วยสื่อมากกว่าหนึ่งอย่างขึ้นไป (multi หลากหลาย + media สื่อ) ดังต่อไปนี้ ตัวหนังสือ (text) ภาพ (graphic) ภาพเคลื่อนไหว (animation) วิดีโอ (video) และเสียง (audio)<sup>201 202</sup> ซึ่งในปัจจุบันเริ่มใช้มากขึ้นในการศึกษา โฆษณา และการบันเทิง มัลติมีเดียนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญเกี่ยวกับวิธีที่คนเรียนรู้ เล่น และหาข้อมูล

BBC Bitesize ได้ให้คำแนะนำวัตถุประสงค์ของการใช้มัลติมีเดียเช่น การศึกษา ความบันเทิง การตลาด สิ่งตีพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ การจำลอง และข้อมูลสาธารณะ มีกลวิธีและเทคโนโลยีในการนำเสนอดังต่อไปนี้<sup>203</sup>

1. เข้าถึงและดำเนินการได้ง่าย ควรลองคิดถึงการเป็นผู้ใช้งานครั้งแรก ผู้สร้างควรคำนึงถึงการเข้าถึง หลายครั้งที่ผู้ออกแบบมัลติมีเดียที่สวยงามแต่ลำบากต่อการใช้งาน
2. กลุ่มเป้าหมายและความสามารถด้าน IT ของกลุ่ม
3. เนื้อหาที่เหมาะสม ดึงดูด ให้ข้อมูล และไม่หลุดประเด็น
4. การใช้สีควรเพิ่มประสิทธิภาพของสื่อมากกว่าที่จะเป็นสิ่งที่ทำให้ไขว้เขว
5. ส่วนประกอบที่สมดุลระหว่างข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
6. การมีส่วนร่วมที่ถูกพิจารณาแล้ว ผู้ใช้งานสามารถเลือกดำเนินการได้เอง<sup>204</sup>

#### 3.6.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดีย

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดีย Richard E. Mayer ศาสตราจารย์ในคณะ Psychological and Brain Science ที่ University of California เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องการเรียนรู้ผ่านตัวช่วยทางเทคโนโลยีการศึกษา หนังสือ Multimedia Learning ปี 2001 ได้กล่าวถึงหลักการทั้งหมด 12 อย่างคือ

<sup>201</sup> “บทที่ 7 มัลติมีเดีย,” ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยแม่โจ้, [http://csmju.jowave.com/cs100\\_v2/lesson7-1.html](http://csmju.jowave.com/cs100_v2/lesson7-1.html)

<sup>202</sup> “The Five Elements of Multimedia,” Simply Effective Inc., <https://www.simplyeffectivewebdesign.com/five-elements-of-multimedia/>

<sup>203</sup> “Multimedia,” BBC Bitesize, <http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/dida/multimedia/productsrev1.shtml>

<sup>204</sup> “Multimedia,” BBC Bitesize, <http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/dida/multimedia/productsrev1.shtml>



1. หลักการความสัมพันธ์ (Coherence Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อคำ ภาพ และเสียงที่ไม่จำเป็นถูกตัดออกมากกว่านำมารวม
2. หลักการให้สัญญาณ (Signaling Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อมีการส่งสัญญาณว่ารายละเอียดที่สำคัญได้ถูกกล่าวถึง
3. หลักการฟุ่มเฟือย (Redundancy Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นจากกราฟิกและการเล่าเรื่องมากกว่ากราฟิกการเล่าเรื่องและตัวอักษรบนหน้าจอ
4. หลักการช่องว่างในการติดต่อ (Spatial Contiguity Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อภาพและคำบนจออยู่ติดกันดีกว่าอยู่ห่างกัน
5. หลักการปัจจุบันในการติดต่อ (Temporal Contiguity Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อภาพและเสียงเกิดขึ้นพร้อมกันดีกว่าเกิดขึ้นต่อกัน
6. Segmenting Principle (หลักการแบ่งแยก) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อการเรียนการสอนผ่านมัลติมีเดียมีการแบ่งแยกแทนที่จะติดต่อกัน
7. หลักการฝึกหัดล่วงหน้า (Pre-training Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นจากสื่อมัลติมีเดียเมื่อเขาารู้ชื่อและลักษณะของแนวความคิดหลัก
8. หลักการสมัยนิยม (Modality Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นจากกราฟิกและการเล่าเรื่องมากกว่าแอนิเมชันและคำบนจอ
9. หลักการสื่อผสม (Multimedia Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นจากคำและภาพกว่าคำอย่างเดียว
10. หลักการส่วนบุคคล (Personalization Principle) ผู้คนเรียนรู้จากมัลติมีเดียดีขึ้นเมื่อคำพูดเป็นบทสนทนามากกว่าเป็นทางการ
11. หลักการเสียง (Voice Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อการเล่าเรื่องในมัลติมีเดียด้วยเสียงคนเป็นมิตรมากกว่าเสียงเครื่องผลิต
12. หลักการภาพ (Image Principle) ผู้ไม่ได้คนเรียนรู้ดีขึ้นเมื่อภาพของผู้พูดถูกรวมเข้าไปในจอ<sup>205</sup>

205 Richard E. Mayer, Multimedia Learning, Cambridge, Cambridge Press, 2001

การบรรยายของ Mayer ในหัวข้อ ‘Research-Based Principles for Multimedia Learning’ ณ HILT, Harvard University ในปี 2014 ระบุว่าเทคโนโลยีที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้คือ ‘ปัญญาของคน’ (human’s mind) ศึกษาว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในทางจิตวิทยา การเรียนรู้คือมัลติมีเดีย เมื่อเขาพูดถึงการใช้วิทยาศาสตร์อย่างจิตวิทยาในการศึกษาได้มุ่งเน้นไปที่เป้าหมายของการเรียนคือกรอบความคิด (concept) โดยมีหลักการที่เรียกว่าเป้าหมายหลัก 3 อย่างสำหรับการออกแบบวิธีการสอนผ่านมัลติมีเดียที่ Mayer เรียกว่า กฎเกณฑ์การเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย (Principle of Multimedia Instruction) คือ 1) ตัดทอนขั้นตอนที่ไม่สำคัญออก (reducing extraneous processing) 2) จัดการขั้นตอนที่สำคัญ (managing essential processing) และ 3) ดูแลขั้นตอนที่กำเนิด (fostering generative processing) โดยมีรายละเอียดและวัตถุประสงค์ดังนี้<sup>206</sup>

Principles of Multimedia Instruction ของ Richard E. Mayer		
หลักปฏิบัติวิธีการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดีย	คำอธิบาย	วัตถุประสงค์
ตัดทอนขั้นตอนที่ไม่สำคัญออก (reducing extraneous processing)	ขั้นตอนกระบวนการคิดที่ไม่สนับสนุนวัตถุประสงค์ของเนื้อหา	เพื่อให้มีโครงสร้างที่เหมาะสม
จัดการขั้นตอนที่สำคัญ (managing essential processing)	ขั้นตอนกระบวนการคิดเบื้องต้นที่ต้องใช้ความคิดในการในสิ่งที่จัดนำเสนอ	เพื่อให้นำเสนอเนื้อหาในเนื้อแท้ไม่สับสน
ดูแลขั้นตอนที่กำเนิด (fostering generative processing)	ขั้นตอนกระบวนการคิดชั้นลึกเพื่อให้สิ่งที่นำเสนอเข้าใจ	เพื่อให้มีแรงจูงใจในการเรียนรู้

206 Richard E. Mayer, ‘Research-based principles for multimedia learning,’ Lecture, HILT Scholar to Practitioner Speaking Series, Sever Hall, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, May 5, 2014. July 8, 2014, <https://youtu.be/AJ3wSf-ccXo>

Principles of Multimedia Instruction ของ Richard E. Mayer		
หลักปฏิบัติวิธีการเรียนรู้ผ่าน มัลติมีเดีย	คำอธิบาย	วัตถุประสงค์
processing)	ง่ายขึ้น	

ตารางที่ 3 หลักปฏิบัติวิธีการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียโดย Richard E. Mayer

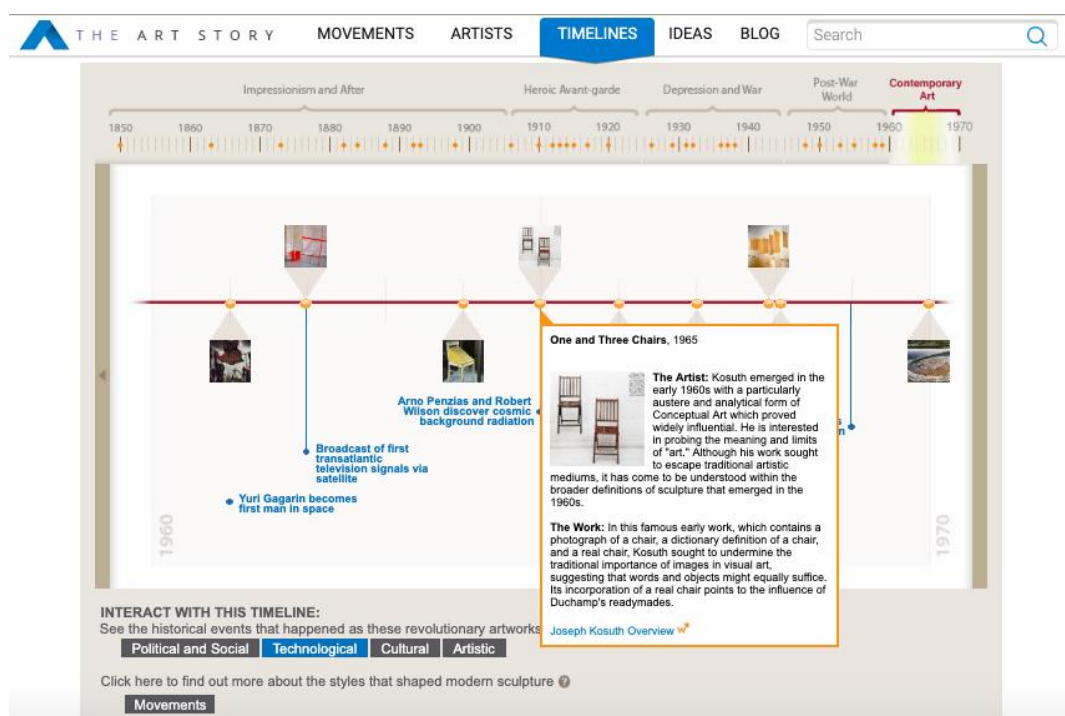
Prof. Dr. Heinrich Hußmann ได้เสริมทฤษฎีของ Mayer คือเป้าประสงค์ของการเรียนรู้มัลติมีเดียมี 2 อย่างด้วยกันคือการจดจำ (retention) และ การถ่ายทอด (transfer)<sup>207</sup> สรุปได้ว่าการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดีย นั้น เหมาะสมกับการเรียนรู้ในปัจจุบัน ทั้งในและนอกสถานศึกษา จากวัฒนธรรมการสื่อสารด้วยหน้าจอ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล และความแพร่หลายของอินเทอร์เน็ต

มิติของการแนะนำเชิงการเรียนรู้การจดจำผ่านสื่อมัลติมีเดียของผู้เรียนผ่านพฤติกรรมทางสังคมในปัจจุบัน จะพบว่าการใช้ภาพและเสียง มีส่วนช่วยในการเกิดกระบวนการเรียนรู้และจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกัน หาก มีใช้ภาพและเนื้อหาที่มีลักษณะฟุ่มเฟือยจะลดทอนความน่าสนใจและลดการเรียนรู้การจดจำของมนุษย์ที่พฤติกรรม ที่แตกต่างออกไปจากในอดีต การออกแบบสื่อมัลติมีเดียจำเป็นแสวงหาความสมดุลระหว่างภาพ เสียง ตลอดจนเนื้อหา เพื่อกระตุ้นกระบวนการความสนใจ และการต่อยอดสู่การพัฒนาองค์ความรู้ นอกจากนั้นการต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าวมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้และจดจำเกิดการแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ ในมิติทางการสื่อสารหรือการสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้ถ่ายทอด และเนื้อหาให้เกิดความสมบูรณ์แบบที่ยังสามารถอภิปรายแนวทางใหม่ ๆ แก่การสื่อสารทางการศึกษาใหม่ ๆ อย่างไรก็ตามหลักทฤษฎีของ Richard E. Mayer อาจจะต้องอาศัยการปรับ ประยุกต์ให้เหมาะสมกับความแตกต่างทางภูมิหลังของผู้เรียน หรือผู้รับสารที่มีความหลากหลายทางบริบททาง สังคม วัฒนธรรม การศึกษา ตลอดจนความสอดคล้องไปกับสาระองค์ความรู้ที่จะสื่อสารผ่านสื่อมัลติมีเดีย

207 “5 Principles of Multimedia Learning,” Prof. Dr. Heinrich Hußmann, <https://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ss15/mml/vorlesung/mml5a.pdf>

### 3.4.2 กรณีตัวอย่างการสร้างการรับรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทางศิลปะ

เว็บไซต์ The Art Story ได้กล่าวถึงแล้วในเบื้องต้นไปแล้วด้านกรณีตัวอย่างเว็บไซต์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของงานวิจัย ทั้งนี้ เนื้อหา **The Art Story Timelines** นั้นควรค่าแก่การนำมาศึกษาสำหรับกรณีตัวอย่างการสร้างการรับรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย Timelines ของ The Art History มีการไล่เนื้อหาเป็นร้อยปี ดังนั้นจึงมีการจัดช่วงเวลาย่อยเพื่อการเข้าถึงที่สะดวกขึ้น ให้เห็นภาพและข้อมูลที่ชัดเจน



ภาพที่ 60 [https://www.theartstory.org/sculpture\\_timeline.htm](https://www.theartstory.org/sculpture_timeline.htm)<sup>208</sup>

Timelines ของ The Art History ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นพัฒนาการของผลงานศิลปะที่ยกขึ้นมาแต่ยังแสดงให้เห็นสิ่งอื่นที่พัฒนาไปพร้อมกันอีกด้วยซึ่งผู้เรียนรู้สามารถเลือกได้เอง เช่น ใน Modern Sculpture Timeline (ไทม์ไลน์ของประติมากรรมสมัยใหม่) ผู้ศึกษาสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับไทม์ไลน์นี้ด้วยการเลือกรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขอบเขตของ Political and Social (การเมืองและสังคม), Technological (เทคโนโลยี) ตามที่ภาพตัวอย่างได้เลือก, Cultural (วัฒนธรรม), และ Artistic เหตุการณ์ทางศิลปะอื่น ๆ ที่เกิดขึ้น หรือหากผู้ศึกษาเลือก Movements ความเคลื่อนไหวทางศิลปะก็จะแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นที่เกี่ยวข้องกับการทำให้เกิดประติมากรรม

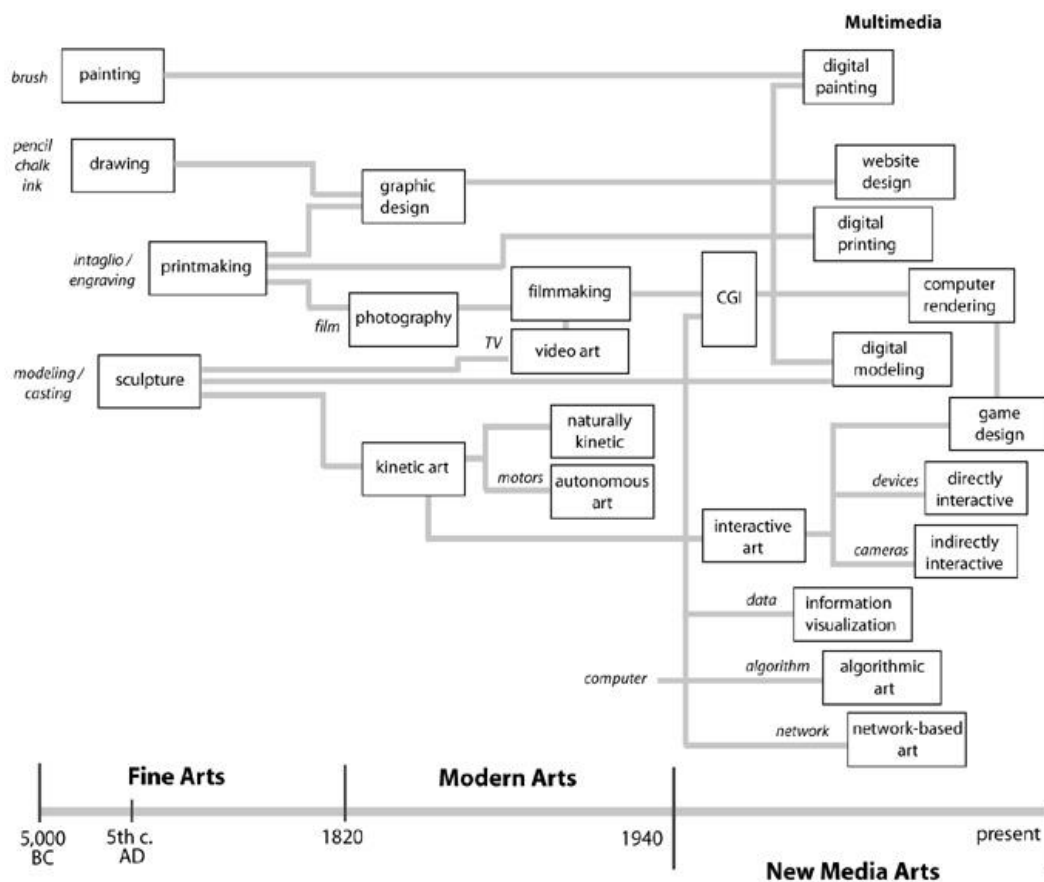
208 ภาพจาก screenshot [https://www.theartstory.org/sculpture\\_timeline.htm](https://www.theartstory.org/sculpture_timeline.htm)

กรรมสมัยใหม่ นอกจากนี้ เมื่อเลือกเข้าไปที่รูปก็จะปรากฏให้เห็นเนื้อหาคร่าว ๆ ของผลงานนั้น ๆ ดังรูป และมีการส่งต่อไปถึงข้อมูลแบบเต็มอีกด้วย

การนำเสนอ Timelines ของ The Art History นำเสนอด้วยรูปแบบที่เรียบง่าย มีการคัดเลือกผลงานที่ชัดเจนต่อพัฒนาการที่หัวข้อต้องการนำเสนอ มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้เกิดความสนใจมากขึ้นด้วยการปฏิสัมพันธ์ที่สามารถเลือกความเกี่ยวข้องเอง และสนับสนุนให้ต่อยอดความรู้ด้วยการนำเสนอช่องทางการขยายข้อมูล

จากการสำรวจว่ามีเคยมีการนำเสนอไทม์ไลน์ อินโฟกราฟิก หรือโมชันกราฟิกใด ๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่หรือไม่พบว่ามีเพียงคนเดียวคือ Rama Hoetzlein ศิลปิน นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ นักพัฒนาสื่อที่ได้สร้างไทม์ไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ขึ้นมา ในปี 2009 เขาได้สร้างผลงานชิ้นหนึ่งเรียกว่า **Timeline of 20th Century Art and Media** แผนภาพนำเสนอพัฒนาการของศิลปะขนานไปกับการสื่อการสร้างสรรคผลงาน เปรียบเทียบเครื่องมือสื่อที่ถูกหยิบจับนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เริ่มตั้งแต่ 5,000 ปีก่อนคริสต์ศักราชซึ่งมีหลักฐานงานจิตรกรรมประติมากรรม จนถึงมัลติมีเดียในปัจจุบันของวันที่ผลิตผลงานในปี 2009 นอกจากพัฒนาการของศิลปะขนานไปกับการสื่อสารแล้วนั้น สิ่งที่ Hoetzlein นำเสนอในเวลาเดียวกันคือพัฒนาการของตัวสื่อเองอิทธิพลจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง



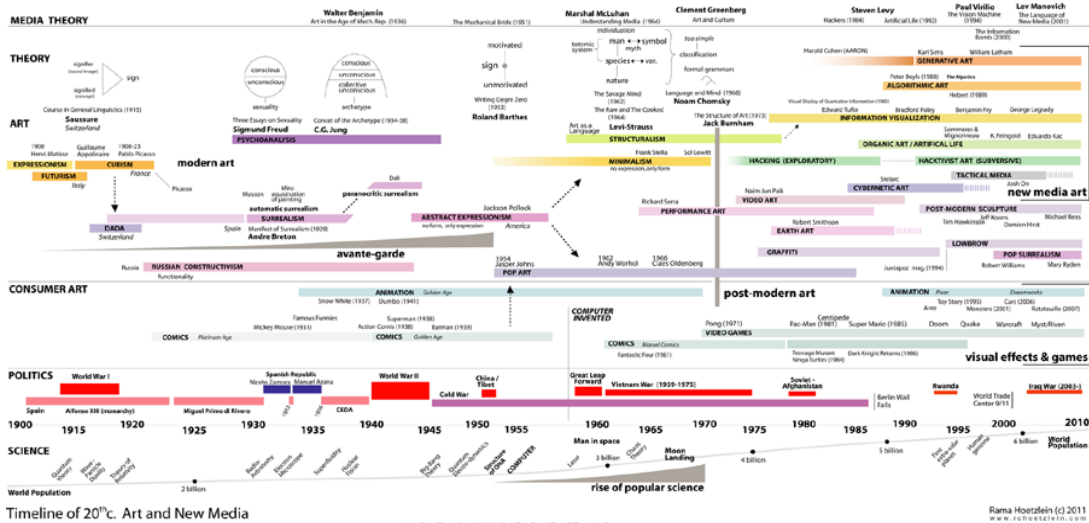


ภาพที่ 61 History of New Media (2009) โดย Rama Hoetzlein<sup>209</sup>

นอกจากนั้นหากเข้าไปดูเว็บไซต์ของเขาซึ่งนำเสนอภาพนี้พบว่ามีการอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ พร้อมทั้งอธิบาย ยกตัวอย่างสื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่อย่างคร่าว ๆ อีกด้วย

ต่อมาในปี 2011 เขาได้พัฒนาแนวความคิดเดิมจากที่เสนอการพัฒนาร่วมกันเพียง 2 ประเด็นออกเป็นการให้ความสัมพันธ์ระหว่าง ศิลปะ, ศิลปะสื่อใหม่, วิทยาศาสตร์, เทคโนโลยี, สังคม, และทฤษฎีสื่อสารสนเทศตั้งแต่ปี 1900 - 2010 ซึ่งแนวโน้มนี้แสดงถึงความเคลื่อนไหวในแต่ละประเด็นเองด้วย ให้ข้อมูลที่ครอบคลุม มีการใช้สีช่วยเพื่อเพิ่มความเข้าใจ เมื่อเข้าไปดูเว็บไซต์ของเขาที่นำเสนอภาพนี้มีการสรุปใจความสำคัญแบบสั้น ๆ เพื่อเพิ่มความเข้าใจ

209 ภาพจาก <http://ramakarl.com/what-is-new-media-art/>



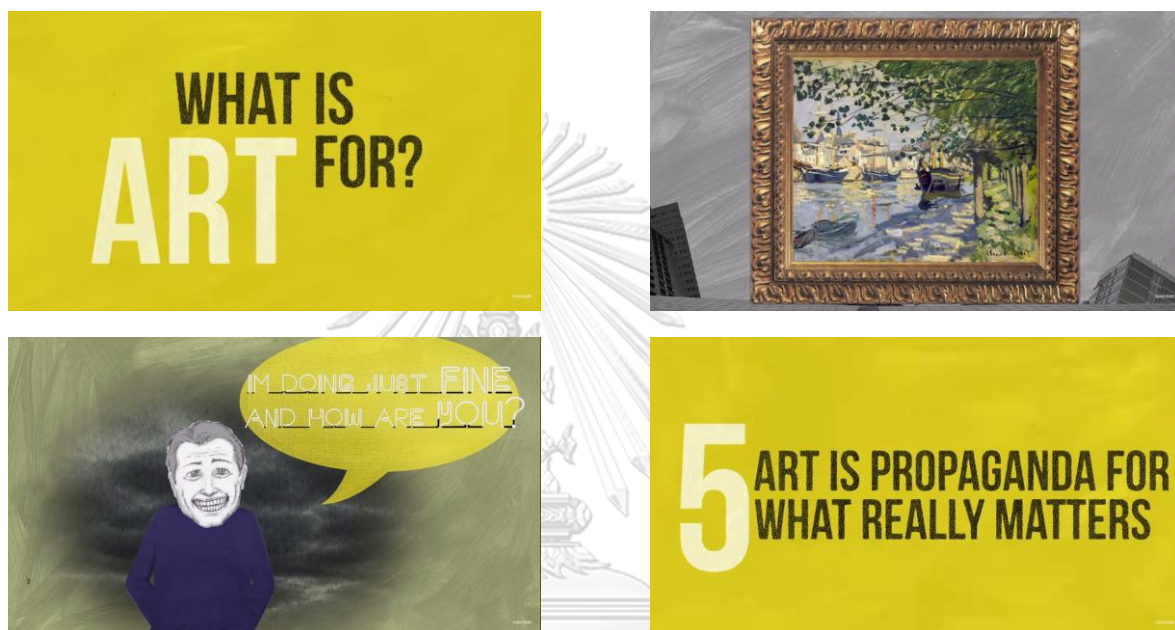
ภาพที่ 62 Timeline of 20th Century Art and Media (2011) โดย Rama Hoetzlein<sup>210</sup>

ไทม์ไลน์ทั้งสองของ Rama Hoetzlein มีการสรุปและนำเสนอที่ดี ไม่จำเป็นต้องมีภาพแต่สามารถเรียนรู้ได้เห็นภาพรวม สำหรับอันที่สองมีการบอกชื่อศิลปินเพื่อให้สามารถระลึกตามและก่อให้เกิดความเชื่อมโยงเป็นภาพขึ้นมาในหัวได้ เหมาะกับผู้ที่มีความรู้ด้านศิลปะอยู่แล้วศึกษาเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น

School Of Life (<https://www.theschooloflife.com/>) คือบริษัทเพื่อการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์ที่ให้การอบความรู้ในประเด็นที่หลากหลายในชีวิตประจำวัน จัดกิจกรรม โครงการต่าง ๆ มากมาย และได้มีส่วนหนึ่งที่สำคัญมาก ๆ คือวิดีโอเพื่อการศึกษาผ่าน Youtube ซึ่งเป็นโมชันกราฟิกสั้น ๆ ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำถามง่าย ๆ ที่หลายคนอาจจะสงสัยกัน อาทิ *The Meaning of Life in 60 Seconds* (ความหมายของชีวิตใน 60 วินาที) หรือ *What is art for?* (ศิลปะมีเพื่ออะไร) เป็นต้น แม้ว่า School of Life ให้ความรู้ในหลากหลายด้าน อย่างความสัมพันธ์ จิตวิทยา ระบบทุนนิยม ปรัชญา และศิลปะ แต่มีการจัดการ Playlist (หมวดหมู่) ที่ติดตามการจัดการของพื้นที่วิดีโอที่ School of Life เผยแพร่เป็นรูปแบบของโมชันกราฟิกลักษณะเป็น collage มีเสียงคนพูดบรรยายประกอบไปด้วย มีข้อความขึ้นเมื่อเป็นชื่อหรือคำสำคัญส่วนใหญ่แต่ละคลิปมีเวลาไม่เกิน 7 นาที มี 8 - 10 นาทีบ้างเล็กน้อย เนื้อหากระชับ เป็นการแนะนำองค์ความรู้ที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้น

210 ภาพจาก <http://ramakarl.com/artmap/>

เนื้อหาทางด้านศิลปะที่น่าเสนอใน School of Life มีทั้งเรื่องทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ เช่น *What is art for?* เป็นการสรุปสั้น ๆ ว่าศิลปะสามารถมองว่าเป็นการส่งเสริมมนุษย์อย่างไรบ้าง *HISTORY OF IDEAS - Art* (ประวัติศาสตร์ของแนวคิด - ศิลปะ) อยู่ภายใต้หมวดหมู่ย่อย History of Ideas หนึ่งในของการนำเสนอ ในวิดีโอนี้ได้ไล่ถึงพัฒนาการของศิลปะที่มีต่อมนุษย์ตั้งแต่อดีต เน้นไปที่ศิลปะได้บริการคนอย่างไร นอกจากนั้นยังมีโมชันกราฟิกที่มีเนื้อหาอย่างเจาะศิลปะโดยเฉพาะคน ,ความเคลื่อนไหวทางศิลปะ, ยุคของศิลปะ เป็นต้น



ภาพที่ 63 Screenshots จาก What is Art For? โดย School of Life<sup>211</sup>

การนำเสนอโมชันกราฟิกของ The School of Life ตรงกับหลักการ 12 อย่าง และหลักปฏิบัติ 3 ประการของการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียของ Richard E. Mayer มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และเนื่องจากไม่สั้นและไม่ยาวเกินไปทำให้ไม่รู้สึกลำบาก มีการเคลื่อนไหวของภาพตลอดเวลา มีเสียงพูดที่ชัดเจน กระตุ้นการรับรู้เป็นอย่างดี

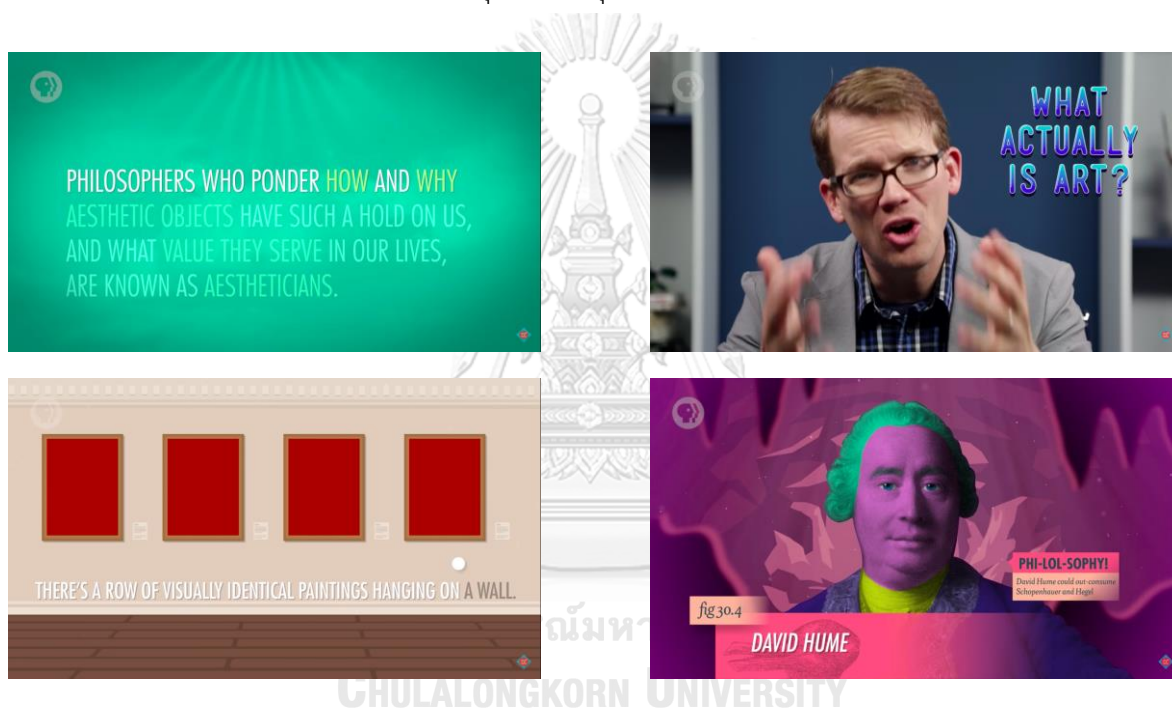
**Crash Course** (<http://thecrashcourse.com/>) คือช่องใน Youtube อีกอันหนึ่งซึ่งเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิก การเผยแพร่องค์ความรู้ของ Crash Course นั้นครอบคลุมเนื้อหาภาพรวมที่เป็นเบื้องต้นของหลายศาสตร์ใกล้เคียงกับ School of Life มีการจัดหมวดหมู่ที่ชัดเจนขึ้นนำผู้ใช้ได้ตรงไปตรงมา อาทิ Engineer (วิศวกรรม), Business Soft Skills ทักษะแผลงทางธุรกิจ, หรือ World History เป็นต้น ในส่วนของการนำเสนอ Crash Course

211 ภาพจาก screenshots <https://www.youtube.com/watch?v=sn0bDD4gXrE>



มีความต่างกับ School of Life คือสื่อวิดีโอมีลักษณะเหมือนการสอนในห้องเรียน มีคนพูดสลับกับภาพหรือภาพเคลื่อนไหว ส่วนใหญ่มีความยาวกว่า 10 นาที ไม่ถึง 15 นาที ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะนั้น

Crash Course นั้นไม่ได้มีการนำเสนอศิลปินเป็นรายคนอย่าง School of Life แต่มีภาพรวมของชุดความรู้ทางศิลปะอย่าง The Renaissance: Was it a Thing? - Crash Course World History #22 เป็นการให้อธิบายภาพรวมเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนอซองต์ เนื้อหาบางอย่างจะลึกกว่าในเชิงปรัชญาและการวิเคราะห์ เช่น Aesthetic Appreciation: Crash Course Philosophy #30 วิเคราะห์เกี่ยวกับการตระหนักคุณค่าของสุนทรียศาสตร์ เป็นต้น

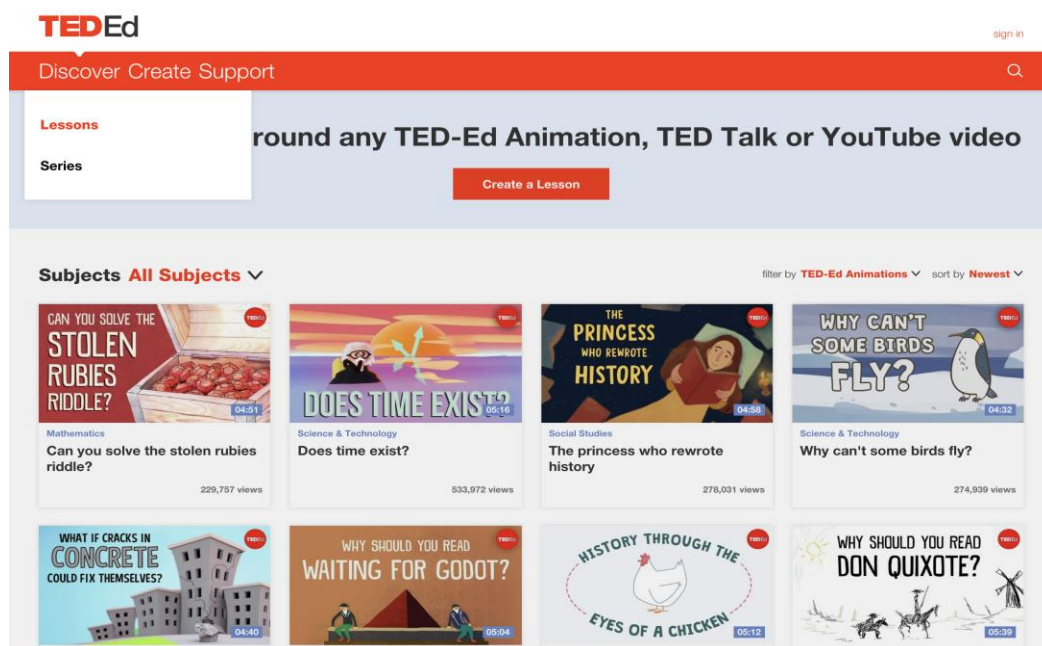


ภาพที่ 64 Screenshots จาก Aesthetic Appreciation: Crash Course Philosophy #30 โดย Crash Course<sup>212</sup>

เช่นกันโมชันกราฟิกของ Crash Course ตรงกับหลักการ 12 อย่าง และหลักปฏิบัติ 3 ประการของการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียของ Richard E. Mayer มีการดำเนินเรื่องคือการอธิบายพร้อมภาพประกอบสลับขึ้นมา มีประโยคขึ้นมาให้อ่านในส่วนองค์ความรู้ที่ต้องการจะเน้นย้ำ

<sup>212</sup> ภาพจาก screenshots <https://www.youtube.com/watch?v=gDL4Zf2yEa4>

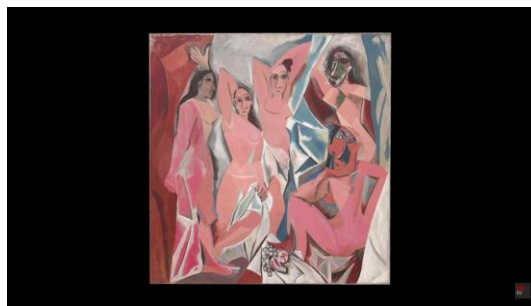
Ted-Ed (<http://ed.ted.com/>) มีเป้าหมายเพื่อจุดประกายความคิดให้แก่ผู้สอนและนักเรียนทั่วโลกสนับสนุนการสร้างแอนิเมชันใหม่ที่มาจากคนทำที่เป็นมืออาชีพ เมื่อเข้าไปในเว็บไซต์ จะมีให้เลือก Lessons (บทเรียน) หรือ Series (ชุดข้อมูล) ที่ได้ตั้งไว้เรียบร้อยแล้ว มีบทบาทเป็นสื่อการสอน ด้วยการที่ผู้สอนสามารถเข้าไปสร้างบทเรียนได้ด้วยตัวเอง วิดีโอส่วนมากมีเวลาไม่เกิน 6 นาที



ภาพที่ 65 ภาพจาก <https://ed.ted.com/lessons> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561<sup>213</sup>

เนื้อหาไม่ใช่เป็นการให้ข้อมูลที่ตรงไปตรงมาหรือข้อมูลสรุปอย่าง School of Life และ Crash Course แต่จะเป็นเนื้อหาที่มีการวิเคราะห์หลายชั้น เช่น *How ancient art influenced modern art?* (ศิลปะโบราณมีอิทธิพลต่อศิลปะสมัยใหม่อย่างไร) หรือ *Why babies in medieval paintings look like ugly old men?* (ทำไมทารกในภาพวาดช่วงยุคกลางมีลักษณะเหมือนคนแก่อัปลักษณ์) เป็นต้น คำตอบที่น่าเสนอในวิดีโอเหล่านี้มีหลักการและทฤษฎีมาสนับสนุน

<sup>213</sup> ภาพจาก screenshot <https://ed.ted.com/lessons> ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2561



ภาพที่ 66 Screenshots จาก Aesthetic Appreciation: Crash Course Philosophy #30 โดย Crash Course<sup>214</sup>

โมชันกราฟิกที่ Ted-Ed นำเสนอนั้นล้วนแต่มีคุณภาพ สร้างเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านนั้น ๆ ส่วนการสร้างสรรค์ผลงานโดยนักออกแบบได้รับรางวัล ดังนั้นจึงมีเนื้อหาและการรับรู้ที่มีคุณภาพ

การเรียนรู้ผ่านอินโฟกราฟิกอย่างไทม์ไลน์หรือโมชันกราฟิกเป็นการรับรู้ข้อมูลซึ่งกระตุ้นให้ผู้ศึกษาติดตามชุดความรู้ที่นำเสนอได้ดี การเรียนรู้โดยใช้ไทม์ไลน์เป็นการแสดงให้เห็นภาพรวมไม่ได้ปรากฏรายละเอียดเชิงลึก แต่กระตุ้นความอยากรู้ทำให้เกิดความอยากศึกษาต่อ นอกจากนี้การรับรู้ผ่านไทม์ไลน์ซึ่งมีมากกว่า 1 เหตุการณ์ขนานกันก่อให้เกิดความเชื่อมโยงในองค์ความรู้ที่นำเสนอดังกล่าว ส่วนโมชันกราฟิกนั้นถือได้ว่าเป็นมัลติมีเดียเต็มตัว ประกอบด้วยภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงพูด เสียงประกอบ คำพูด โมชันกราฟิกซึ่งได้ผลดีในเชิงการรับรู้สามารถยึดได้กับหลักการ 12 อย่าง และหลักปฏิบัติ 3 ประการของการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียของ Richard E. Mayer ซึ่งอภิปรายแล้วข้างต้น

<sup>214</sup> ภาพจาก screenshots <https://www.youtube.com/watch?v=NZ5duzln2wl>

### 3.5 การรับรู้ข้อมูลทางศิลปะในประเทศไทย

การเรียนการสอนศิลปะในประเทศไทยในอดีตอาศัยกระบวนการ 2 ลักษณะหลักได้แก่ 1) การเฝ้า สังเกตผ่านการร่วมปฏิบัติงาน หรือการจดจำทางสายตา (visual learning) และ 2) การบอกเล่าหรือการเรียนการสอนปากเปล่า (oral history) ผู้ศึกษาจะเลือกศึกษารูปแบบลักษณะผลงานตามความประสงค์ผ่านการแนะนำตัว ผูกตัวกับผู้เชี่ยวชาญที่ตนเองเคารพเชื่อมโยง การศึกษารูปแบบดังกล่าว สามารถพบได้จากการศึกษาศิลปะไทยและงานทัศนศิลป์ต่าง ๆ

สถาบันการศึกษาศิลปะไทยแรก สถาปนาวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2456 โรงเรียนเพาะช่าง เปิดการเรียนการสอน 8 สาขาวิชา ได้แก่ แผนกพิมพ์รูป แผนกช่างเขียน แผนกช่างปั้น แผนกช่างแกะ แผนกช่างถม แผนกช่างกลึง แผนกช่างไม้ และแผนกสถาปัตยกรรม รายวิชาในช่วงต้นที่ใช้ในการเรียนการสอน อาทิ วิชาภาพร่าง วิชาลายไทย วิชาลายฝรั่ง วิชาวาดเส้น วิชาเขียนพู่กัน วิชาช่างแบบอย่าง และ วิชาเรขาคณิต พบว่าการเปิดรายวิชาต่าง ๆ เป็นไปตามวัตถุประสงค์จำเพาะ เพื่อการนำไปใช้ ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ และการตอบสนองความต้องการของรัฐในการพัฒนาบุคลากรเพื่อสนับสนุน ส่วนงานราชการช่วงเวลาดังกล่าว

การศึกษาศิลปะระบบตะวันตกทั้งรูปแบบศิลปะไทยและศิลปะสากล จัดตั้งโรงเรียนประณีตศิลปกรรมกำเนิดปี พ.ศ. 2477 เปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนประณีตศิลปกรรมเป็นโรงเรียนศิลปากร แผนกช่าง ผลิตช่างศิลป์ ในปี พ.ศ. 2480 มาปฏิบัติงานรับใช้ชาติตามความต้องการของทางราชการ<sup>215</sup> ปี พ.ศ. 2486 ยกสถานะเป็น มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยการสนับสนุน จอมพล แปลก พิบูลสงคราม ศาสตราจารย์ ศิลป์ พีระศรีดำรงตำแหน่งคณบดีคนแรก เปิดสอนช่วงแรกได้แก่ จิตรกรรมและประติมากรรม และต่อมาภายหลังเพิ่มวิชาภาพพิมพ์ การเรียนการสอนทั้งทฤษฎี ปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์และประวัติศาสตร์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญของการก่อตั้งสถาบันศิลปะตะวันตกในประเทศไทยแบ่งได้เป็น 4 วัตถุประสงค์ คือ 1) พัฒนาการศิลปะไทยในบริบทนานาชาติ 2) พัฒนาและสนับสนุนหน่วยงานรัฐ เช่น สร้างอนุสาวรีย์ การตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรม 3) ประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์ และ 4) สร้างศาสนสถาน หากพิจารณาความแตกต่างระหว่างสองสถาบันข้างต้น สาธารณสำคัญของ การจัดการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยศิลปากร เน้นสาระของการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์เชิงอัตลักษณ์บุคคล นับเป็นต้นแบบการถ่ายทอดการเรียนการสอนศิลปะตะวันตกในประเทศไทยให้แก่มหาวิทยาลัยอื่นในช่วงแรก

<sup>215</sup> “ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย,” สำนักงานศิลปะร่วมสมัย, <http://ocac.go.th/ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย>

ทั้งนี้ ในปัจจุบันองค์ความรู้ทางศิลปะร่วมสมัยภายนอกห้องเรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการศึกษาเรียนรู้ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากปัจจัยความต้องการส่วนบุคคลหรือการมอบหมายงานแก่ผู้เรียนเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ทั้งระดับปฐมภูมิอย่างการสร้างประสบการณ์จากการชมนิทรรศการศิลปะ เทศกาลศิลปะ การร่วมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ การเสวนา การฝึกงานจากผู้เชี่ยวชาญ การประกวดผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ผู้เรียนรู้จะได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมดังกล่าวล้วนเกิดได้จากปัจจัยของผู้สอนและผู้เรียนในการกำหนดการเรียนรู้ และทฤษฎีเช่นการศึกษาผ่านเว็บไซต์ นิตยสาร สื่อบัตรนิทรรศการ บทความวิชาการ (หลายสถาบันการศึกษาซื้อ ลิขสิทธิ์การเข้าถึงบทความวิชาการในระดับนานาชาติ อาทิ elsevier) หรือการเรียนรู้ผ่านสื่อสารสนเทศต่าง ๆ เช่น แอปพลิเคชัน วิดีโอสารคดี การสอนเชิงกระบวนการ การศึกษาด้วยตนเองเป็นรูปแบบการเข้าถึงองค์ความรู้ในกระบวนการหนึ่งทางการศึกษา ผู้ศึกษาสามารถค้นคว้าและพิจารณาสาระองค์ความรู้และความต้องการส่วนบุคคลได้นำไปสู่การพัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดและมิติของความหลากหลายทางประสบการณ์ ขณะเดียวกันสถาบันการศึกษาศิลปะตั้งแต่หลังปี พ.ศ. 2550 เน้นความสำคัญของการรับประสบการณ์และความสนใจส่วนบุคคลหลายช่องทางต่าง ๆ ที่สามารถดำเนินการได้ตามเงื่อนไขข้อจำกัดของตนเอง

สื่อสารสนเทศที่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมีการให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะบ้าง เช่น ใน youtube channel ของกรุงเทพธุรกิจมี playlist ที่ชื่อว่า 'ArtCore' ซึ่งเป็นการพจนานุกรมทางศิลปะต่างที่เกิด ณ ช่วงนั้น ใน website ของกรุงเทพธุรกิจเองก็มีสัมภาษณ์ ศิลปินแนะนำนิทรรศการเช่นกัน อย่างสถานีโทรทัศน์ ThaiPBS ได้นำเสนอรายการอย่าง 'แลโลกศิลปะ' เสนอหลายประเด็นเกี่ยวเนื่องกับศิลปะของประเทศไทย ออกอากาศทั้งในโทรทัศน์และดูย้อนหลังได้ทาง Youtube การนำเสนอข่าวสารศิลปะนั้นปรากฏอยู่เสมอในสื่อสารสนเทศบ้านเรา แต่ส่วนใหญ่จะถูกรวมในส่วนของข่าวนั้นๆ เช่น TNN และ ไทยรัฐ เป็นต้น

ศิลปะในเชิงทัศนศิลป์หรือจิตรศิลป์นั้นในเชิงข่าวสาร งานเขียนที่เป็นวารสาร นิตยสารนั้นถือได้ว่ามีอยู่ในจำนวนที่ไม่แพร่หลาย หรือหลายครั้งถูกรวมกับศิลปะแขนงอื่น เช่น วารสารทางวิชาการที่ออกโดยมหาวิทยาลัยก็เป็นการรวบรวมของหลายสาขาวิชาในเชิงศิลปะ วัฒนธรรม นิตยสารศิลปวัฒนธรรมซึ่งเริ่มตั้งแต่พ.ศ. 2522 ก็ครอบคลุมเนื้อหาและบริบทที่กว้างขวาง<sup>216</sup> นิตยสาร Art4D ที่ออกฉบับแรกเดือนมีนาคม 2538 ที่เนื้อหาขยายไปถึงการออกแบบ และสถาปัตยกรรม นิตยสารในรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยมีอยู่ 2 หัวด้วยกันคือ Fine Art Magazine และ Art Square โดยที่มีบรรณาธิการคนเดียวกันคือคุณธวัชชัย สมคง

216 “เกี่ยวกับเรา,” ศิลปวัฒนธรรม, <https://www.silpa-mag.com/about-us>

โดยที่ก่อตั้ง Fine Art Magazine ร่วมกับอำนาจ เจริญประสพสุข มาตั้งแต่ พ.ศ. 2546<sup>217</sup> ส่วน Art Square เป็นนิตยสารที่เป็นการจ้างผลิตโดยสำนักศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัย

“นิตยสาร Fine Art แรกเริ่มเป็นนิตยสารรายเดือนเกิดขึ้นภายใต้แนวคิดที่ว่า ‘ประเทศไทยจำเป็นต้องมีนิตยสารศิลปะ’ นำเสนอบทความทางศิลปะและผลงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ (Visual Art) รวมถึงข่าวสารเกี่ยวกับงานศิลปะทั้งในและต่างประเทศ”<sup>218</sup> ปัจจุบัน เป็น นิตยสารราย 3 เดือน มีเนื้อหาแบ่งเป็น 3 ส่วนใหญ่ คือ 1) ข่าวความเคลื่อนไหวในวงการศิลปะ 2) บทสัมภาษณ์ และ 3) กระดานกิจกรรม รัชชชัย สมคง ได้ให้สัมภาษณ์ว่าในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาเริ่มแรกได้มีหัวข้อ (theme) ของแต่ละฉบับ แต่ต่อมากำหนดนำเสนอในรูปแบบนั้นทำให้เกิดข้อจำกัด และบริบทของการรับข่าวสารรวมถึงความเคลื่อนไหวของวงการศิลปะได้เปลี่ยนไป นิตยสารจึงเปลี่ยนแนวทางเป็นการครอบคลุมทุกอย่างที่เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในช่วงนั้น เพื่อเป็นการบันทึกเรื่องราว ทำหน้าที่เป็นจดหมายเหตุ มีคุณค่าเชิงประวัติศาสตร์อีกด้วย<sup>219</sup>

สิ่งตีพิมพ์เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยอีกอย่างคือ BAM! หรือ Bangkok Art Map ก่อตั้งปีค.ศ. 2007 ผลิตโดย Talisman Media Group ซึ่งผลิตนิตยสารด้าน lifestyle อย่าง Bangkok 101 เนื้อหาในสิ่งพิมพ์เสนอแค่รายละเอียดข้อเท็จจริงเกี่ยวกับนิทรรศการ เช่น ชื่อนิทรรศการ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ สถานที่ เวลาทำการ เป็นต้น โดยมีบทความวิจารย์สั้น ๆ บ้างโดย Steven Pettifor<sup>220</sup> ทั้งนี้ใน facebook page จะมีการนำเสนอเรื่องราวเชิงลึกอยู่ด้วย มีความถี่และทันเหตุการณ์กว่า

เว็บไซต์ที่นำเสนอเรื่องราวของศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยนั้น ในส่วนของพื้นที่ กลุ่มศิลปิน กลุ่มคนทำงาน หรือส่วนบุคคลก็จะมีเป็นของตัวเอง นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับปัจเจกนั้น ทั้งนี้การทำเสนอข้อมูลในวงกว้างนั้นมีอยู่บ้าง ได้แก่ Rama IX Art Museum หรือ Artbangkok.com<sup>221</sup> เป็นสื่อออนไลน์ที่ไม่ได้มีภาคส่วนอื่นนอกเหนือพื้นที่ในอินเทอร์เน็ต Rama IX Art Museum มีมายาวนานมาก ถือว่าเป็นเว็บไซต์ที่ครอบคลุมข้อมูลที่สุดสำหรับศิลปะไทย มีรายนาม ประวัติของศิลปินปัจจุบัน 1,574 ชื่อแม้ว่าข้อมูลจะไม่ทันสมัยบ้าง มี database

217 “About Us,” นิตยสาร Fine Art, <http://www.fineart-magazine.com/about-us/>

218 “About Us,” นิตยสาร Fine Art, <http://www.fineart-magazine.com/about-us/>

219 รัชชชัย สมคง, “ความเป็นมาและแนวโน้มของการรับรู้ทางศิลปะผ่านนิตยสาร,” สัมภาษณ์โดยให้แสง ชวนะลิขิกร, 18 กันยายน 2561

220 BAM! Bangkok Art Map, <https://www.facebook.com/pg/bangkokartmap/>

221 Artbangkok.com, <http://www.artbangkok.com/>

สถานที่ทางศิลปะต่าง ๆ และมีหน้ารวมนิทรรศการและกิจกรรมที่ทันเหตุการณ์เป็นแหล่งให้เข้าไปดูว่าในช่วงนี้มีนิทรรศการอะไรจัดแสดงอยู่ และรายละเอียดต่างอื่น ๆ <sup>222</sup> Artbangkok.com เป็นพื้นที่ออนไลน์ที่นำเสนอข่าวสารที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะบ้านเรา ได้รับเงินทุนสนับสนุนจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม

พื้นที่ทางศิลปะอย่าง Chiang Mai Art Conversation และ Tentacle Gallery มีเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ที่นอกเหนือจากสิ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ของตนเอง Chiang Mai Art Conversation หรือ CAC (บทสนทนาศิลปะเชียงใหม่) ก่อตั้งเมื่อกรกฎาคม 2556 คือการสร้างศูนย์ข้อมูลและความรู้ทางด้านศิลปะของจังหวัดเชียงใหม่และใกล้เคียง มีการจัดกิจกรรมบนพื้นที่ของตนเองแต่ก็เน้นการให้ข้อมูลออนไลน์เป็นหลัก มีแผนที่ทางศิลปะ ข่าวสาร จดหมายเหตุ และอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงศิลปะร่วมสมัยของเชียงใหม่ที่มีมาร่วม 30 ปีแล้ว<sup>223</sup> Tentacle Gallery เป็นพื้นที่ทางศิลปะ จัดนิทรรศการ โครงการต่าง ๆ ทั้งการพำนักของศิลปิน สัมมนา เป็นที่นัดพบพักผ่อนหย่อนใจ มีกิจกรรมเกิดขึ้นตลอดเวลา ในส่วนของเว็บไซต์นั้นมีการให้ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวกับสิ่งที่องค์กรจัดเอง เช่น บทความที่มีทั้ง review งานศิลปะ นิทรรศการศิลปะ article ให้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย เป็นต้น<sup>224</sup>

### 3.6 ศูนย์เรียนรู้ทางศิลปะสื่อใหม่

สามส่วนหลักที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดวิวัฒนาการทางการแสดงออกศิลปะสื่อใหม่ ได้แก่ 1) ทุนผู้สนับสนุน 2) นักวิชาการ 3) ผู้ชมที่ได้อบรมในการสนับสนุนผลักดันให้เกิดกิจกรรมใหม่ ตลอดช่วง 5 ทศวรรษที่ผ่านมา ปัจจัยสำคัญอีกประการต่อศิลปะสื่อใหม่คือสถาบันหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะสื่อใหม่ปรากฏบทบาทและแสดงพันธกิจที่ชัดเจนตั้ง แต่ต้นปี ค.ศ. 1970 ในการสนับสนุน ส่งเสริมตลอดจนจัดหาทุน สร้างองค์ความรู้ และเปิดพื้นที่ในการนำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบดังกล่าวสถาบันหรือพื้นที่ดังกล่าวนอกจากองค์ประกอบข้างต้นยังสนับสนุนการสร้างบุคลากรทั้งภายในพิพิธภัณฑ์ อาทิ นักวิจัย นักจัดการศิลปะสื่อใหม่ และผู้สนับสนุนฝ่ายเทคนิค และการสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมภายนอกในการรับอรรถรสศิลปะสื่อใหม่อย่างเป็นระบบ

<sup>222</sup> Rama IX Art Museum, Thailand's Contemporary Art on the Web, <http://www.rama9art.org/>

<sup>223</sup> Chiang Mai Art Conversation, <http://www.cac-art.info/>

<sup>224</sup> Tentacle Gallery, <http://www.tentaclesgallery.com/>

ในส่วนนี้ผู้วิจัยตั้งใจที่จะนำเสนอศูนย์ศิลปะสื่อใหม่ที่ สถาบัน 7 แห่งที่จะกล่าวข้างท้ายเป็นสถาบันที่ได้บุกเบิกและเป็นที่ยอมรับในระดับภูมิภาคและ นานาชาติผ่านการส่งเสริมกิจกรรมศิลปะสื่อใหม่อย่างเข้มข้น รวมไปถึงตัวอย่างการนำเสนอที่สถาบันนั้น ๆ จัดขึ้น ซึ่งแน่นอนว่ายังไม่มีในประเทศไทย

The Ars Electronica Center (AEC) ประเทศออสเตรีย ก่อเนตรราวปี ค.ศ. 1979 เป็นที่รู้จักในชื่อ Ars Electronica หรือพิพิธภัณฑ์แห่งอนาคต (museum of the future) สถาบันสนับสนุนกิจกรรม ศิลปะสื่อใหม่เป็นหลัก สร้างกระบวนการเรียนรู้การอยู่ร่วมกับพัฒนาการทางเทคโนโลยี และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างองค์ความรู้ทางศิลปะควบคู่การวิทยาศาสตร์ (สหสาขา) AEC นอกจาก เป็นสถาบันและพื้นที่แสดงงานนิทรรศการศิลปะสื่อใหม่ ยังบูรณาการภาคส่วนสนับสนุนอื่น ๆ อาทิ พื้นที่การทดลองระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ (futurelab) ฝ่ายสนับสนุน (solutions) เทศกาล ศิลปะสื่อใหม่ (Ars Electronica festival) และการมอบรางวัลให้แก่ศิลปินศิลปะสื่อใหม่ (Prix Ars Electronica) สถาบัน Ars Electronica ถือว่าเป็นจักรกลสำคัญในวงการศิลปะสื่อใหม่ที่ไม่เพียงแต่ จัดแสดงผลงาน หรือนิทรรศการ เปิดโอกาสให้ผู้ชมหรือบุคคลตั้งคำถามต่อการดำรงชีวิตระหว่าง ศิลปะและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ การเปิดมิติดังกล่าวนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมุมมองต่อโลก อนาคต สำหรับเทศกาล ศิลปะสื่อใหม่ (Ars Electronica festival) ถือเป็นเทศกาลศิลปะที่สำคัญ ไม่เพียงแต่วงการศิลปะสื่อใหม่ ยังสร้างปรากฏการณ์ใหม่ ๆ แก่สังคมศิลปะร่วมสมัยเช่นกัน Nam June Paik, Charlotte Moorman, Hartmut Jürgens, Jeffrey Shaw และ Dragan Illic เป็นต้น

The Art Center Nabi ประเทศเกาหลีใต้ ปี ค.ศ. 2000 สถาบันศิลปะสื่อใหม่เอเซียริเริ่มก่อสร้างอัตลักษณ์ผ่าน 3 พันธกิจได้แก่ พื้นที่สำหรับการวิภาคเทคโนโลยีร่วมสมัย ปลุกฝังความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการแสดงออกใหม่และสร้างพื้นที่ชุมชนศิลปะและเทคโนโลยี The Art Center Nabi โครัง สร้างการจัดการประกอบด้วยสามส่วน ได้แก่ นิทรรศการ โครงการวิจัยและพัฒนา การศึกษา ซึ่ง ทำงานสอดประสานกัน สถาบันดังกล่าวยังสนับสนุนศิลปินหน้าใหม่แสดงออกผ่านศิลปะสื่อใหม่ ใน การเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อการแสดงออกทางศิลปะ ประการสำคัญ The Art Center Nabi พยายาม เชื่อมโยงศิลปะกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกันผ่านกิจกรรมศิลปะสื่อใหม่ ศิลปินที่ได้รับการ คัดสรรการจัดแสดงนิทรรศการ Tobias Klein, Golan Levin, Manabe Daito, Tsukamoto Hirofumi, Tobias Klein และ Maurice Benayoun



DLUX MEDIAARTS ประเทศออสเตรเลีย อาจจะคุ้นเคยสำหรับศิลปินไทยหรือผู้สนใจบางท่าน เนื่องจาก DLUX MEDIAARTS มีโอกาสร่วมงานกับสถาบันและหอศิลป์ในประเทศไทย เป็นหน่วยงานที่ไม่แสวงหาผลกำไรสนับสนุนการแสดงออกศิลปะสื่อใหม่ศิลปินออสเตรเลียและนานาชาติ นอกจากนี้ยังส่งเสริมการจัดนิทรรศการสัญจร โครงการศึกษา การจัดสัมมนาวิชาการ และโครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการโดยมากเป็นศิลปินออสเตรเลีย ตลอดจนถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนและชุมชนศิลปะ บางโอกาสมีการจัดสรรคทุนเพื่อสนับสนุนทั้งศิลปินสร้างสรรค์ผลงาน ภัณฑารักษ์ นักวิจัย เป็นต้น ศิลปินออสเตรเลียที่ได้รับเชิญแสดงผลงานอาทิ Mark Titmarsh & John Tonkin, Josephine Starrs, Daniel Crooks, Kathy Smith, Anna Davis and Jason Gee และ Stelarc

Electronic Arts Intermix (EAI) ดำเนินการครั้งแรก ปี ค.ศ. 1971 หน่วยงานไม่แสวงหาผลกำไร สหรัฐอเมริกาสนับสนุนและอนุรักษ์ผลงานศิลปะสื่อวีดิทัศน์ ตั้งแต่ต้นปี 70 EAI ริเริ่มคัดสรรและจัด แสดงนิทรรศการซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อโลกศิลปะสื่อวีดิทัศน์และสื่อใหม่ หากมองนัยยะผิวเผินสื่อ วีดิทัศน์อาจไม่ถูกจำแนกเป็นศิลปะสื่อใหม่ อย่างไรก็ตามนิทรรศการสื่อวีดิทัศน์ผ่านกิจกรรมสถาบัน EAI มักปรากฏลักษณะดิจิทัลหรือให้สื่อออนไลน์ การถ่ายทอดสดเป็นสื่อ ในการจัดการแสดง นอก เหนือจากการคัดสรรคินิทรรศการ EAI ในช่วงต้นบริการการติดต่อ ความต้องการอุปกรณ์ที่มีความ จำเพาะพิเศษ กระทั่งปัจจุบันโครงสร้างการบริการประกอบด้วย ผลงานสื่อวีดิทัศน์สะสม การบำรุง รักษาสื่อวีดิทัศน์ การตกแต่งภาพและเทคนิคทางภาพเคลื่อนไหว อื่น ๆ บริการข้อมูลสื่อวีดิทัศน์และ สื่อสมัยใหม่ การจัดโครงการทางการศึกษา สัมมนาวิชาการ ฯลฯ ผลงานสะสมศิลปินสื่อวีดิทัศน์ เช่น Nam June Paik, Shigeeko Kubota, Bruce Nauman, Martha Rosler, Joan Jonas, Seth Price, Paper Rad, Cory Arcangel, Kristin Lucas และ Takeshi Murata เป็นต้น

NTT InterCommunication Center (ICC) สถาบันการสื่อสารทางศิลปะสื่อใหม่ ICC เปิดสู่สาธารณชนครั้งแรกในเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 1997 สถาบันถูกพัฒนาความคิดและการบริหารจัดการ ตั้งแต่ต้นปี ค.ศ. 1990 ตั้งอยู่ใจกลางเมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ณ โตเกียวโอเปร่าซิตี (tokyo opera city) เพื่อเฉลิมฉลองร้อยปีการสื่อสารแห่งชาติ ICC ถือเป็นหน่วยงานสำคัญต่อศิลปะสื่อใหม่ไม่เฉพาะทวีปเอเชียหรือประเทศญี่ปุ่น เปรียบได้กับศูนย์กลางศิลปะสื่อใหม่ของโลกแห่งหนึ่งผ่านกระบวนการจัดการและความพร้อมในระดับนานาชาติ วิสัยทัศน์สื่อเปิดพื้นที่ทางความคิด บทสนทนาผ่านความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวัฒนธรรม/ความงามวัฒนธรรมร่วมสมัย ผนวกความสัมพันธ์บุคลากรอาทิ ศิลปิน วิศวกร นักวิทยาศาสตร์ และผู้มีความสามารถในศาสตร์ต่าง ๆ การคัดสรรคินิทรรศการไม่เพียงแต่สนับสนุนผลักดันศิลปินในชาติ แต่มีการคัดสรรคผลงานและ ศิลปินในระดับนานาชาติที่มีชื่อเสียง ดังนั้นบทบาทและอิทธิพล ICC

จึงเปลี่ยนสถานะเป็นสถาบัน ระดับนานาชาติ ขณะเดียวกันยังสร้างพื้นที่การนำเสนอผลงานทั้งงานสร้างสรรค์ งานวิจัย ตลอดจน พื้นที่แห่งการทดลองใหม่ ๆ ศิลปินที่ กลุ่ม Rhizomatiks, Boris Gerrets, Steina Vasulka, Christiaan Zwanikken, Gregory Barsamian, Golan Levin, Bill Fontana, Jeffrey Shaw , Norimichi Hirakawa, Tsutomu Mutoh, Claudio Pinhanecz-Mark Podlaseck และ Stephen Cornford เป็นต้น

Netherlands Media Art Institute (NIMk) สนับสนุน โดย Ministry of Education, Culture and Science and the city of Amsterdam เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในทัศนศิลป์ มีอยู่ 7 ภาคส่วนด้วยกันคือ 1) นำเสนอ มุ่งไปที่การนำเสนอศิลปะสื่อใหม่ นิทรรศการเดี่ยวและกลุ่ม มีพื้นที่ให้ทดลองสำหรับนิทรรศการสั้น ๆ จัดกิจกรรมต่อเนื่องทั้งในและนอกพื้นที่ทำงานร่วมกับองค์กรที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ 2) จัดเก็บ ตั้งแต่เปิดขึ้นในปีค.ศ. 1978 สถาบันได้จัดเก็บผลงานตั้งแต่งานทดลองในปีแรก ๆ จนถึงงานผลิตจากศิลปินรุ่นใหม่เป็นจำนวนมากกว่า 1,500 ชิ้นแล้ว 3) แบ่งปัน ในที่นี้คือการแบ่งปันความรู้และให้ยืมงาน 4) วิจัย มีการสนับสนุนศิลปินให้ใช้สื่อใหม่สร้างเครื่องข่าย ทดลอง และสร้างงานร่วมกัน 5) อนุรักษ์ ตั้งแต่ค.ศ. 1992 องค์กรได้พัฒนาตัวเองจนเป็นศูนย์กลางในการอนุรักษ์ศิลปะสื่อใหม่ รวมถึงการฟื้นฟูและซ่อมแซมผลงานศิลปะที่อยู่ในความเชี่ยวชาญให้แก่องค์ก่อนอื่น ๆ อีกด้วย 6) อำนาจความสะดวก และ 7) การศึกษา มีการจัดโครงการทางการศึกษาและทำงานร่วมกับโรงเรียน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญมีส่วนร่วมด้วย เช่น ศิลปิน นักประวัติศาสตร์ศิลป์ และนักอนุรักษ์ เป็นต้น<sup>225</sup>

Center for Art and Media Karlsruhe (ZKM) ประเทศเยอรมัน ก่อตั้งปี ค.ศ. 1989 ZKM เป็นสถาบันที่สำคัญของโลกศิลปะสื่อใหม่ทั้งการจัดกิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ หน่วยงานการพัฒนาและการทดลอง การวิจัย คลังข้อมูลศิลปะสื่อใหม่ และผลงานศิลปะสะสม ผู้ศึกษาศิลปะสื่อใหม่ ZKM ถือเป็นแหล่งข้อมูลองค์ความรู้ที่สำคัญ โครงสร้างการบริหารจัดการประกอบด้วย 4 ส่วนหลัก 1 พื้นที่นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์สื่อ (media museum) พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย ดำเนินการ ปี ค.ศ. 1999 (museum of contemporary art) 2 สถาบันวิจัยและการพัฒนา สถาบันสื่อทางภาพ (institute for visual media) สถาบันดนตรีและอะคูสติก (institute for music and acoustics) 3 คลังผลงานศิลปะ (ภาพ/เสียง) และข้อมูลศิลปะสื่อใหม่ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ห้องสมุด เป็นต้น การดำเนินยุทธศาสตร์ ZKM ผ่าน 4 วัตถุประสงค์ ได้แก่ 1 สนับสนุนพื้นที่ในการส่งเสริมศิลปะร่วมสมัยทุกรูปแบบจากผลงานสีน้ำมันสู่แอปพลิเคชันสมัยใหม่ 2 พื้นที่สำหรับประชาชนทุกกลุ่มชั้น

225 “Organisation,” The Netherlands Media Art Institute, <http://www.nimk.nl/eng/organisation/>

เปิดกว้างความหลากหลายทางวิมุติและคุณวุฒิสุโลกศิลปะ 3 ศูนย์กลางทางการวิจัยและการพัฒนา  
 คู่ขนานทั้งศิลปะปฏิบัติและการพัฒนาทางทฤษฎี ผ่านความหลากหลายศาสตร์องค์ความรู้เชื่อมโยง  
 4 สนับสนุนการสร้างการต่อยอดทางความคิดและการวิจัยผ่านทรัพยากรสะสมทั้งด้านผลงานศิลปะ  
 ข้อมูล สื่อสิ่งพิมพ์ นำไปสู่การสร้างมรดกทางวัฒนธรรม (ในมิติประวัติศาสตร์ศิลปะสื่อใหม่) เป็นต้น

เมื่อพิจารณารอบด้าน ZKM ยังปรากฏความโดดเด่นทางด้านผู้บุกเบิกการจัดการศิลปะสื่อใหม่  
 ผู้อำนวยการ Heinrich Klotz (สถาปนิกและ นักวิชาการสถาปัตยกรรมหลังสมัยใหม่) และ Peter  
 Weibel (นักวิชาการศิลปะสื่อใหม่และศิลปิน) ถือเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจทั้ง  
 ทางด้านปฏิบัติและทฤษฎี กรณีนี้เป็นจุดสังเกตประการสำคัญในคัตสรรคบุคลากรที่เหมาะสมดำรง  
 ตำแหน่งที่เหมาะสม

ข้อมูลข้างต้นผู้อ่านได้พบส่วนการดำเนินการบริหารจัดการสถาบัน พิพิธภัณฑ  
 หรือศูนย์ศิลปะสื่อ ใหม่ระดับนานาชาติ ปรากฏความสอดคล้องในเชิงโครงสร้างหรือการบริหาร  
 จัดการกิจกรรมผ่าน 3 หน่วยงานสาระสำคัญ 1 ส่งเสริมการสร้างกิจกรรมศิลปะสื่อใหม่  
 2 แหล่งสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา 3 คลังข้อมูลองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่  
 ล้วนเป็นสามส่วนสำคัญในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ ศิลปะ สื่อใหม่  
 กระทั่งพิพิธภัณฑศิลปะในรูปแบบอื่น ๆ สามหน่วยงานข้างต้นคงเป็นสามเสาหลักที่สำคัญ  
 นอกจากจะเป็นการส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ผู้ชม ยังเป็นการพัฒนาการองค์ความรู้  
 และแสวงแนวทางใหม่ ๆ แก่ผู้คนในวงการศิลปะหรือผู้ปฏิบัติงานในพิพิธภัณฑเอง

### 3.7 สรุปชุดข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาการสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้องสู่งานสร้างสรรค์

การเรียนรู้ด้วยตนเองในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ง่ายในด้านการหาข้อมูล ทว่าที่สิ่งที่เป็นดาบสองคมใน  
 การเรียนรู้คือเนื้อหาที่มีมากมายและบางครั้งจะจัดกระจาย ดังนั้นสิ่งที่สำคัญคือการรู้จักเลือก,  
 ทำความเข้าใจ, วิเคราะห์, วิพากษ์, และวิจารณ์ชุดข้อมูลที่มีอยู่ รวมถึงการสามารถนำมาปรับใช้ได้  
 สถานะการเรียนรู้มีมากมายเพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ทางการศึกษาต่าง ๆ พื้นที่จัดกิจกรรม  
 และที่เป็นการเข้าถึงที่ง่ายและสะดวกรวดเร็วใ้บจะทุกที่ทุกเวลาคือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีอย่าง  
 อินเทอร์เน็ตจึงต้องใช้ทักษะการเรียนรู้ที่ต่างไปจากการเรียนรู้ด้วยตนเองรูปแบบอื่น ๆ สามารถ  
 วิเคราะห์จากทฤษฎีที่ศึกษาได้ดังนี้

1. ทักษะการเลือกใช้อองค์ความรู้ ผู้เรียนรู้จะต้องเข้าใจแหล่งข้อความในด้านความน่าเชื่อถือ  
 และความเป็กลางขององค์ความรู้ ข้อมูลใดมีความเป็นจริงและเป็นกลาง ข้อมูลใดผ่านกระบวนการ

คิดวิเคราะห์มาแล้วและใช้หลักการใด ข้อมูลใดเป็นข้อมูลเชิงวิพากษ์วิจารณ์ และชี้แนะไปในแนวทางไหน

2. ทักษะการจัดการองค์ความรู้ ชุดข้อมูลที่ได้รับมาต้องมีการจัดการที่เหมาะสมคือการนำไปปรับใช้กับปฏิบัติการของตน ตัดส่วนใดออก ปรับใช้ส่วนไหนที่เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมและข้อจำกัดของปัจเจกชน

3. ทักษะการสื่อสารองค์ความรู้ การเรียนรู้กระทำเพื่อให้มีความรู้และนำไปสื่อสารต่อมิใช่แค่ช่วยแค่การสอนหรือการเล่าแต่สามารถทำได้หลากหลายวิธี ดังนั้นผู้เรียนรู้เมื่อต้องการนำองค์ความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่ต้องสามารถเข้าใจวิธีการที่เหมาะสมผสมผสานระหว่างชุดความรู้และวิธีการสื่อสาร

ส่วนตัวผู้วิจัยติดตามข่าวคราวเกี่ยวกับวงการศิลปะในภาพรวมอยู่แล้ว และเป็นอาจารย์ที่ค้นหาสื่อการเรียนการสอนในหลายรูปแบบ รวมถึงมีการหาข้อมูลใหม่ ๆ นำไปเผยแพร่เสมอ ดังนั้นมีทักษะในการใช้ข้อมูลออนไลน์ รวมไปถึงทั้ง 3 ทักษะเบื้องต้น จากการศึกษาพบว่า การให้ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ในพื้นที่ออนไลน์นั้นแม้ในบริบทของสากลก็ยังไม่มีความแพร่หลายหากมีก็จะผูกติดกับสถาบัน จากเว็บไซต์ที่ศึกษาพบว่ารูปแบบของกรณีศึกษาทั้งหมดมีความเรียบง่าย เน้นไปที่อ่านข้อมูล มีการใช้รูปภาพแสดงตัวอย่างเพื่อเสริมความเข้าใจ มีการใช้สื่อมัลติมีเดียบ้างเพื่ออรรถรสและแนวทางความเข้าใจที่หลากหลายแต่ไม่ได้เป็นส่วนประกอบที่ชัดเจน ส่วนการให้เนื้อหามีการครอบคลุมตามกรอบขององค์กรที่สร้างเว็บไซต์ มีหลายกลุ่มคนที่มีส่วนในการสร้างสรรค์และเผยแพร่เนื้อหา สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถูกนำมาคิดต่อเพื่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสม สิ่งใดที่เหมาะสมกับการเผยแพร่ข้อมูลองค์ความรู้ที่มีการตีความอย่างไม่มีที่สิ้นสุด พัฒนาอยู่ตลอดเวลา มีประเด็นย่อยมากมาย การให้ความรู้ที่สามารถคัดสรรหลายคนมานำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างได้นั้นคือนิตยสาร การเรียนรู้สมัยนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับอ่านอย่างเดียวเสมอไป ซึ่งสำคัญและควรระวังไว้ แต่ควรจะมีการให้ความเข้าใจที่หลากหลาย จึงนึกถึงสื่อที่หยิบยืมมาใช้ในการเรียนการสอนโดยเฉพาะสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ศึกษาเพิ่มเติมค้นพบว่าการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียเป็นช่องทางที่เหมาะสมกับการนำมาปรับใช้สอดคล้องกับการใช้ความรู้แบบนิตยสารกลายเป็นนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

ศิลปะสื่อใหม่มีความเฉพาะตัวที่ความสัมพันธ์กับเทคโนโลยี ดังนั้นการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่นั้นเห็นจะเหมาะสมหากใช้การสื่อสารที่เทคโนโลยีในการเรียนรู้ที่มีคนแพร่หลายและเข้าถึงง่ายในยุคปัจจุบันอย่างอินเทอร์เน็ต การสรรหาวิธีเผยแพร่องค์ความรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาอย่างศิลปะสื่อใหม่สำหรับผู้สนใจคนไทยนั้นที่ดีที่สุดควรศึกษาถึงสิ่งที่มีอยู่ทั้งในประเทศไทยและ

ต่างประเทศ แน่นนอนว่าในประเทศไทยมีการให้ความรู้ทางศิลปะที่ค่อนข้างจำกัด ดูได้จากการสนับสนุนศิลปะของภาครัฐและเอกชน ดังนั้นอย่าว่าแต่ศิลปะสื่อใหม่ การให้เนื้อหาการศึกษาของศิลปะร่วมสมัยทั่วไปยังมีไม่แพร่หลาย งานวิจัยนี้ได้พบว่าศิลปะสื่อใหม่ไม่มีอยู่ในหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาของบ้านเรา ดังนั้นศิลปินที่สร้างสรรค์ศิลปะสื่อใหม่นั้น ได้รับอิทธิพลจากภายนอก มีบุคลากรอาจารย์ที่มีความรู้อยู่บ้างจากประสบการณ์ แต่ยังไม่มีการศึกษาและเผยแพร่องค์ความรู้ที่จริงจังที่อยู่ในระบบ พื้นที่นอกห้องเรียนที่สามารถเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ได้นั้นพอจะมีอยู่บ้าง ไม่มาก และไม่มีเฉพาะทาง ในระดับของสถาบันหรือองค์กรที่สนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยมีหลายอย่างที่ต้องศึกษาและดูแลอย่างทั่วถึง และศิลปะสื่อใหม่เป็นสิ่งที่เหมือนว่ายังไม่ถึงเวลาที่ต้องทำความเข้าใจ

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นผู้วิจัยได้ข้อสรุปแนวความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่แบ่งเป็นแนวความคิด 2 รูปแบบคือการออกแบบการนำเสนอและการออกแบบเนื้อหา มีกรอบเพื่อพิจารณาคือ

1. มีการเข้ามามีส่วนร่วมของมัลติมีเดีย หลักการ 12 อย่าง และหลักปฏิบัติ 3 ประการของการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียของ Richard E. Mayer เป็นทฤษฎีที่สามารถปฏิบัติตามได้ หลักการ 12 ประการกล่าวถึงการออกแบบรูปลักษณ์มัลติมีเดียส่งผลต่อการรับรู้ในแง่ของจิตวิทยา สามารถสรุปโดยย่อคือส่วนประกอบต่าง ๆ ของสื่อควรมีความสัมพันธ์กัน ตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออก มีการดำเนินเรื่องที่ประสานกัน เน้นประเด็นที่สำคัญ มีการผสมผสานของภาพ เสียง คำ แสดงถึงความ เป็นกันเอง สนุกสนาน มากกว่าคำที่เป็นทางการ มีหลักปฏิบัติ 3 ประการเริ่มจากการลดทอน หยิบจับเนื้อหาที่จำเป็น มีการลำดับขั้นตอนที่ต้องการนำเสนอ และดูแลขั้นตอนที่กำเนิด

การนำมัลติมีเดียมาใช้ในงานสร้างสรรค์นี้รวมถึงการใช้หลากหลายสื่อ (multi + media) ในนิตยสารและการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียเพื่อสร้างการรับรู้ จากแนวคิดและกรณีตัวอย่าง ผู้วิจัยสนใจที่จะสร้างใหม่ไลน์อธิบายวิวัฒนาการทางศิลปะเทคโนโลยี และสร้างโมชันกราฟิก เพื่ออธิบายชุดความรู้ที่ต้องการนำเสนอ การศึกษากรณีตัวอย่าง เช่น School of Life, Crashcourse, และ Ted-Ed เป็นแรงบันดาลใจให้แนวทางการเสนอองค์ความรู้ในรูปแบบโมชันกราฟิก เป็นการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจให้นักศึกษาเมื่อผู้วิจัยนำสื่อดังกล่าวไปใช้ประกอบการสอน การใช้โมชันกราฟิกในประเทศไทยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ทางการตลาดและธุรกิจ การสร้างโมชันกราฟิกเพื่อเป็นสื่อการศึกษายังมีอยู่น้อย ซึ่งปัจจัยคือมีราคาแพง ใช้เวลาในการออกแบบเพื่อการสร้างสรรค์

2. มีความเรียบง่ายแต่หลากหลาย การสร้างสรรค์แบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียช่วยในการแบ่งหมวดหมู่เพื่อการเข้าถึงที่ตรงประเด็นสามารถสร้างสรรค์ คัดสรรจัดการเนื้อหาที่แตกต่างภายใต้หัวข้อนั้น ๆ กรณีศึกษาที่ใกล้เคียงกับแนวความคิดการจัดหมวดหมู่ (ในเว็บไซต์ใช้คำว่า Theme) ที่ใกล้เคียงกับการทำเป็นฉบับนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียได้แก่ Media Art Net นำเสนอเนื้อหาเป็น 9 หมวดหมู่ หมวดหมู่แรกคือ Overview of Media Art เป็นการนำเสนอภาพรวมของเนื้อหาศิลปะสื่อใหม่ มีต่ออีก 12 หัวข้อย่อย นำด้วย Editorial บทนำหรือบทบรรณาธิการ ในแต่ละหัวข้อย่อยนำเสนอบทความและการเชื่อมต่อศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนั้น ๆ

ในส่วนของหมวดหมู่อื่น ๆ «Media Art Net» แบ่งแยกตามลักษณะการสื่อสารของศิลปะสื่อใหม่ซึ่งแต่ละหมวดหมู่มุ่งงานเขียนที่ต่างบุคลากรไปตามความถนัดและความเหมาะสม รวมถึงเป็นการร่วมมือขององค์กรอื่น เช่น หมวดหมู่ Art and Cinematography ร่วมมือกับ Academy of Fine Arts Dresden ประเทศเยอรมัน ได้รับการเขียนโดย Gregor Stemrich ศิษย์เก่าที่นั่น ปัจจุบันคืออาจารย์ที่ New York University Abu Dhabi ที่สาธารณรัฐอาหรับเอมิเรตส์ วิจัยเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีใหม่ในศิลปะร่วมสมัย การมีส่วนร่วมของหลายบุคลากรและสถาบันดังกล่าวก่อให้เกิดการรับรู้ที่กว้างขวาง รวมถึงการมีนำเข้ามาขององค์ความรู้โดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางทำให้ชุดความรู้ที่แน่นแฟ้นและน่าเชื่อถือมากขึ้น



«Media Art Net» ครอบคลุมองค์ความรู้ที่กว้างขวาง มีการทำวิจัยสร้างงานเขียนที่ครอบคลุม สำนวนศิลป์อย่างรอบคอบ จบในตัวของตัวเอง ไม่มีการนำพาไปสู่องค์ความรู้พื้นที่อื่น และไม่มีสิ่งใดบ่งบอกถึงความทันสมัยของข้อมูลงานวิจัยนี้จึงต้องการพัฒนาข้อสังเกตนี้ให้เหมาะสมกับการรับรู้ยุคดิจิทัล ใช้ความฉับไวของอินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์ ผสมกับแนวคิดของศิลปะสื่อใหม่ที่ยังมีความเคลื่อนไหวและพัฒนาตลอดเวลาให้เป็นการทยอยออกชุดข้อมูลตามหมวดหมู่ที่น่าสนใจกับสถานการณ์หรือแนวโน้มศิลปะสื่อใหม่ในช่วงนั้น ๆ ดังนิตยสาร

3. มีการเสนอนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียผ่านเว็บไซต์ซึ่งงานวิจัยนี้จะครอบคลุม 2 ฉบับคือ ฉบับที่ 1 พื้นฐานศิลปะสื่อใหม่ และ 2 ศิลปะแห่งเสียง ฉบับแรกเป็นการปูชุดการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่ในเชิงประวัติศาสตร์ส่วนฉบับที่สองเป็นการนำร่องเปิดการรับรู้สู่ประเด็นย่อยในร่มใหญ่คือศิลปะสื่อใหม่

ฉบับแรกถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ควรมีและเกิดขึ้นกับการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ขั้นพื้นฐาน สรรวจผลงานศิลปะที่ควรเข้าใจในวิวัฒนาการศิลปะสื่อใหม่ จับประเด็นไหนเชื่อมโยงศิลปะสื่อใหม่กับ เทคโนโลยีและการสะท้อนชีวิตประจำวัน ก่อให้เกิดแนวทาง ความสนใจเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ รับรู้ถึงการปฏิบัติและความเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทย ส่วนฉบับที่สองจะมีการต่อยอด ชุดความรู้ในเชิงวิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ที่ใกล้ตัวขึ้น รวมถึงเชื่อมโยงถึงศิลปะที่มีการปฏิบัติกัน มากในหมู่ศิลปินไทยคือศิลปะแห่งเสียง

ที่วางแผนไว้คือใน 1 ปีจะมีการออกนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย 2 ครั้ง ระยะเวลาห่างกัน 6 เดือน เนื่องจากต้องมีการศึกษาวิจัยและผลิตสื่อการให้ความรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด การที่เริ่ม 2 ฉบับก่อนในงานวิจัยนี้แทนที่จะนำเสนอเป็นฉบับเดียวเนื่องจากต้องการนำเสนอถึง ธรรมชาติของศิลปะสื่อใหม่ซึ่งมีการคาบเกี่ยว มีความสัมพันธ์ มีการย่อยของศิลปะรูปแบบอื่น ไม่มีความเป็นเอกเทศอยู่ด้วยตัวเอง เป็นศิลปะที่มีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย

จากกรอบการสร้างสรรค์ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างจากเนื้อหาคล้าย กันอื่น ๆ ในภาษาต่างประเทศ และเป็นเนื้อหาที่มีชุดความรู้ใหม่ในภาษาไทย เป็นการใช้พื้นที่ อินเทอร์เน็ตและข้อดีของสังคมดิจิทัลในปัจจุบันในการสร้างการรับรู้ด้วยวิธีการออกแบบที่แปลกใหม่ แต่ยังคงมีความคุ้นชินในยุคปัจจุบัน กล่าวคือมีการรวมกันของมัลติมีเดียและความเคลื่อนไหวของ องค์ความรู้ ทั้งหมดนี้จะสามารถเติมเต็มส่วนที่ขาดหายในการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยไทยอย่าง ศิลปะสื่อใหม่ได้



## บทที่ 4

### กระบวนการวิจัยสู่งานสร้างสรรค์

จากการวิจัยเบื้องต้นนำมาสู่ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบเว็บไซต์ซึ่งมีนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียเป็นองค์ประกอบสำคัญชื่อว่าเทเลเอสเทติกส์ (Teleaesthetics) การตั้งชื่อนี้เป็นการผนวกของ 2 คำคือ 'tele' และ 'aesthetics' คำว่า tele- ใช้ผนวกกับคำอื่น ๆ เพื่อกล่าวถึงการสื่อสารทางไกล เช่น telephone (โทรศัพท์) television (โทรทัศน์) หรือ telepathic (กระแสดิจิต) เป็นต้น ส่วน aesthetics หากเป็นคำนามแปลว่าสุนทรียศาสตร์ การศึกษาเกี่ยวกับความสุนทรีย์และศิลปะ ดังนั้นการนำสองคำนี้มาผนวกให้ความหมายตรงกับแนวความคิดของผลงานสร้างสรรค์นี้คือการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะทางไกลนั่นเอง การผนวก tele- เพื่อเป็นชื่อเรียกงานศิลปะสื่อใหม่นั้นเคยมีมาก่อนหน้า เช่น *Telegarden* โดย Ken Goldberg และ *Telesymphony* โดย Golan Levin

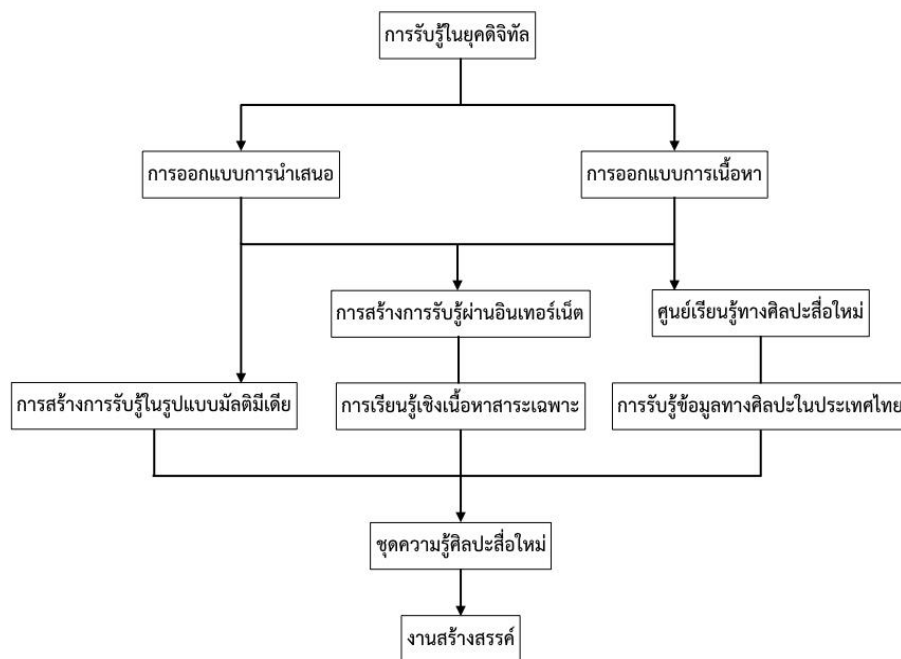
จากที่กล่าวถึงในเบื้องต้นงานวิจัยนี้สร้างสรรค์พื้นที่สร้างการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่เพื่อคนไทยรุ่นใหม่โดยเฉพาะนักศึกษาที่สนใจ ตอบปัญหาช่องว่างที่เกิดอยู่ในขณะนี้คือกลุ่มคนดังกล่าวไม่มีแหล่งการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ จากองค์ความรู้ไม่เป็นที่เน้นย้ำในหลักสูตรการศึกษา ข้อมูลที่เป็นภาษาไทยมีจำกัด และที่เป็นภาษาอังกฤษมีความยากลำบากในการทำความเข้าใจ เหตุนี้ทำให้ผู้ที่สนใจศึกษาไม่สามารถเปิดรับความเข้าใจได้เต็มที่ แนวความคิดของงานสร้างสรรค์รูปแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียออนไลน์จึงสามารถเป็นสะพานระหว่างช่องว่างนั้นได้ เป็นวิธีการนำเสนอองค์ความรู้แบบใหม่ที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่เข้าถึงและเข้าใจง่ายขึ้น จากการจัดทำเป็นนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียมีการจัดการข้อมูลเพื่อนำเสนอให้ตรงไปตรงมา มีการสรุปข้อมูลไว้ให้แล้ว ก่อให้เกิดความสนุกสนานในการรับรู้ข้อมูล กระตุ้นให้เกิดความคิดต่อยอดจากการนำเสนอแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม รวมถึงการผลิตเป็นฉบับโดยมีเนื้อหาทยอยต่างออกไป รวมถึงมีความยืดหยุ่นในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลออนไลน์ซึ่งมีความนิยมนำไปใช้ เหมาะกับการเรียนรู้ในทุกวันนี้

#### 4.1 หลักการที่ใช้ในงานสร้างสรรค์

เพื่อเป็นการกำหนดกรอบเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยจึงมีหลักการที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) แนวความคิดด้านสื่อใหม่เพื่อให้มองเห็นเชื่อมโยงของสื่อใหม่และศิลปะสื่อใหม่หมายถึงการจำกัดความสื่อใหม่คล้ายกับที่คาบเกี่ยวกับคือการทำงานกับคอมพิวเตอร์และมีพื้นฐานที่เป็นดิจิทัล



- 2) ทักษะที่ต้องมีในการรับรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างทักษะการรับรู้ข้อมูล ทักษะการใช้สื่อ
- 3) รวมไปถึงการเรียนรู้ดิจิทัลแบบวิพากษ์ ได้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งเป็น 2 การออกแบบคือการออกแบบการนำเสนอ และการออกแบบเนื้อหา มีกระบวนการตั้งแผนภูมิที่ 2 กระบวนการวิจัยสู่การพัฒนาางานสร้างสรรค์



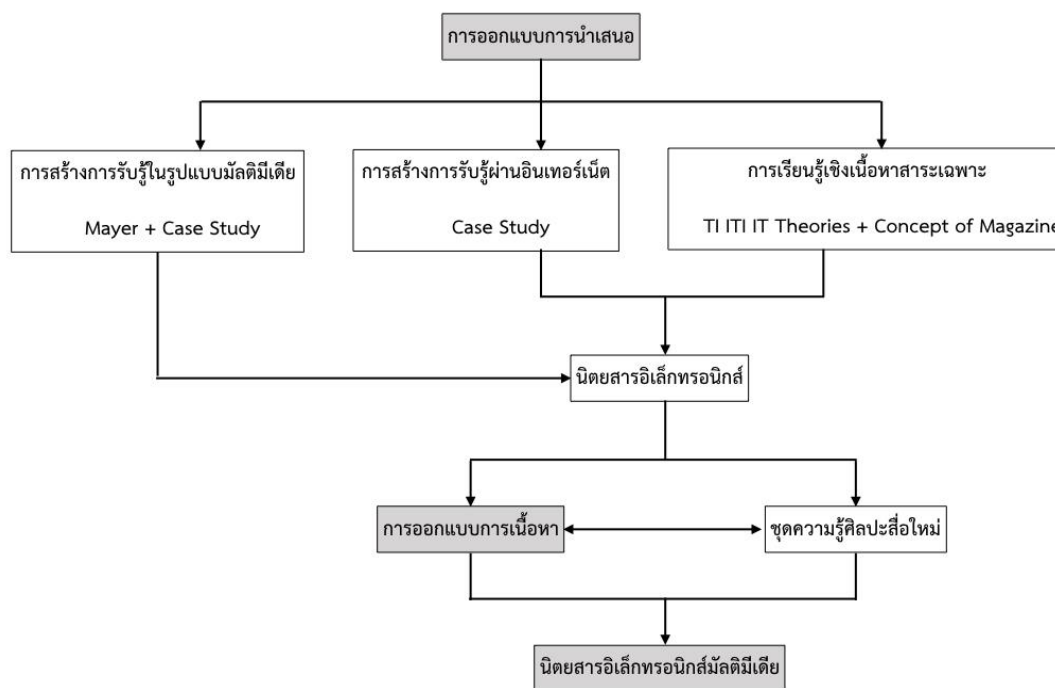
แผนภูมิที่ 2 กระบวนการวิจัยสู่การพัฒนาางานสร้างสรรค์

#### 4.1.1 หลักการออกแบบการนำเสนอ

การนำเสนอชุดข้อมูลควรมีการจัดชุดความรู้ จากการศึกษาทฤษฎีและแนวความคิดการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะสรุปได้ว่าควรมีหัวข้อหลักซึ่งมีเนื้อหาที่นำเสนอภายใต้ที่หลากหลายทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา มีการเปิดประเด็นให้เกิดการต่อยอดและปรับใช้ รวมถึงมีตัวเลือกให้ผู้เรียนรู้ได้เลือกชุดความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับแนวทางการรับรู้ยุคดิจิทัลเช่นกัน ทั้งหมดนี้จึงได้มุ่งมองการตีกรอบชุดข้อมูลแบบนิตยสาร ปรับเป็นนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการรวมของมัลติมีเดีย จึงเรียกรวมกันว่านิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

รูปแบบการรับรู้ในยุคดิจิทัลต้องมีความน่าสนใจ ดึงดูดให้ผู้ใช้งานมีสมาธิกับสื่อ และการเรียนรู้แบบมัลติมีเดียเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งมีการใช้และทดลอง มีการศึกษาและหลักการว่าเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมีทฤษฎีหลักการการสร้างสื่อซึ่งจะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานปรับใช้กับการศึกษา

กรณีตัวอย่างซึ่งเห็นว่าเหมาะสมกับการรับรู้ในกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังตระหนักให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของศิลปะสื่อใหม่และพื้นที่ออนไลน์ที่มีการทับซ้อนกันที่ชัดเจน



### แผนภูมิที่ 3 หลักการออกแบบการนำเสนอ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

จากการอภิปรายไปเบื้องต้นกล่าวอ้างได้ว่าการนำเสนอ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียคือรูปแบบใหม่ซึ่งได้มาจากการวิจัยนี้ เป็นสื่อที่ไม่สามารถเกิดการรับรู้นอกเหนือจากความเป็นดิจิทัลได้ มีกรอบในการนำเสนอด้านล่าง และสรุปหลักการเป็นข้อในลำดับต่อไป

1. จากกรณีตัวอย่างพบว่าการออกแบบรูปลักษณ์ของเว็บไซต์ส่วนใหญ่มีความเรียบง่าย พื้นขาวตัวอักษรดำ หรือพื้นดำตัวอักษรขาว การนำเสนอในรูปแบบนี้ทำให้ผู้เข้าชมไม่ต้องปรับสายตาเมื่อเข้ามาจากเว็บไซต์อื่น หรือจะต่อที่เว็บไซต์อื่น จึงสมควรแก่การยืนยันสำหรับการออกแบบ
2. สัญลักษณ์หรือ logo ของกรณีศึกษาส่วนใหญ่เป็นตัวอักษร ไม่มีการทำกราฟิกซับซ้อน จึงนำประเด็นนี้มีใช้ในการนำเสนอเช่นกัน
3. ความดาวน์ตันของข้อมูลในอินเทอร์เน็ตทำให้การรับรู้พุ่งพรูเข้ามาอย่างรวดเร็ว การนำเสนอเสนอควรมีการวางเนื้อหาที่เป็นระเบียบ ง่ายต่อการเข้าถึงและค้นหา หัวข้อและการเข้าสู่เนื้อหาที่ชัดเจน

4. การใช้มัลติมีเดียคือส่วนสำคัญของงานวิจัยนี้ แม้ว่าจากการศึกษาพบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ซึ่งเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้เป็นช่องทางหนึ่งซึ่งมีซึ่งเป็นแง่บวกในการเรียนรู้แต่งงานวิจัยนี้เน้นแค่ การใช้มัลติมีเดียเน้นรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และชุดความรู้ เหตุเพราะการปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เหมาะกับพื้นที่ที่มีผู้ใช้เยอะอย่าง MOOCs ทั้งนี้ในบางส่วนของเว็บไซต์จะมีช่องว่างเปิดให้ผู้ใช้แสดงความคิดเห็นและติดต่อกับผู้สร้าง

5. เว็บไซต์การสร้างการรับรู้ไม่ควรปิดกั้นข้อมูลแค้ในเว็บไซต์ แต่เปิดให้มีการนำเสนอซึ่งพาไปยังแหล่งข้อมูลอื่นเกี่ยวข้อง

#### 4.1.2 หลักการออกแบบเนื้อหา

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวความคิดการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะได้การสรุปว่า ควรมีหัวข้อหลักซึ่งมีเนื้อหาที่นำเสนอภายใต้ที่หลากหลายทั้งรูปแบบและเนื้อหา มีการเปิดประเด็นให้เกิดการต่อยอดและปรับใช้ การนำเสนอชุดข้อมูลควรมีการจัดชุดความรู้ รวมถึงมีตัวเลือกให้ผู้เรียนรู้ได้เลือกชุดความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับแนวทางการรับรู้ยุคดิจิทัลเช่นกัน

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบเนื้อหาในกรณีตัวอย่างเช่นกัน ผู้วิจัยพบว่าแม้ว่าเนื้อหาศิลปะสื่อใหม่นั้นจะมีเผยแพร่อยู่บ้างในพื้นที่ออนไลน์แต่ยังมีช่องโหว่คือไม่ค่อยมีเนื้อหาพื้นฐานปรากฏอยู่ มีงานเขียนเป็นภาษาอังกฤษซึ่งมีความซับซ้อน หลักการออกแบบเนื้อหานี้มีกระบวนการคือวิเคราะห์ชุดความรู้ผสมกับแนวทางของศูนย์การเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ซึ่งมีอยู่ และการรับรู้ทางศิลปะในประเทศไทยซึ่งมีความเกี่ยวพันกับพฤติกรรมการเรียนรู้ผลงานศิลปะของคนไทยนั้น ทั้งหมดได้ข้อสรุปว่า เนื้อหาในฉบับแรกควรจะเป็นพื้นฐาน และมีการพัฒนาเนื้อหาในฉบับต่อ ๆ ไปให้มีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น มีการแบ่งเนื้อหาดังนี้

##### 1. เนื้อหาทั่วไปของเว็บไซต์ ได้แก่

1.1. About เป็นส่วนพื้นฐานของเว็บไซต์กล่าวถึงที่มา วัตถุประสงค์ และ หลักการทำงานของเว็บไซต์ เนื้อหามีความตรงไปตรงมา ใช้การเรียงคำที่เข้าใจและมีความเป็นมิตร

1.2. Contact คือช่องทางการติดต่อของผู้ใช้และผู้สร้าง ออกแบบเป็นฟอร์มส่งข้อความตรงและมีการเชื่อมโยงไปยัง Social Media ที่ทางเว็บไซต์มีอย่าง Facebook และ Youtube

2. เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 เป็นการนำองค์ความรู้ด้านศิลปะสื่อใหม่พื้นฐานและการค้นคว้าสำหรับวิจัยนี้มาสร้างเนื้อหา เป็นปฐมบทของเว็บไซต์ เนื้อหาในฉบับนี้ไม่ได้มีเป้าหมายให้เข้าใจศิลปะสื่อใหม่ 100% และนั่นไม่ใช่วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้เช่นกัน แต่เป็นการทำความเข้าใจ

เบื้องต้นเน้นไปที่การกระตุ้นความสามารถในการเชื่อมโยงของศิลปะสื่อใหม่กับประสบการณ์และการต่อยอดความคิดของผู้ใช้

3. เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 ส่วนหนึ่งนำองค์ความรู้ด้านศิลปะสื่อใหม่พื้นฐานและการค้นคว้าสำหรับวิจัยนี้มาสร้างเนื้อหา เป็นส่วนต่อจากฉบับที่ 1 แต่มีหัวข้อที่แตกออกมา สำหรับฉบับนี้ผู้วิจัยเลือกส่วนหนึ่งที่คาบเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่คือศิลปะแห่งเสียงมาเป็นหัวข้อหลักเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางมาเป็นที่ปรึกษาและเขียนบทความ เผยแพร่บทความนั้นพร้อมทั้งสร้างเป็นเนื้อหาใหม่ การใช้ชุดความรู้ที่มาจากผู้อื่นซึ่งชัดเจนในหัวข้อดังกล่าวมากกว่าเป็นการเน้นย้ำการใช้ข้อมูลเชิงวิพากษ์ มีเนื้อหาที่ผ่องจากความเป็นปัจเจกของผู้วิจัย

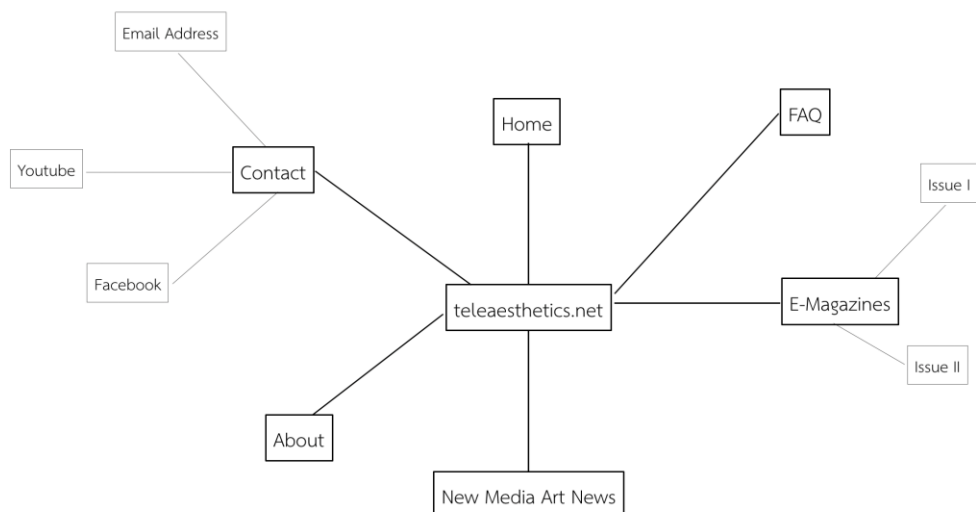
4. FAQ คือคำถามที่พบบ่อย เป็นการนำชุดความรู้บางส่วนที่วิเคราะห์มาในบทที่ 2 เป็นข้อมูลศิลปะสื่อใหม่เบื้องต้นที่ไม่ได้เผยแพร่ใน เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 บางคำถามต่อยอดมาจากที่มาและปัญหาซึ่งเป็นที่ตั้งของงานวิจัยนี้

5. New Media Art News หรือข่าวสารเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ เนื่องจากการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์นั้นใช้เวลาและเป็นข้อมูลทั่วไป มีเนื้อหาที่ทันเหตุการณ์บ้างแต่ส่วนใหญ่ค่อนข้างไปในเชิงประวัติศาสตร์ ดังนั้นส่วนนี้จึงเป็นส่วนเสริมได้ดีเพื่อข้อมูลที่ทันเหตุการณ์ เป็นการใช้หน้าที่ของสื่อออนไลน์ในด้านของความฉับไวให้เกิดประโยชน์สูงสุด อีกทั้งเมื่อวิเคราะห์จากกรณีศึกษาแล้วนั้นพบว่าการมีส่วนนี้ทำให้เห็นได้ว่าเว็บไซต์มีความเคลื่อนไหวแค่ไหน และไม่ขาดตอนในการติดตาม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### 4.2 กระบวนการสร้างเว็บไซต์

การสร้างสรรค์ที่ราบรื่นย่อมมาจากโครงที่ดี อันดับแรกผู้วิจัยได้สร้างโครงสร้างของเว็บไซต์จากหลักการออกแบบ เนื้อหาตามแผนภูมิด้านล่าง



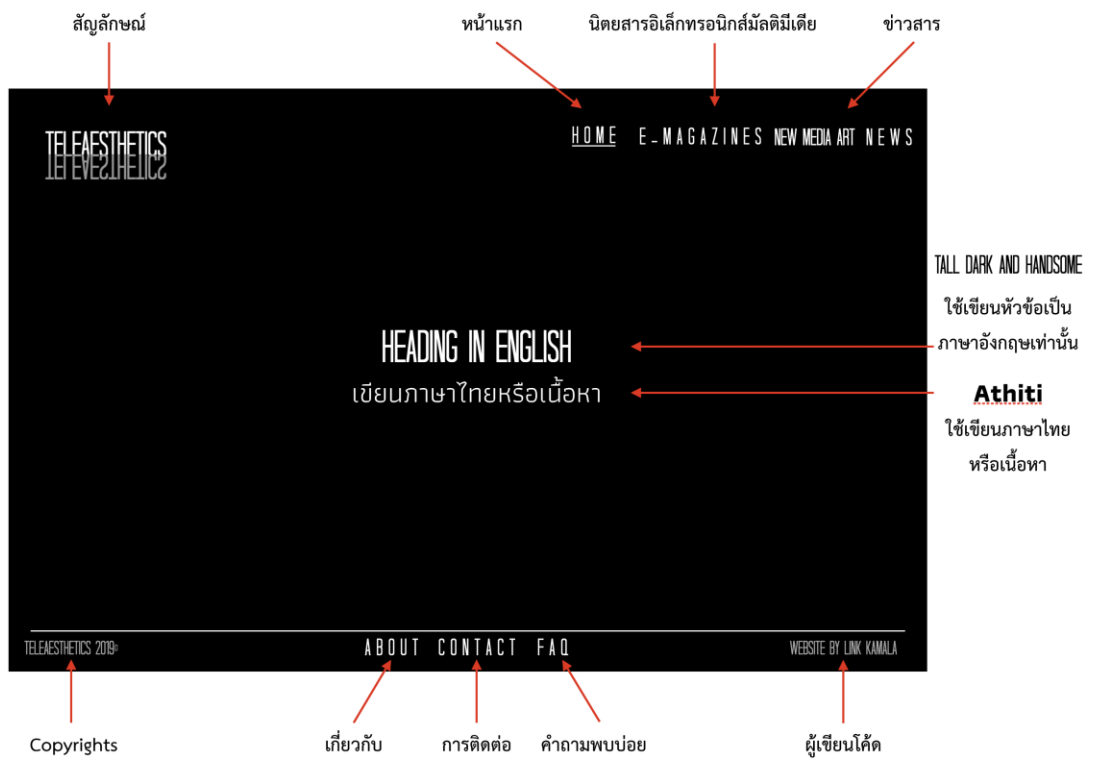
#### แผนภูมิที่ 4 โครงสร้างเทเลเอสเทติกส์

จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างแม่แบบ (template) รูปลักษณ์ของเว็บไซต์ ออกแบบตามกรอบแนวคิด ออกแบบของการนำเสนอ พื้นหลังขาวตัวอักษรดำ หรือพื้นหลังดำตัวอักษรขาว แต่เนื่องจากหน้าต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ในเนื้อหาสาระอิเล็กทรอนิกส์มีลวดลายน้อย จึงอาจจะมีการใส่สีลงตัวอักษรบ้างใส่เทคนิคอื่นบ้างให้มีชีวิตชีวา มีการตั้งต้นมาจากสัญลักษณ์ (logo) ของเว็บไซต์ซึ่งออกแบบจากหลักการความเรียบง่ายและกรณีศึกษา

สัญลักษณ์ออกแบบง่ายโดยคัดเลือกแบบตัวอักษร (font) ที่พบเห็นและใช้อยู่บ่อย ซึ่งเห็นว่าเหมาะสม ให้ความเป็นสื่อใหม่ สังเกตได้ว่าสัญลักษณ์เว็บไซต์ศิลปะส่วนใหญ่ใช้อย่าง Tate หรือ MoMA แม้แต่ e-flux และเว็บไซต์น้องทั้งสองอย่าง Art Review และ Art & Education ใช้ตัวอักษรแบบ san sarif มาทำเป็นสัญลักษณ์ ผู้วิจัยจึงใช้แนวความคิดตรงนี้สร้างสัญลักษณ์ด้วยตัวอักษร Tall Dark and Handsome ซึ่งมีความเรียว เส้นที่ชัดเจน เหมาะกับการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์มีการดัดแปลงเล็กน้อยเนื่องจากเป็นข้อความนั้นมีความยาวมากกว่าสูงจึงทำอีกชั้นเสมือนสะท้อนกัน



ภาพที่ 67 สัญลักษณ์เทเลเอสเทติกส์



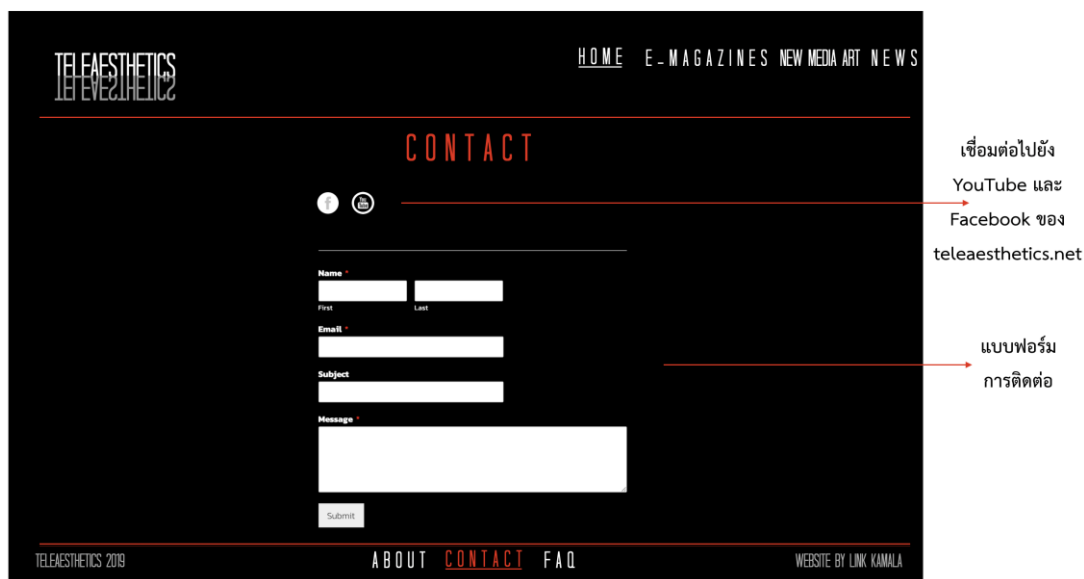
ภาพที่ 68 แม่แบบของเทเลเอสเทติกส์หน้าหลัก



ภาพที่ 69 แม่แบบของเทเลเอสเทติกส์หน้าเนื้อหา

หลังจากได้แม่แบบแล้วผู้วิจัยได้สร้างเนื้อหาที่ละส่วนก่อนยกเว้นในส่วนของนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียเริ่มต้นจากส่วนที่เรียบง่ายที่สุดคือ Contact หรือช่องทางให้ติดต่อสิ่งที่ควรคำนึงถึงถึงความสะดวกของผู้ใช้ จากการสำรวจพบว่าหน้านี้ในเว็บไซต์ต่าง ๆ มีอยู่ไม่กี่รูปแบบให้เลือกนำเสนอ อาทิไฮเปอร์ลิงก์ไปยังที่อยู่อีเมลล์ พร้อมทั้งเบอร์โทรและที่อยู่ (ถ้ามี) หรือการกรอกแบบฟอร์มส่งอีเมลล์อัตโนมัติไปยังอีเมลล์ที่ลงทะเบียนไว้ของผู้สร้าง ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกอย่างที่สองเพราะไม่มีที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ให้ติดต่อ เพื่อเติมเต็มหน้าต่างของเว็บไซต์

นอกจากนั้นเว็บไซต์ในปัจจุบันจะมีส่วนสนับสนุนที่เป็นพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ (social media) จึงเลือกมา 2 พื้นที่ด้วยกันคือ Youtube เพื่อเผยแพร่ข้อมูลมีเดีย และ Facebook เพื่อเป็นการนำเสนอส่วนเชื่อมโยงกับข่าวสาร ส่งเสริมในทางประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 70 เทเลเอสเทติกส์หน้า Contact

ต่อมาคือการออกแบบเนื้อหาในหน้าแรกซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาด้วยข้อความและการเข้าสู่ นิตยสารมัลติมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ฉบับล่าสุดแต่พอนำไปให้ลูกศิษย์ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสำรวจดูพบว่า ดูแห้งและเป็นทางการไป หากไม่มีรูปภาพควรเน้นที่คำให้ตรงไปตรงมา อธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้เข้ามาใช้เข้าใจถึงตัวตนของเว็บไซต์นี้จึงได้มีการปรับเปลี่ยนตามภาพด้านล่าง เว็บไซต์นี้มี กลุ่มเป้าหมายเพื่อคนไทยจึงเป็นภาษาไทย แม้มีภาษาอังกฤษก็เป็นการใช้ศัพท์ที่เข้าใจง่าย



ภาพที่ 71 เทเลเอสเทติกส์หน้า Home

การออกแบบเนื้อหาของ About เป็นส่วนที่นำเสนอว่าเว็บไซต์นี้ไปในทิศทางไหนจึงสร้าง เนื้อหาให้ชัดเจนคือการจำกัดความ วัตถุประสงค์ และการเข้าใช้งาน



TELEAESTHETICS

HOME E-MAGAZINES NEW MEDIA ART NEWS

## ABOUT TELEAESTHETICS

แต่เริ่มต้น Teleaesthetics ถูกสร้างเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิตสาขาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และจะพัฒนาเนื่อง มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ (new media art) สำหรับคนไทย ทั้งนักเรียนนักศึกษาและบุคคลทั่วไปที่สนใจแต่ไม่มีแนวทางในการค้นคว้า

Teleaesthetics นำเสนอในรูปแบบของนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย (multimedia e-magazine) ออกปีละ 2 ฉบับคือในเดือนพฤษภาคมและพฤศจิกายน มีทั้งหมด 10 เนื้อหาในแต่ละฉบับ ประกอบด้วยหลากหลายสื่ออย่างอินโฟกราฟิกส์ โบทันกราฟิกส์ บทความสั้น บทความวิชาการ สัมภาษณ์ เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในรูปแบบและระดับของเนื้อหาสำหรับเข้าชมที่ หลากหลาย

แม้จะออกปีละ 2 ครั้ง ระหว่างฉบับ Teleaesthetics จะมีการให้ข้อมูลสั้น ๆ ในส่วนของกิจกรรมและนิทรรศการที่น่าสนใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เกิดขึ้น ข่าวเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่สนใจ เพื่อผู้ชมสามารถไปค้นคว้าและมีส่วนร่วมต่อด้วยตัวเอง

TELEAESTHETICS 2019 ABOUT CONTACT FAQ WEBSITE BY LINK KAMALA

ภาพที่ 72 เทเลเอสเทติกส์หน้า About

การออกแบบเนื้อหาของคำถามที่พบบ่อยเริ่มจากการตั้งคำถามซึ่งเป็นการต่อจากคำถามงานวิจัยมี 10 คำถาม

TELEAESTHETICS

HOME E-MAGAZINES NEW MEDIA ART NEWS

## FAQ - FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

- New Media Art คืออะไร?
- New Media Art ของประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อไหร่?
- New Media Art ของประเทศไทยแตกต่างจากในบริบทสากลอย่างไร?
- New Media Art, Media Art, Mixed Media Art มีความเหมือน ต่าง คำนึงกันอย่างไรบ้าง?
- Video Art ในปัจจุบันถือเป็น New Media Art หรือไม่?
- มีองค์กรใดในโลกบ้างที่สนับสนุน New Media Art โดยเฉพาะ?
- ทำไม New Media Art ในประเทศไทยไม่ค่อยได้รับการสนับสนุน?
- คนไทยหาข้อมูลเกี่ยวกับ New Media Art ได้ที่ไหนบ้างนอกจาก website นี้?
- ถ้าอยากเรียนเกี่ยวกับ New Media Art ในประเทศไทยหรือต่างประเทศมีที่ใดบ้าง?
- New Media Art พิเศษอย่างไร?

TELEAESTHETICS 2019 ABOUT CONTACT FAQ WEBSITE BY LINK KAMALA

ภาพที่ 73 เทเลเอสเทติกส์หน้า FAQ (คำถาม)

ในแต่ละคำถามมีกระบวนการหาคำตอบที่ต่างกันไปแต่มีพื้นฐานมาจากชุดความรู้ศิลปะสื่อใหม่ ของงานวิจัยนี้ เนื่องจากบางคำตอบมีความยาว เพื่อดึงดูดความสนใจผู้วิจัยจึงพลิกแพลงการเรียนรู้ แบบมีลัดมีเดียมารวมอยู่ในบทความ มีต่อยอดและเติมเต็มด้วยภาพ เนื้อหาย่อย และการนำสู่การรับรู้ อื่น คำถามและคำตอบทั้งหมดมีดังนี้

1) New Media Art คืออะไร? คือคำถามที่เป็นพื้นฐานมากสำหรับหัวข้อนี้ ในการรับรู้ ศิลปะสื่อใหม่นั้น ผู้สนใจตั้งคำถามถึงอัตลักษณ์ของสิ่งนั้นเป็นอันดับแรก ซึ่งนำการวิจัย 2.1 เรื่องคำจำกัดความและลักษณะมาตอบคำถาม

### F A Q - FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

---

**New Media Art คืออะไร?**

ศิลปะสื่อใหม่เป็นการตอบโต้เทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนผ่านที่ซับซ้อน คำว่า 'สื่อใหม่' ในบริบทของศิลปะนั้นไม่ได้มีความหมายเหมือนกับคำว่าสื่อใหม่ ในบริบทการสื่อสารเสียทีเดียว แต่เป็นศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีสมัยปัจจุบัน ไม่ได้กล่าวถึงความเคลื่อนไหวใดก็ตามเคลื่อนไหวหนึ่งในเชิงศิลปะหรือ สังคมอีกต่อไปที่เป็นกลุ่มความเคลื่อนไหวทางศิลปะ (art movement) ที่เคยใช้เป็นคำจำกัดความมาก่อนหน้านี้ แต่เป็นการผสมศาสตร์และองค์ ประกอบของศิลปะสื่อใหม่ที่วิจัยและจำแนกเอง สื่อใหม่ในศิลปะไม่ได้มีประวัติศาสตร์ของมันเอง ไม่มีการเขียนถึงเป็นแบบแผนเพราะมันยัง พัฒนาอยู่ มีความซับซ้อน ในเชิงพัฒนาการด้านประวัติศาสตร์นั้นสามารถไล่เรียงทำความเข้าใจได้จากภาพพัฒนาของเทคโนโลยี แต่ปัจจุบัน สามารถทำความเข้าใจได้จากศิลปินและผลงานศิลปะที่ทำงานกับสื่อทางเทคโนโลยี จะเห็นได้ว่าปัจจุบันไม่สามารถพัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่ จากเป็นประวัติศาสตร์เส้นตรงได้อีกต่อไป

→ **Mark B.N. Hanson** ศิลปะสื่อใหม่แสดงความสัมพันธ์อย่างชัดเจนในการเน้นความสำคัญกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีหรือสิ่งประดิษฐ์ที่นำประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสารผ่านภาษาทางศิลปะเพื่ออภิปรายปรากฏการณ์ของวิถีชีวิต ปรากฏ วัฒนธรรม และรูปแบบ สุนทรียศาสตร์ และอื่น ๆ ความแตกต่างที่เด่นชัดประการหนึ่งเมื่ออภิปรายเทียบเปรียบกับแนวทางศิลปะในอดีต ได้แก่ สื่อกลาง (medium) กว-เวลา (space-time) และรูปแบบการนำเสนอ (presentation)

ในปี ค.ศ. 2006 ศาสตราจารย์ Peter Weibel ศิลปิน นักทฤษฎี ภัณฑารักษ์ และ CEO พิพิธภัณฑ์ Center for Art and Media หรือ **ZKM** → ชี้ความแตกต่างของศิลปะสื่อประเพณี หรือช่วงพัฒนาการเทคโนโลยียุคกลางศตวรรษที่ 20 ไว้ว่าความแตกต่างของสื่อศิลปะระหว่างศิลปะสื่อ ใหม่และศิลปะที่ใช้สื่ออย่างภาพถ่ายหรือภาพยนตร์คือศักยภาพของการมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ที่ทำให้ผลงานแตกต่างออกไป ซึ่ง การสื่อสารทางสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ก็เป็นผลลัพธ์หนึ่งของการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านการใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเข้าถึง วัตถุใหม่ ๆ ของศิลปะในประวัติศาสตร์ผ่านการรับรู้ใหม่

ตำราหนึ่งที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายในการศึกษาทำความเข้าใจ ศิลปะสื่อใหม่อย่าง **Beyond New Media Art** ของนักวิจัยชาวอิตาลี Domenico Quaranta ให้ความสำคัญในเชิงการทดลองทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ซึ่งนำไปสู่การบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ขณะเดียวกัน

ไฮเปอร์ลิงก์ไปยังประวัติ

ไฮเปอร์ลิงก์ไปยังหนังสือ  
หากมีเผยแพร่ออนไลน์

ไฮเปอร์ลิงก์ไปยังองค์กร

ภาพที่ 74 FAQ 1 New Media Art คืออะไร?


2) New Media Art ของประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อไหร่? คำถามนี้ตั้งจากการเชื่อมโยง หัวข้อและประวัติศาสตร์ เป็นข้อมูลที่ได้พูดถึงในที่มาของงานวิจัย ได้มีการให้คำตอบ คือ “จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่าศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมีการแนะนำสู่ สาธารณะเริ่มต้นช่วงปีค.ศ.1980 กับผลงาน สอนศิลป์ให้ไก่กรุง โดย อภินันท์ โปษยานนท์”

**F A Q - FREQUENTLY ASKED QUESTIONS**

---

**New Media Art ของประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อไหร่?**

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่าศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมีการแนะนำสู่สาธารณชนเริ่มต้นช่วงปีค.ศ.1980 กับผลงาน **สอนศิลป์ให้เด็กกรุง** โดย อภิวัฒน์ โปษยานนท์



ภาพที่ 75 FAQ 2 New Media Art ของประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อไหร่?

3) New Media Art ของประเทศไทยแตกต่างจากในบริบทสากลอย่างไร? คำถามนี้เจาะลึกไปถึงความใกล้ชิดตัวของผู้ที่หาคำตอบนี้ คำตอบดึงมาจากงานวิจัยซึ่งมีอยู่แล้วใน 2.4.2 ลักษณะทั่วไปของศิลปะสื่อใหม่ในบริบทศิลปะไทย

**F A Q - FREQUENTLY ASKED QUESTIONS**

---

**New Media Art ของประเทศไทยแตกต่างจากในบริบทสากลอย่างไร?**

ลักษณะของผลงานศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมีความคล้ายกับศิลปะสื่อใหม่สากลอย่างคือความเกี่ยวข้องกับสื่อสารสนเทศ พยายามทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการได้รับอิทธิพลของศิลปะสื่อใหม่นอกประเทศ ด้วยแกนที่เหมือนกันคือการใช้เทคโนโลยีปัจจุบันในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อย่างไรก็ตามการเข้าถึงเทคโนโลยีปัจจุบันนั้นคือสิ่งหนึ่งซึ่งเหตุของความแตกต่าง ด้วยความไม่เท่าเทียมของเทคโนโลยีและเงินทุน ศิลปินไทยส่วนใหญ่จึงมีข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานทำให้ลักษณะเรื่องความเป็นดิจิทัลได้ต่างไป รวมถึงการศึกษาที่ไม่ได้เฉพาะทางในศิลปะสื่อใหม่ ซึ่งหนึ่งในเหตุผลหลักก็คือการเข้าถึงเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน จากสองปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าสุนทรียศาสตร์ของศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของประเทศไทยนั้นแตกต่างจากที่เข้าใจหากใช้ลักษณะของสากล โดยที่สามารรถจำแนกคือ

**ศิลปะวิดีโอจัดวาง**

จากการเริ่มต้นศิลปะสื่อใหม่จากผลงานที่มีลักษณะเป็นศิลปะจัดวางที่มีวิดีโอ (video installation) จนมาถึงปัจจุบันที่ศิลปินหลายคน นอกจากนั้น ศิลปินหลาย ๆ คนยังใช้เทคโนโลยีในการเก็บบันทึกอย่างวิดีโอสำหรับข้อมูล เหตุการณ์ และเผยแพร่วิดีโอเป็นหลักของ **จุฬารัตน์ ศิริผล** นักรศการชุด "พิพิธภัณฑ์ของศิริดี" หรือ "Museum of Kirati" [2017] จัดแสดงผลงานจัดวางพื้นที่เฉพาะที่ประกอบด้วยหลายวิดีโอด้วยกัน พร้อมทั้งภาพถ่ายกล้องไฟ และวัสดุอื่น ผลงานในลักษณะดังกล่าวได้รับการเรียกว่าศิลปะสื่อใหม่ในศิลปะร่วมสมัยไทย

**ใช้เนื้อหาหลากหลายกว่าดิจิทัล**

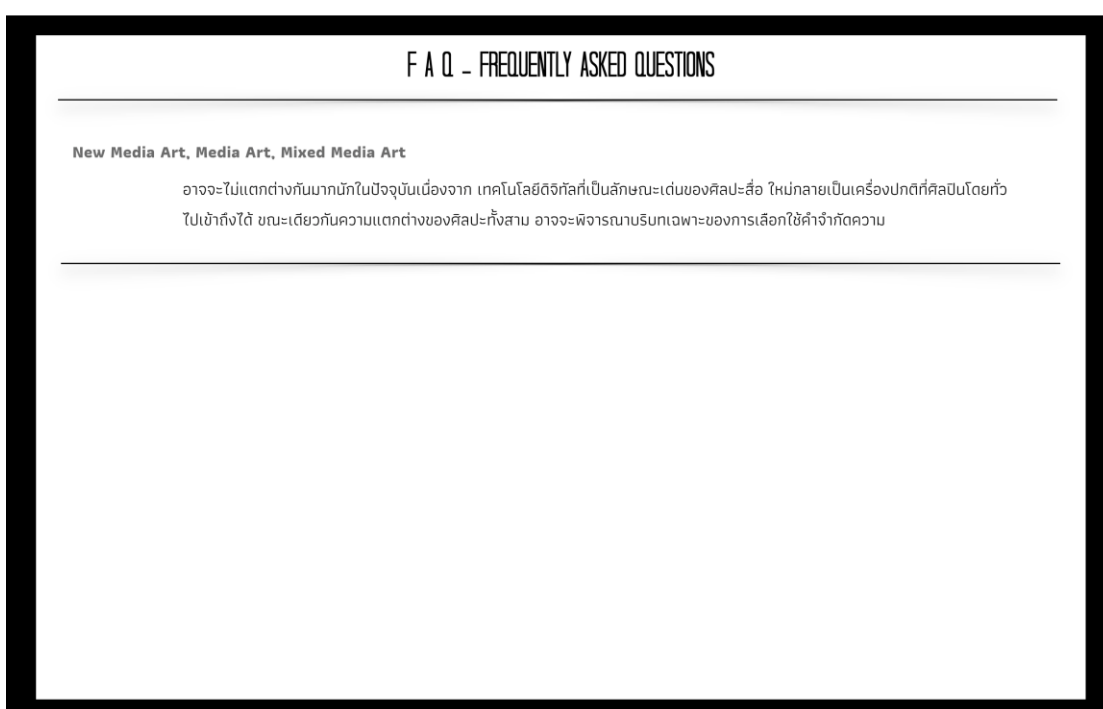
ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยยังใช้เทคโนโลยีที่เป็น **อนาล็อก** มากกว่าดิจิทัล ซึ่งส่วนนี้เป็นสิ่งที่แตกต่างจากศิลปะสื่อใหม่ในบริบทสากลที่รวมทั้งดิจิทัลเป็นต้นไป ทั้งนี้เนื่องจากการเข้าถึงเทคโนโลยีที่มีอย่างไม่แพร่หลายและในราคาที่สูง และการเรียนการสอนที่ไม่ได้ตั้งจากเหตุผลเดียวกันคือเงินทุนด้านการเข้าถึงอุปกรณ์ **อานนท์ นงเยาว์** คือศิลปินสื่อใหม่คนหนึ่งซึ่งชื่นชอบและทดลองในเทคโนโลยีอนาล็อกและนำไปปรับใช้กับผลงานตนเอง เช่นผลงาน **UnStoberry (this is not stoberry) [2016]** ศิลปินทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยกล้องวิดีโอเก่าทำางานร่วมกับเซ็นเซอร์ ส้ารวจปฏิริยาของคนที่มีต่อภาพวิดีโอแบบกล้องวงจรปิด ยิ่งเข้าใจกล้องเก่าให้ภาพที่ยังเนออัน

ไฮเปอร์ลิงก์ไปยังเว็บไซต์ของศิลปิน

เมื่อเอานำสว่างจะมีรูปปรากฏขึ้นมา

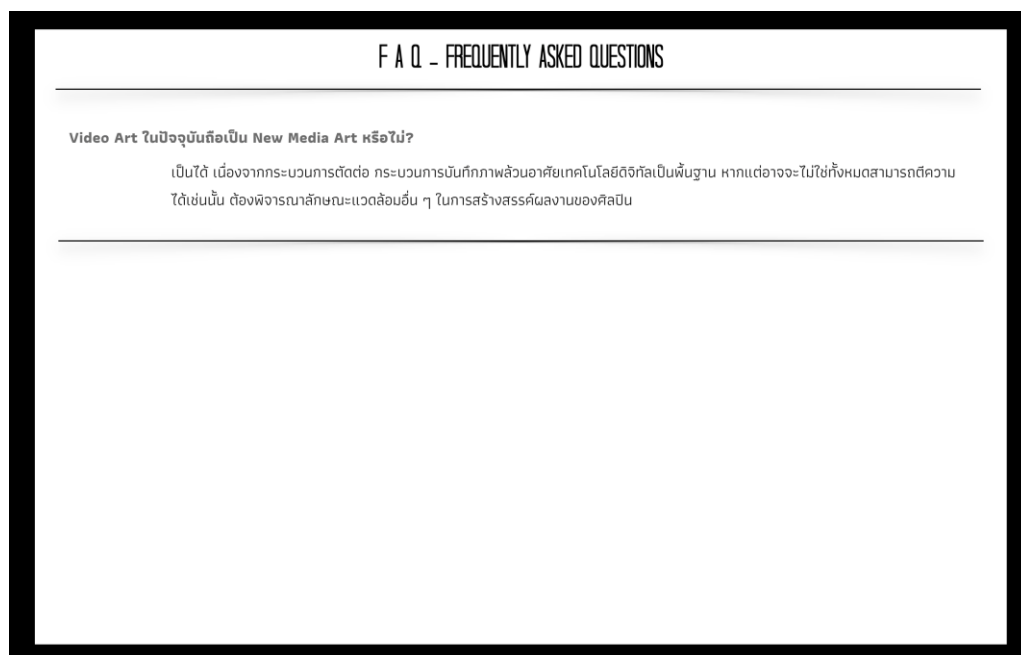
ภาพที่ 76 FAQ 3 New Media Art ของประเทศไทยแตกต่างจากในบริบทสากลอย่างไร?

4) New Media Art, Media Art, Mixed Media Art มีความเหมือน, ต่าง, หรือคาบเกี่ยวกันอย่างไรบ้าง? เนื่องจากหลายงานเขียนมีการพูดถึงมีเดียอาร์ตซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับศิลปะสื่อใหม่ หรือแม้แต่ใช้คำว่าศิลปะสื่อผสมแต่มีการใช้ดิจิทัลร่วมอยู่ด้วย เนื่องจากต้องการให้ความเป็นกลางในประเด็นนี้เพราะหากอธิบายยาวสามารถเกิดความสับสนสำหรับกลุ่มเป้าหมายได้ ดังนั้น จึงให้คำตอบดังนี้ “อาจจะไม่แตกต่างกันมากนักในปัจจุบันเนื่องจาก เทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นลักษณะเด่นของศิลปะสื่อใหม่กลายเป็นเครื่องปกติที่ศิลปินโดยทั่วไปเข้าถึงได้ ขณะเดียวกันความแตกต่างของศิลปะทั้งสาม อาจจะพิจารณาบริบทเฉพาะของการเลือกใช้คำจำกัดความ”



ภาพที่ 77 FAQ 4 New Media Art, Media Art, Mixed Media Art มีความเหมือน, ต่าง, หรือคาบเกี่ยวกันอย่างไรบ้าง?

5) Video Art ในปัจจุบันถือเป็น New Media Art หรือไม่? เนื่องจากที่มาของศิลปะสื่อใหม่ของทั้งบริบทสากลและบริบทไทยมีพัฒนาการมาจากวิดีโออาร์ต ดังนั้นจึงเป็นที่น่าตั้งคำถามว่ายังมีความต่อเนื่องในประเด็นนี้แค่ไหน ซึ่งได้ให้คำตอบคือ “เป็นได้ เนื่องจากกระบวนการตัดต่อกระบวนการบันทึกภาพล้วนอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นพื้นฐาน หากแต่อาจจะไม่ใช่ทั้งหมด สามารถตีความได้เช่นนั้น ต้องพิจารณาลักษณะแวดล้อมอื่น ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน”



ภาพที่ 78 FAQ 5 Video Art ในปัจจุบันถือเป็น New Media Art หรือไม่?

6) มืองค์กรใดในโลกบ้างที่สนับสนุน New Media Art โดยเฉพาะ? เป็นคำถามสะท้อนถึงความสำคัญของศิลปะสื่อใหม่เพราะสำคัญจึงมีองค์กรสนับสนุน คำตอบของส่วนนี้นำมาจาก 3.6 ศูนย์การเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่

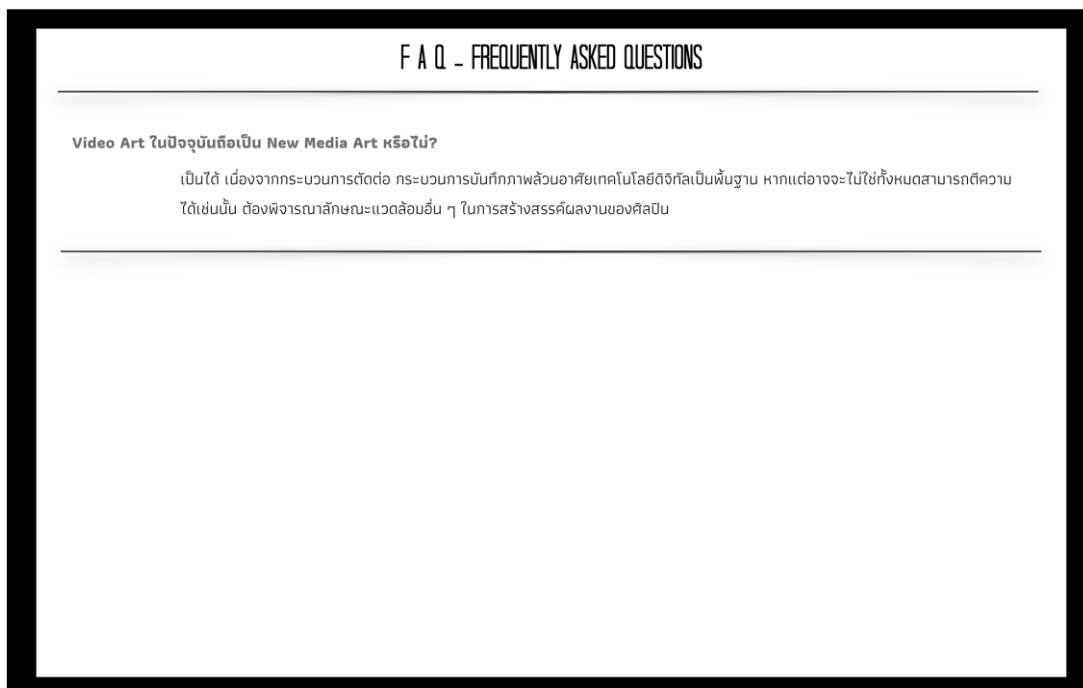


ไฮเปอร์ลิงก์ไปยังองค์กร

ไฮเปอร์ลิงก์ประวัติของศิลปินในเว็บไซต์นั้น ๆ

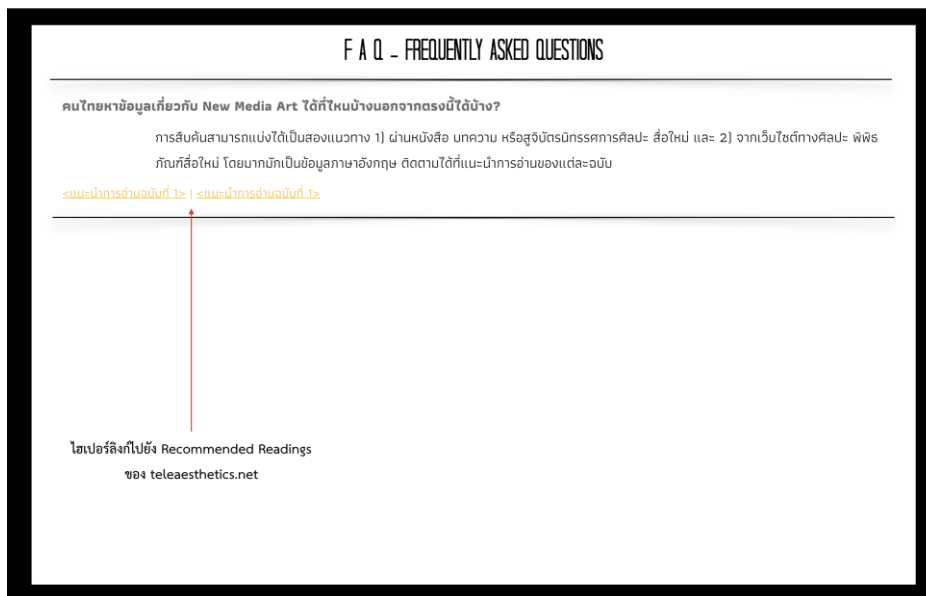
ภาพที่ 79 FAQ 6 มืองค์กรใดในโลกบ้างที่สนับสนุน New Media Art โดยเฉพาะ?

7) ทำไม New Media Art ในประเทศไทยไม่ค่อยได้รับการสนับสนุน? คือคำถามซึ่งเกี่ยวข้องกับปัญหางานวิจัยนี้ค่อนข้างตรงไปตรงมา สามารถให้คำตอบที่วิเคราะห์จากการวิจัยตั้งแต่ต้นคือ “รัฐและหน่วยงานเอกชนอาจยังไม่มีความเข้าใจคุณค่าของศิลปะสื่อใหม่ที่ผนวกรวมความรู้สาขาในการสร้างสรรค์ผลงานหรือผ่านกระบวนการทำงานวิจัย ซึ่งจำเป็นต้องใช้งบประมาณค่อนข้างสูงกว่าศิลปะในแนวทางอื่น ๆ”



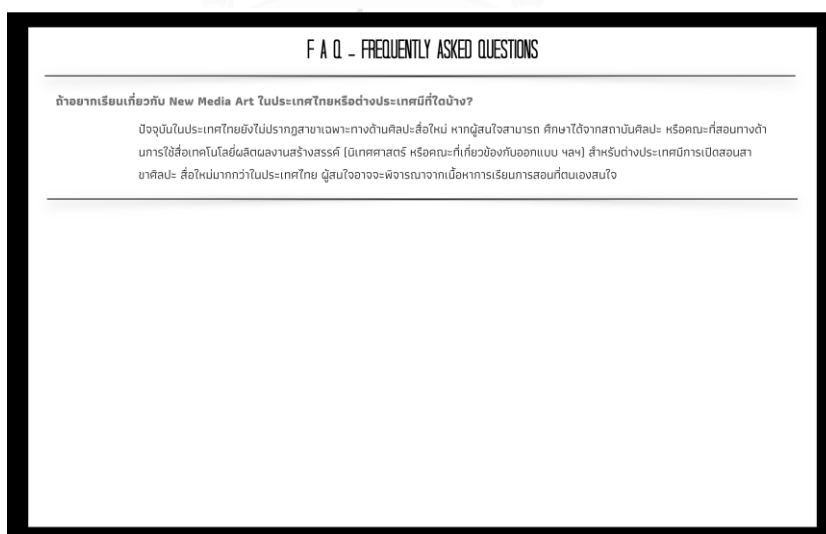
ภาพที่ 80 FAQ 7 ทำไม New Media Art ในประเทศไทยไม่ค่อยได้รับการสนับสนุน?

8) คนไทยหาข้อมูลเกี่ยวกับ New Media Art ได้ที่ไหนบ้างนอกจากตรงนี้ได้บ้าง? คำถามเพื่อการแนะนำการต่อยอด ให้เกิดคำถามต่อซึ่งเป็นข้อดีของการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ แปลว่าสามารถหาข้อมูลต่อได้ทันที สามารถตอบได้ดังนี้ “การสืบค้นสามารถแบ่งได้เป็นสองแนวทาง 1) ผ่านหนังสือ บทความ หรือสูจิบัตรนิตยสารศิลปกรรม สื่อใหม่ 2) จากเว็บไซต์ทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์สื่อใหม่ โดยมากมักเป็นข้อมูลภาษาอังกฤษ ติดตามได้ที่แนะนำการอ่านของแต่ละฉบับ” การแนะนำการอ่านของแต่ละฉบับจะอภิปรายเพิ่มเติมเมื่อถึงกระบวนการสร้างสรรค์ส่วนนั้น



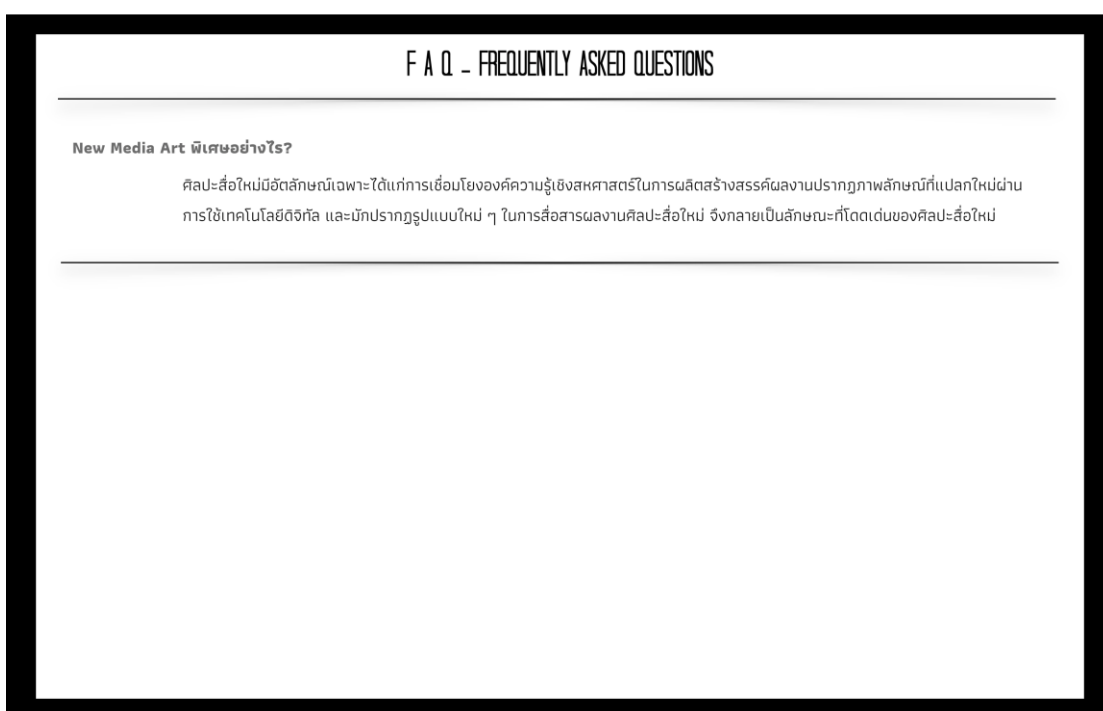
ภาพที่ 81 FAQ 8 คนไทยหาข้อมูลเกี่ยวกับ New Media Art ได้ที่ไหนบ้างนอกจากตรงนี้ได้บ้าง?

9) ถ้าอยากเรียนเกี่ยวกับ New Media Art ในประเทศไทยหรือต่างประเทศมีที่ใดบ้าง? คำถามที่งานวิจัยนี้ตั้งเป็นปัญหาแต่เริ่มต้น ดังนั้นคำตอบชัดเจนคือ “ปัจจุบันในประเทศไทยยังไม่ปรากฏสาขาเฉพาะทางด้านศิลปะสื่อใหม่ หากผู้สนใจสามารถศึกษาได้จากสถาบันศิลปะ หรือคณะที่สอนทางด้านการใช้สื่อเทคโนโลยีผลิตผลงานสร้างสรรค์ (นิเทศศาสตร์ หรือคณะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ฯลฯ) สำหรับต่างประเทศมีการเปิดสอนสาขาศิลปะ สื่อใหม่มากกว่าในประเทศไทย ผู้สนใจอาจจะพิจารณาจากเนื้อหาการเรียนการสอนที่ตนเองสนใจ”



ภาพที่ 82 FAQ 9 ถ้าอยากเรียนเกี่ยวกับ New Media Art ในประเทศไทยหรือต่างประเทศมีที่ใดบ้าง?

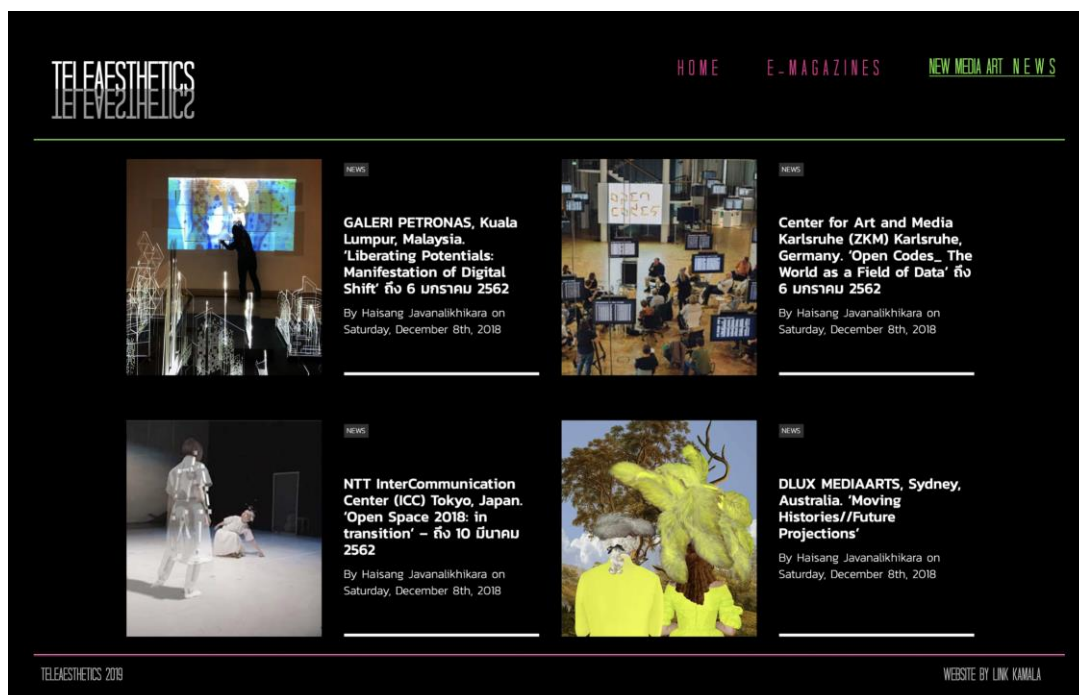
10) New Media Art พิเศษอย่างไร? เน้นให้เห็นความสำคัญของศิลปะสื่อใหม่ และบอกเป็นนัยให้รับรู้ถึงความโดดเด่นเมื่อเทียบกับศิลปะในรูปแบบอื่น “ศิลปะสื่อใหม่มีอัตลักษณ์เฉพาะได้แก่การเชื่อมโยงองค์ความรู้เชิงสหศาสตร์ในการผลิตสร้างสรรค์ผลงานปรากฏภาพลักษณ์ที่แปลกใหม่ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และมักปรากฏรูปแบบใหม่ ๆ ในการสื่อสารผลงานศิลปะสื่อใหม่ จึงกลายเป็นลักษณะที่โดดเด่นของศิลปะสื่อใหม่”



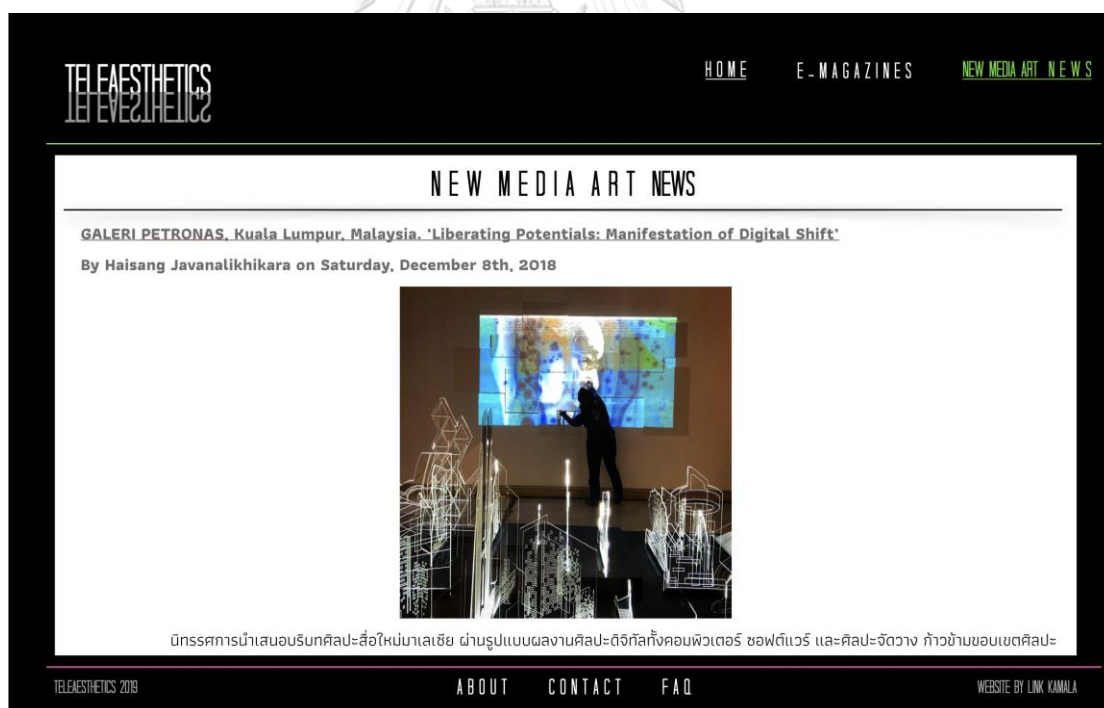
ภาพที่ 83 FAQ 10 New Media Art พิเศษอย่างไร?

อีกส่วนซึ่งเพิ่มเติมการสร้างการรับรู้คนรุ่นใหม่คือการให้ข้อมูลข่าวสาร หน้าข่าวสารต้องมีการนำเสนออย่างสม่ำเสมอ กระบวนการสร้างสรรค์หน้าข่าวสารและข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่เป็นการหาข้อมูลบางส่วนจากอินเทอร์เน็ตเพื่อบอกต่อนิทรรศการหรือกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ทั้งในและนอกประเทศไทย หากกิจกรรมหรือนิทรรศการใดผู้วิจัยได้ไปดูด้วยตนเองก็จะนำมาเขียนเผยแพร่อย่างสั้น มี tag บอกว่าข้อมูลไหนคือข่าว (News) และตรงไหนคือเนื้อหาจากประสบการณ์ (Reviews) การสร้างสรรค์ในส่วนนี้ได้เรียนรู้และปรับใช้ด้านรูปแบบและแนวความคิด จากกรณีศึกษาของเว็บไซต์นิตยสารทางศิลปะ สอดคล้องกับแนวคิดการรับรู้ยุคดิจิทัลที่มีการกระจายข่าวสารอย่างรวดเร็ว



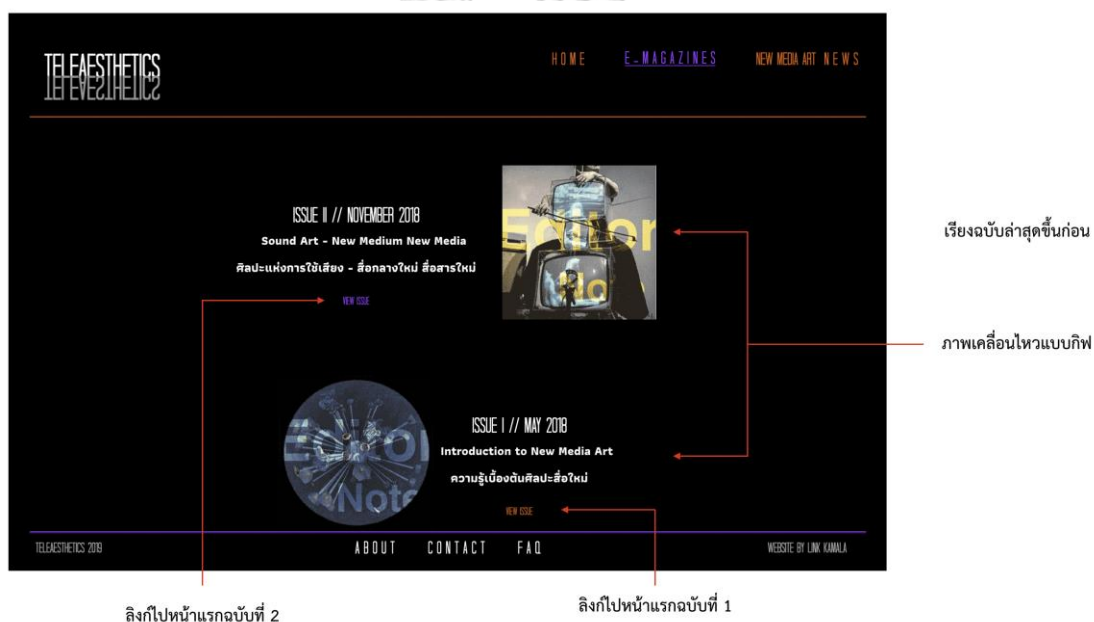


ภาพที่ 84 เทเลเอสเทติกส์หน้า New Media Art News



ภาพที่ 85 เทเลเอสเทติกส์หน้า New Media Art News (เนื้อหา)

หน้าสุดท้ายในโครงสร้างใหญ่ของเว็บไซต์นี้คือหน้าที่นำไปสู่นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย ขอบเขตงานวิจัยนี้มีข้อมูลของ 2 ฉบับด้วยกันคือ เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 ‘Introduction to New Media Art ความรู้เบื้องต้นศิลปะสื่อใหม่’ และ เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 ‘Sound Art - New Medium New Media ศิลปะแห่งเสียง - สื่อกลางใหม่ สื่อสารใหม่’ การนำเสนอ นิตยสาร คือ การนำเสนอ “หน้าปก” คือภาพที่คนดูแล้วสามารถเข้าใจได้ทันที ดังนั้นผู้สร้างจึงนำรูปที่เป็น การนำเสนอเนื้อหาข้างในแต่ละภาพและวางข้อความหัวข้อของแต่ละและเนื้อหาลงไปอีกที ตัวอักษรไม่ จำเป็นต้องเปิดเผยหัวข้อทั้งหมดเนื่องจากต่อมาจะนำทั้ง 10 ภาพ ที่สร้างจาก 10 เนื้อหาแต่ละฉบับ มาทำเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบกิป (gif) แนวความคิดมาจากรูปแบบการเรียนรู้มัลติมีเดียและตัวอย่าง กรณีศึกษาที่มีภาพเคลื่อนไหวปรากฏอยู่ เป็นการเชิญชวน กระตุ้นให้เข้าไปในสิ่งนั้น



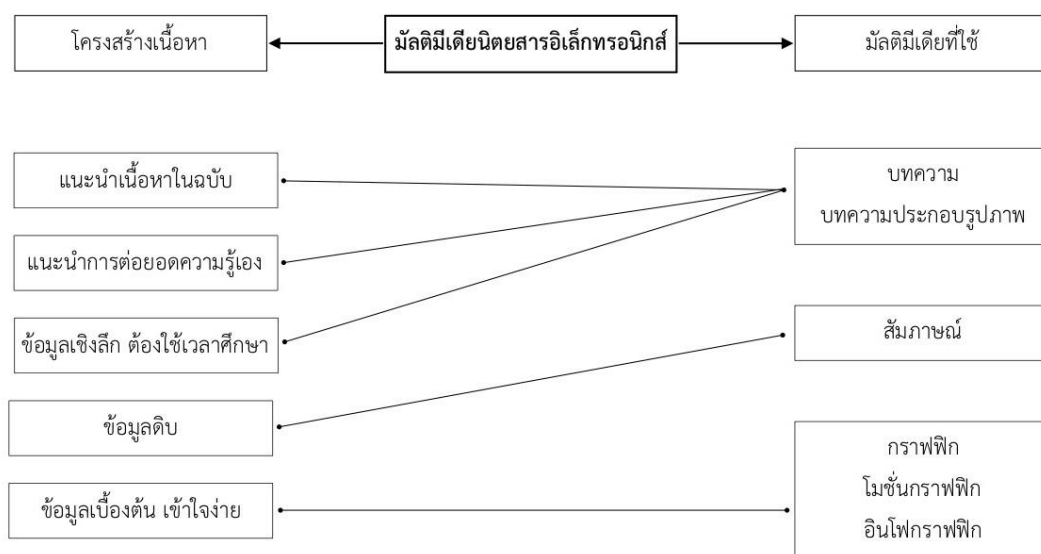
ภาพที่ 86 เทเลเอสเทติกส์หน้าแรก E-Magazines

#### 4.3 กระบวนการออกแบบการนำเสนอและเนื้อหา นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

การออกแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียนี้มีความแตกต่างจากการออกแบบส่วนอื่น ๆ ของเว็บไซต์ที่การออกแบบการนำเสนอก่อนจึงออกแบบเนื้อหาพร้อมกับสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียมีการออกแบบการนำเสนอและเนื้อหาไปพร้อม ๆ กับเนื่องจากเนื้อหามีไม่น้อย กระบวนการมีความซับซ้อน มีทั้งการคัดสรรและการสร้างสรรค์ มีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงต่อไปนี้

1. หัวข้อและความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ คัดสรรเนื้อหาที่สนับสนุนการรับรู้ชุดข้อมูลในหัวข้อนั้น
2. การครอบคลุมเนื้อหาของแต่ละฉบับเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจให้ผู้ตรงตามวัตถุประสงค์
3. การใช้สื่อมัลติมีเดียให้เหมาะสมกับเนื้อหา
4. การชี้ช่องทางพร้อมทั้งกระตุ้นให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้ การนำไปปรับใช้กับประสบการณ์

ผู้วิจัยพิจารณาได้จากการศึกษาทฤษฎี แนวความคิด และกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับการเรียนรู้ มัลติมีเดียว่าสามารถใช้กับข้อมูลได้ 2 ประเภทด้วยกันคือ ถ่ายทอดเนื้อหาที่เข้าใจง่ายอยู่แล้วอย่างตรงไปตรงมาและการทำให้กระจ่างขึ้น (simplify) ของเนื้อหาที่ซับซ้อน ซึ่งงานวิจัยนี้เน้นไปที่อย่างหลัง ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงได้จำแนกแบ่งการใช้สื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาตามตารางด้านล่าง



แผนภูมิที่ 5 การใช้เนื้อหาให้เหมาะสมกับมัลติมีเดีย

แม้ว่าจะขึ้นชื่อว่านิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียแต่การมีบทความที่มีรายละเอียดเชิงลึกนั้นสำคัญ จากกรณีศึกษาและแนวคิดการรับรู้เชิงสาระเฉพาะพบว่าการสร้างการรับรู้ที่นั้นควรมีการนำเสนอเนื้อหาหลายระดับ เพื่อให้ผู้ใช้ได้เลือกและมีความสำคัญกับการพัฒนาแนวความคิดเพื่อการต่อยอดแนวความคิดที่มีประสิทธิภาพขึ้นพร้อมเปิดกว้างกระบวนการรับรู้ที่หลากหลายงานสร้างสรรค์ตั้งใจนำเสนอเนื้อหาปฐมภูมิจากการวิจัยในชุดความรู้ซึ่งคือการสัมภาษณ์ การที่ผู้ใช้

ได้รับรู้ข้อมูล และในขณะเดียวกันมีความตระหนักถึงที่มาของชุดข้อมูลสามารถก่อให้เกิดกระบวนการวิพากษ์ความคิดเห็นที่เหมือนหรือต่างไปจากสิ่งที่ถูกนำเสนอ

กระบวนการผลิตเนื้อหาที่มีเดียเบื้องต้นคือการนำชุดข้อมูลที่ต้องการนำเสนอตามกฎเกณฑ์การเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย (Principle of Multimedia Instruction) โดย Richard E. Mayer คือ 1) ตัดทอนขั้นตอนที่ไม่สำคัญออก 2) จัดการขั้นตอนที่สำคัญ และ 3) ดูแลขั้นตอนที่กำเนิดและสร้างสรรค์ผ่านแนวความคิดผสมกับการสำรวจกรณีศึกษา ซึ่งจะอภิปรายแยกส่วนต่อไปในงานวิจัยนี้

นอกจากการสร้างข้อมูลกับสื่อให้เพื่อตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และกลุ่มเป้าหมายแล้วนั้นงานสร้างสรรค์จำเป็นต้องหาวิธีแนะนำให้ผู้เกิดการหาความรู้จากแหล่งอื่นรวมถึงการให้องค์ความรู้ประกอบเพิ่ม ผู้วิจัยจึงนำเสนออ้างอิงซึ่งข้อข้อมูลที่นำมาวิจัยนำเสนอแทรกไปในชุดข้อมูลหรือจากกรณีศึกษาส่วนใหญ่แบ่งไปที่หน้า Bibliography หรือบรรณานุกรมที่ใช้

หลังจากวิเคราะห์เนื้อหาให้มีการผสมผสานกับการนำเสนอให้ลงตัวแล้วนั้นผู้วิจัยเห็น ควรแบ่งหมวดหมู่ย่อยเพื่อผู้ใช้สามารถเลือกการเข้าถึงองค์ความรู้ได้ มีการจัดตามลักษณะเนื้อหา สามารถแบ่งได้ดังนี้

หมวดหมู่	ขอบเขตเนื้อหา	ตัวอย่างเนื้อหา
From Editors	แนะนำเนื้อหาในฉบับและข้อมูลที่คัดสรรนำเสนอถึงที่มาของชุดข้อมูลพร้อมทั้งเสนอการต่อยอด	บทบรรณาธิการ แนะนำการเข้าถึงชุดความรู้นอกเว็บไซต์
For Beginners	ข้อมูลที่ง่ายต่อการเข้าใจ ไม่ต้องใช้เวลามากในการรับรู้	ชุดความรู้ที่นำไปสร้างสรรค์ นำเสนอผ่านมัลติมีเดีย
Essays	เนื้อหาเชิงลึก ต้องใช้เวลาในการอ่านและทำความเข้าใจ	บทความที่นำเสนอ
Interviews	การสัมภาษณ์	คลิปวิดีโอและบทสัมภาษณ์

ตารางที่ 4 การแบ่งหมวดหมู่ภายใต้แต่ละฉบับของเทเลเอสเทติกส์

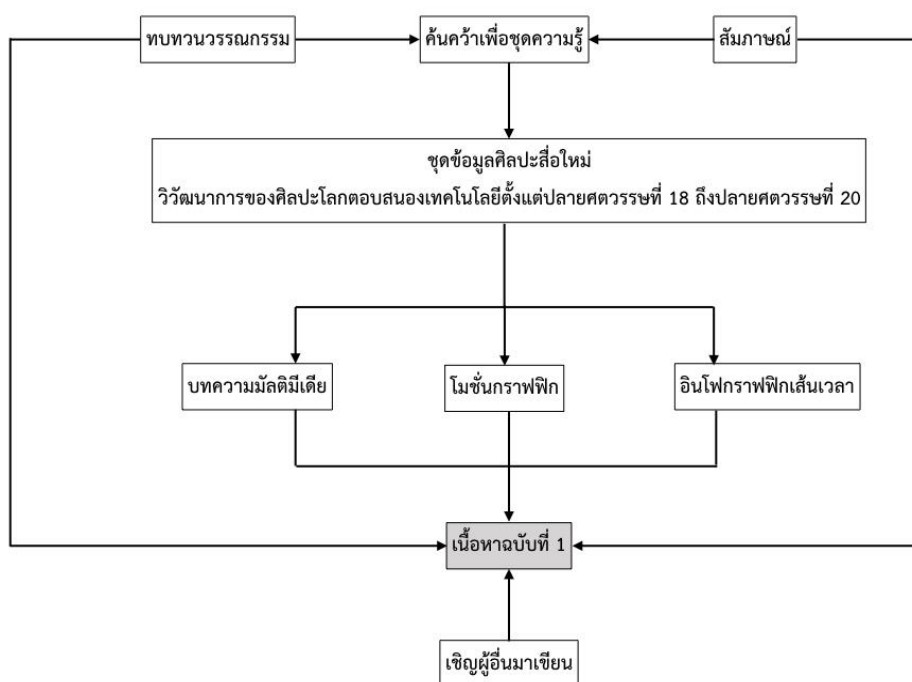
ผู้วิจัยตั้งใจให้มี 10 เนื้อหาใน 1 ฉบับ เมื่อได้โครงสร้างของกระบวนการนำเสนอและเนื้อหาแล้วผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ตามกระบวนการที่จะอภิปรายต่อไป

#### 4.4 กระบวนการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

##### 4.4.1 กระบวนการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียฉบับที่ 1

ทะเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 มีเนื้อหาแนะนำศิลปะสื่อใหม่ให้คนรุ่นใหม่ที่มีความสนใจศิลปะสื่อใหม่แต่ยังไม่มีความรู้พื้นฐาน เนื้อหาที่นำเสนอจึงเน้นไปที่ความเชื่อมโยงของระหว่างศิลปะกับสิ่งที่ใกล้ตัว สำหรับงานวิจัยนี้นั้นคือเทคโนโลยีซึ่งมีความเชื่อมโยงกับสื่อการเรียนรู้คืออินเทอร์เน็ตและมัลติมีเดีย ชุดความรู้หลักที่นำมาใช้ในฉบับนี้คือวิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20 ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเอาไว้ในบทที่ 2 และนำไปขยายสร้างสรรค์สื่อใหม่

เนื้อหาในฉบับที่ 1 มีที่มาจาก 4 แหล่งด้วยกันคือ 1) ชุดความรู้วิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20 ซึ่งผู้วิจัยได้เกริ่นไปแล้วข้างต้น 2) ข้อมูลที่นำมาสร้างชุดความรู้ที่รวมถึงชุดความรู้อื่น ๆ ในงานวิจัย 3) การเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ทั้งหมดมีกระบวนการสร้างสรรค์ตามแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิที่ 6 การออกแบบเนื้อหาเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1

#### 4.4.1.1 เนื้อหาจากชุดความรู้วิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20

เนื้อหาจากชุดความรู้วิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20 การดำเนินบทความเป็นในเชิงประวัติศาสตร์เชื่อมโยงให้เห็นความใกล้ชิดของแนวความคิดของศิลปะสื่อใหม่ที่มีต่อเทคโนโลยีร่วมสมัย การศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์นั้นสำคัญเสมอเพราะเป็นการเรียนรู้ของที่มา จุดกำเนิด ทำให้เข้าใจลักษณะและธรรมชาติ รวมถึงสามารถวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในอนาคตเป็นลำดับต่อไป<sup>226</sup> เนื้อหานี้เป็นชุดความรู้ที่มีการคว่ำที่เข้มข้นสามารถเป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาศิลปะสื่อใหม่อย่างจริงจังได้ดี ครอบคลุมในส่วนของเทคโนโลยีที่สำคัญ มีการยกตัวอย่างผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีนั้น ๆ สืบค้นผลงานศิลปะที่ควรกล่าวถึงในหัวข้อดังกล่าว มองเห็นการสอดแทรกแนวความคิดอื่นที่ส่งผลไปสู่พัฒนาการของวิวัฒนาการศิลปะ รวมไปถึงเทศกาล นิทรรศการ และกิจกรรมทางศิลปะสื่อใหม่ที่ล้ำสมัย

<sup>226</sup> "The Importance of History," David Crabtree, <http://msc.gutenberg.edu/2001/02/the-importance-of-history/>

ผู้วิจัยนำเสนอชุดความรู้ในรูปแบบของบทความชื่อว่า **Introduction to New Media Art** ทว่าสำหรับการเรียนรู้ยุคดิจิทัลแล้วนั้น การอ่านบทความบนหน้าจอไม่ได้ให้ประสบการณ์ที่แตกต่างจากมากการอ่านบนสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งสำหรับอ่านอ่านข้อความอย่างเดียวนั้นประสบการณ์จากสื่อสิ่งพิมพ์ให้ความรู้สึกลึกซึ้งกว่าเสมอ รวมถึงผู้ที่อ่านจากหน้าจอมีแนวโน้มที่จะอ่านไม่ละเอียดเท่าอ่านจากสิ่งพิมพ์<sup>227</sup> เนื่องจากผู้วิจัยต้องการทำให้มีประสบการณ์การอ่านที่พิเศษขึ้น มีความเฉพาะในการอ่านสื่อดิจิทัลเท่านั้นสามารถนำเสนอได้ จับสมาธิและความตั้งใจของผู้อ่าน ผู้วิจัยจึงสอดแทรกการรับรู้ผ่านมัลติมีเดียเข้าไปด้วย โดยการใช้หลักปฏิบัติปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเนื้อหา ผู้ใช้สามารถเข้าใจศัพท์เฉพาะ เห็นภาพเทคโนโลยีที่กล่าวถึงและผลงานศิลปะได้ทันทีจากลูกเล่นการนำลูกศรไปวางที่ได้วางแผนเอาไว้



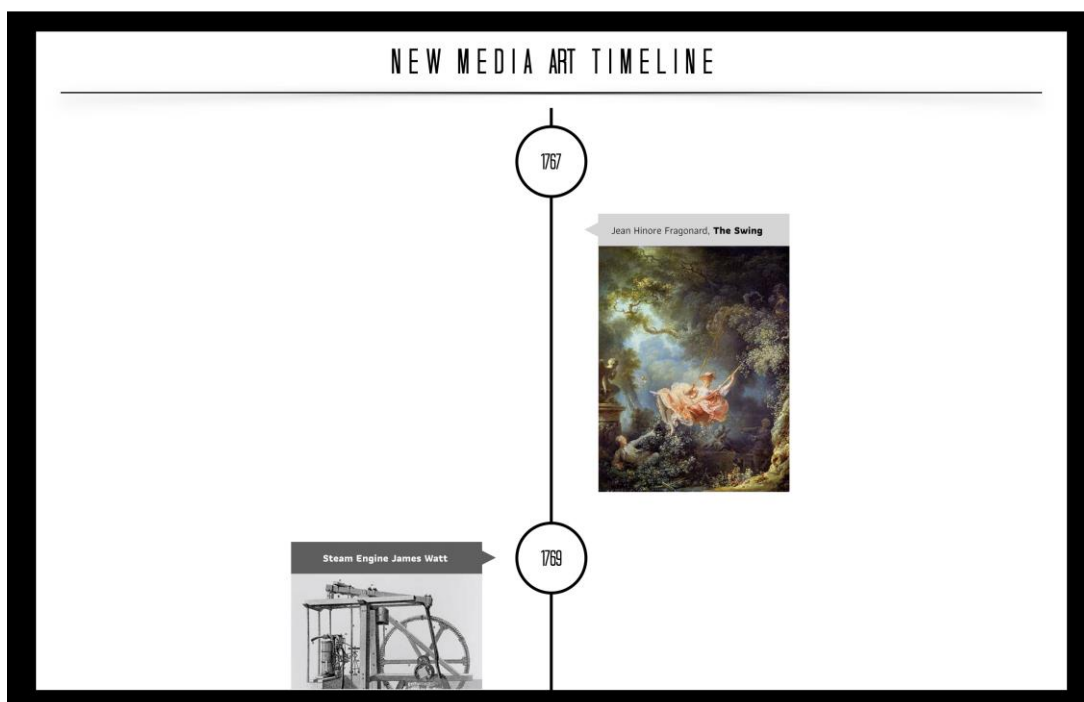
ภาพที่ 87 Introduction to New Media

ชุดความรู้เดียวกันนี้เองที่ได้ถูกนำไปวิเคราะห์และสร้างสรรค์เพื่อระดับองค์ความรู้ที่ต่างไปโดยในซึ่มัลติมีเดีย จากกรณีศึกษาอย่าง The Art Story และประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้พบว่าการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์โดยใช้ใหม่ไลน์มีผลบวกต่อการรับรู้ อาทิ ทำให้เกิดการ

227 "Books better than screens for students, study finds," Carl O'Brien, <https://www.irishtimes.com/news/education/books-better-than-screens-for-students-study-finds-1.3772618>

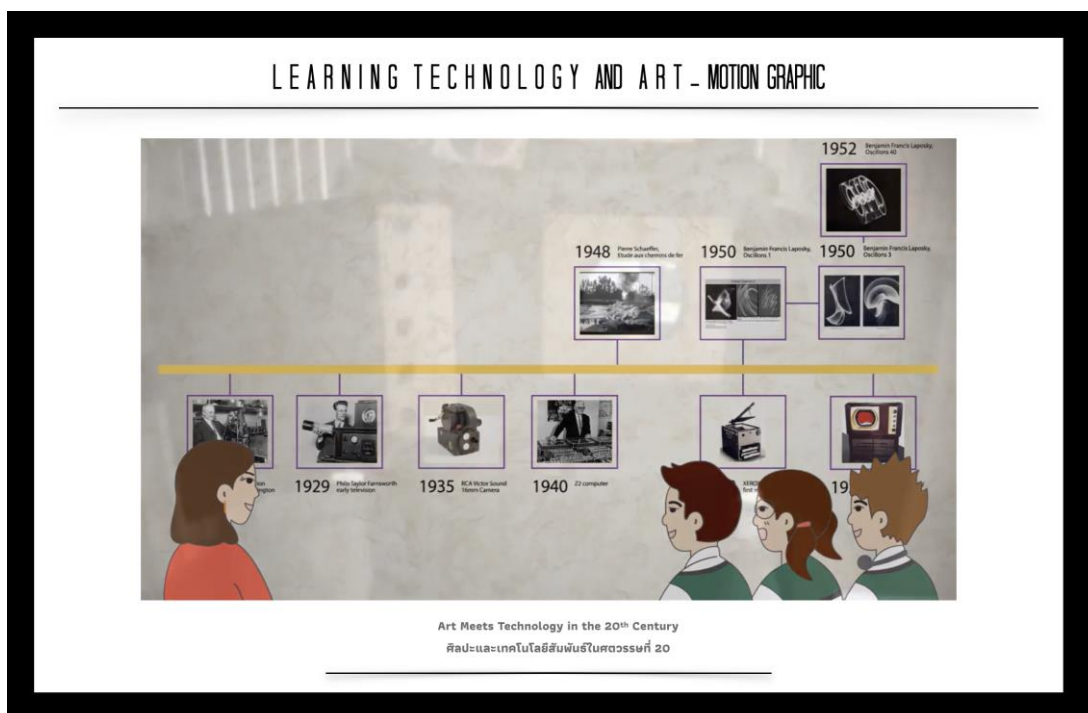






ภาพที่ 90 New Media Art Timeline

ผู้วิจัยต้องการสร้างการรับรู้ของชุดข้อมูลพื้นฐานนี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดจึงได้นำเทคโนโลยีมาสร้างเป็นโมชันกราฟิกอธิบายวิวัฒนาการดังกล่าวในรูปแบบที่เข้าใจง่ายเรียกว่า **Learning Technology and Art: Art Meets Technology in the 21st Century** กระบวนการผลิตมีความเรียบง่าย เน้นการให้อรรถกถาความรู้ เป็นบทสนทนาระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ ทำโครงสร้างประมาณแนะนำเทคโนโลยีกับพัฒนาการศิลปะที่สอดคล้องกัน โดยคัดเลือกแบ่งเป็นลำดับเหตุการณ์เป็นพัฒนาการตามสื่อที่ใกล้ตัวกับคนรุ่นใหม่มากที่สุดคือคือ 1) กล้องถ่ายภาพ 2) กล้องและเครื่องฉายภาพยนตร์ 3) ทีวี 4) คอมพิวเตอร์ 5) กล้องวิดีโอ และ 6) World Wide Web การดำเนินเรื่องเรียบง่าย เป็นการอธิบายพร้อมกับการถามและตอบ แสดงความคิดเห็นในมุมมองของผู้เรียนรู้เบื้องต้น ผลิตโดยคำนึงถึงทฤษฎีมัลติมีเดีย มีการประสานกันของสื่อต่าง ๆ อย่างภาพ คำพูด เสียงประกอบ ตัดต่อสอดแทรกกับคลิปวิดีโอที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 91 Learning Technology and Art: Art Meets Technology in the 21st Century

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ลองสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านมัลติมีเดียของตนเองและคนรุ่นใหม่ก็รู้จักพบว่าบางครั้งการเรียนรู้ออนไลน์เกิดขึ้นในที่สาธารณะ จึงทบทวนกระบวนการและจัดทำอีกชุดหนึ่งตัดหลักการเรียนรู้เทคโนโลยีประการที่ 3 ออกซึ่งคือ “หลักการฟุ่มเฟือย (Redundancy Principle) ผู้คนเรียนรู้ดีขึ้นจากกราฟิกและการเล่าเรื่อง มากกว่ากราฟิกการเล่าเรื่องและตัวอักษรบนหน้าจอ” เพื่อเป็นตัวเลือกในการรับรู้สื่อผู้วิจัยได้สร้างอีกรูปแบบหนึ่งเป็นการแสดงคำพูดเป็นตัวอักษรแทนบทพากษ์

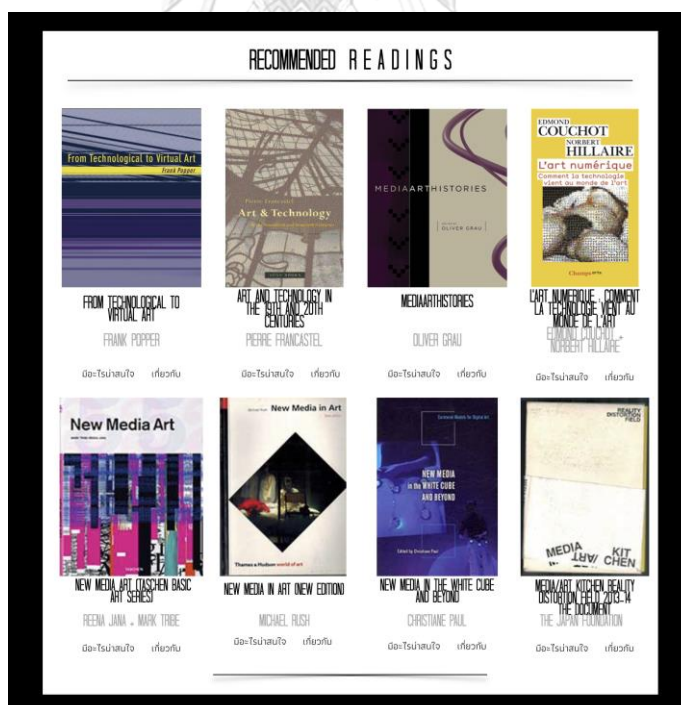
สรุปว่าจากชุดองค์ความรู้เดียวกันสามารถนำมาพัฒนาต่อเป็นการเรียนรู้มัลติมีเดียได้วิเคราะห์เนื้อหาและปรับเพื่อให้เหมาะสมกับแนวทางการรับรู้ที่ต้องการนำเสนอ พิจารณาพฤติกรรมร่วมและพฤติกรรมต่างของคนรุ่นใหม่จึงเกิดให้ตัวเลือก มีความหลากหลายและหลายชั้นกระบวนการความคิดอย่างไรก็ตามแม้ใช้ชุดความรู้เดียวกันแต่องค์ความรู้ที่ได้นั้นแตกต่างกันเพราะการสร้างสรรค์จับต่างประเด็นทำให้เกิดการวิพากษ์ต่อข้อมูลที่ไปคนละแนวทาง

#### 4.4.1.2 เนื้อหาจากแหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้ในการสร้างชุดข้อมูล

หลักการที่สำคัญมากที่ทั้งทฤษฎีแนวคิดการรับรู้ยุคดิจิทัลและการเรียนรู้เชิงเนื้อหาสาระเฉพาะคือความไม่เป็นปัจเจกของข้อมูล กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ต่อ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความคิดนำเสนอ 2 ช่องทางการสร้างการรับรู้ส่วนนี้โดยนำเสนอเนื้อหาที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเพื่อสร้างชุดข้อมูลในการวิจัยที่เห็นว่าเหมาะสมกับหัวข้อและเป้าประสงค์ของฉบับนี้คือการแนะนำศิลปะสื่อใหม่ ช่องทางดังกล่าวคือการทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้อ่านหนังสือหลายเล่มเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่และศิลปะกับเทคโนโลยีเพื่อให้ได้ชุดข้อมูลที่ศึกษาและสรุปมาในงานวิจัยนี้ การคัดเลือก **Recommended Readings** หรือหนังสือที่แนะนำให้อ่านสำหรับฉบับนี้ด้วยเนื้อหาที่เหมาะสมกับการผู้เริ่มต้นศึกษาศิลปะสื่อใหม่

การแนะนำหนังสือ สุจิตร์ บทความ หรืออื่น ๆ เพื่อไปอ่านต่อยอด มีทั้งหมด 8 เล่ม กระบวนการสร้างสรรค์คือเลือกแหล่งข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยมาให้ข้อมูลเบื้องต้นเช่น ชื่อหนังสือ ชื่อผู้เขียน ปีที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ จำนวนหน้า และมีการให้รายละเอียดคร่าว ๆ เกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้น<sup>229</sup>



ภาพที่ 92 เทเลเอสเทติกส์หน้า Recommended Readings รวมเล่ม

229 รายนามหนังสือ 8 เล่มพร้อมรายละเอียดที่ภาคผนวก



ภาพที่ 93 ตัวอย่าง Recommended Reading เจาะเล่ม

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มคนที่มีความหลากหลายในที่มีคุณูปการต่อศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย ซึ่งสมควรแก่การเผยแพร่ ดังนั้นตั้งแต่เริ่มหาข้อมูลแต่ต้นผู้วิจัยตั้งใจจัดทำเป็นวิดีโอสัมภาษณ์เพื่อเป็นสื่อการศึกษาต่อไป ในการคัดเลือกบทสัมภาษณ์เพื่อนำมาเผยแพร่ในฉบับนี้เน้นไปที่ผู้ให้สัมภาษณ์ และหัวข้อที่เป็นพื้นฐาน เข้าถึงง่าย ได้แก่ สัมภาษณ์ศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ หัวข้อ ‘ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์’, สัมภาษณ์ดร. ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์ ในเรื่องนิทรรศการ ‘มองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย’, สัมภาษณ์วิทยา จันมาในประเด็นการเป็น ‘ศิลปินศิลปะสื่อใหม่’, และการชมนิทรรศการ ‘LAB/ART Interactive Installation Exhibition’ โดยวิทยา จันมา

**สัมภาษณ์ศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์”** มีความสำคัญมากในประเด็นจุดเริ่มต้นของศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย ถือว่าเป็นศิลปินคนแรกที่ใช้เทคโนโลยีมามีส่วนร่วมในผลงานศิลปะ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากชาติตะวันตก การสร้างสรรค์ผลงานคือการศึกษาข้อมูลล่วงหน้าเกี่ยวกับศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์มีความสำคัญอย่างไรต่อศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย จึงตั้งคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อเป็นข้อมูลงานวิจัยด้วยคำถามที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาเป็นหลัก

จากความเป็นผู้ริเริ่มและยังคงเกี่ยวข้อง มีการสนับสนุนศิลปะสื่อใหม่ในปัจจุบัน รวมถึงเป็นบุคคลระดับบริหารในด้านนโยบายก่อให้เกิดความเข้าใจรอบด้าน เมื่อสัมภาษณ์ได้นำมาใส่ดูเพื่อประเด็นที่ตรงกับงานวิจัย ตัดส่วนประเด็นที่ซ้ำออก ตัดต่อใส่คำถามเป็นตัวหนังสือแทรกรูปแบบ นำลง Youtube และใส่เป็นข้อมูลในฉบับ



ภาพที่ 94 สัมภาษณ์ศาสตราจารย์ ดร.อภินันท์ โปษยานนท์  
“ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์”

แม้ว่าผู้วิจัยต้องการบันทึกทุกการสัมภาษณ์และเผยแพร่ผ่านวิดีโอแต่มีผู้ให้สัมภาษณ์ที่ไม่สะดวกแต่มีความสำคัญอย่าง **สัมภาษณ์ดร. ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์ “นิทรรศการ ‘มองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย’”** ซึ่งเป็นภัณฑารักษ์นิทรรศการที่เปิดประเด็นเรื่องการใช้สื่อใหม่ในศิลปะร่วมสมัยไทย ในการสัมภาษณ์นี้ข้อมูลที่ได้เน้นไปที่การจำกัดความของศิลปะสื่อใหม่ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ลักษณะของศิลปะสื่อใหม่ รวมไปถึงแนวทางการพัฒนาและปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ โดยเฉพาะในส่วนของศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าศิลปะสื่อใหม่ในความเข้าใจของศิลปะร่วมสมัยไทยคือการใช้สื่อที่แตกต่างไปจากสื่อดั้งเดิม (traditional medium) อย่างจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ (ไม่รวมดิจิทัล) และศิลปะสื่อใหม่ไทยจริงอยู่ที่ไม่ได้รับการสนับสนุนและให้ข้อมูลองค์ความรู้มากนักแต่เป็นที่สนใจในนิสิตนักศึกษาต้องการนำไปต่อยอดกับปฏิบัติของตัวเอง การเผยแพร่เนื้อหาที่คัดลอกและตัดคำฟุ่มเฟือยออกรวมถึงขยายศัพท์เฉพาะและชื่อเต็มของผู้ที่ถูกกล่าวถึง และนำมาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตตามแม่แบบซึ่งออกแบบไว้แต่ต้น

## TALK TO CHAYANOOT SILPASART

Talk to Dr. Chayanoot Silpasart, Curator of From Message to Media Exhibition: วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

สนทนากับ ดร. ชยานูตม์ ศิลปศาสตร์ ภัณฑารักษ์ของนิทรรศการมองสารผ่านสื่อ : ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย: July 25, 2016

TLA: ศิลปะสื่อใหม่ (new media art) ของประเทศไทยมีการจำกัดความอย่างไร ? ที่ไปที่ไปของนิทรรศการ มองสารผ่านสื่อ : ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย ?

CS: ตอนนั้นเราทำงานเรื่องนี้ หาข้อมูลไปมาจึงพบจุดเริ่มต้นคืองานของอาจารย์อภินันท์ (ศ.ดร. อภินันท์ โปษยานนท์) สอนศิลป์ให้ที่กรุง ซึ่งเป็นชิ้นแรกที่แสดงที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์เจ้าฟ้า เราก็ลองดูว่านอกจากอาจารย์ อภินันท์แล้วมีใครบ้าง พยายามจะจัดหมวดหมู่ประเภทของสื่อที่ใช้ (media) คือ คำถามที่ว่าพอจะมีงานได้ใหม่ที่เป็น คำถามที่เราจะไปถามศิลปินทุกคนที่เราสัมภาษณ์ประมาณ 10 คน ในช่วงนั้นแต่ละคนก็มีตอบตามความเข้าใจของ ศิลปินเองซึ่งเป็นตอบได้ยาก ขนาดเราเองเราทำข้อมูลเรายังบอกว่ามันตอบยาก อย่างคำว่าร่วมสมัยก็ฟังดูยากแล้ว และมีเดียอาร์ต (media art) มันก็อาจจะง่ายกว่าคำว่าร่วมสมัยที่ได้ในความคิดของเรา เพราะอย่างน้อยมันก็ยังสื่อ มาจิมว่า ใหม่ (new) มันต่างจากเชิงประเพณีอย่างไร สิ่งนั้นจึงกลายเป็นคำว่า สื่อใหม่ (new media) ทำให้เรารู้ว่า ในยุคสมัยปัจจุบันมันมีเรื่องของเทคโนโลยีมาเกี่ยวข้อง เพราะฉะนั้นเวลาพูดถึง ศิลปะสื่อใหม่ (new media art) เรา ก็จะนึกถึงเรื่องของเทคโนโลยีที่มันเข้ามาในยุคสมัยปัจจุบัน พอไปอ่านหนังสือของทางตะวันตก เขาก็พูดถึงเรื่อง ของ นวัตกรรม (innovation) ต่าง ๆ เรื่องของอุปกรณ์เครื่องมือที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ อันนี้คือไม่พูดถึงความ เป็นตัวศิลปิน ตัวอัตลักษณ์ คือจะพูดถึงการเกิดขึ้น มาตามยุคสมัยก่อน ตะวันตกมีคำว่า new media มันเป็นเรื่องของ เครื่องมือและอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นคือ Sony Portapak ที่ Nam June Paik ใช้เพื่อบันทึกการแสดง จากที่ ได้ศึกษาอาจจะบอกตรงกันเกือบทุกเล่น ตรงนี้เลยเป็นจุดเริ่มต้น ซึ่งจริง ๆ มันก็มีการอภิปรายโต้แย้ง แต่เราก็เลือกฝั่ง ตะวันตกเป็นพื้นฐานในการศึกษา มันเปรียบเทียบกันยากระหว่างฝรั่งกับไทย คือ ถ้าไปถามศิลปินทุกคนเขาก็จะบอก ว่าของไทยมันจะมีลักษณะ เฉพาะอีกแบบหนึ่ง ที่เราไม่สามารถเปรียบเทียบได้ อาจจะเพราะว่าจริง ๆ แล้วไม่ใช่เฉพาะมีเดียอาร์ต (media art) แต่คำว่า ร่วมสมัย (contemporary) มันก็จะต้องมีการอภิปรายกันไม่จบ ขณะที่คำว่าร่วมสมัยแบบไทยก็ควรจะนิยามในแบบของตัวเองมากกว่าจะไปตามของตะวันตก กล่าวคือ ตะวันตก ก็มีอีกแบบหนึ่ง มีฐานความคิดนิยมเขตความคิดอีกแบบหนึ่ง ของไทยเราก็ว่ามันน่าจะเอาทุกขุมจินตมันไปไม่ได้ หรือไม่ ? หรือมันเป็นไปได้แค่ไหน ? แล้วมันจะมีการตีความที่คลาดเคลื่อนมากน้อยแค่ไหน ? ในขณะที่เดียวกันถ้าเราไป เอาตะวันตกมาจับเลยก็เขว้าง เพราะของ

ภาพที่ 95 สัมภาษณ์ดร. ชยานูตม์ ศิลปศาสตร์ “นิทรรศการ ‘มองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย’”

วิทยา จันมาคือศิลปินไทยที่มีผลงานสร้างสรรค์เน้นไปที่ศิลปะสื่อใหม่ สร้างสรรค์ผลงานที่ใช้สื่อทางเทคโนโลยีในการตอบสนองแนวความคิดทางศิลปะของตัวเองได้เป็นอย่างดี ผลงานของวิทยามีความล้ำหน้าทางเทคโนโลยีกว่าศิลปินร่วมสมัยคนอื่น ๆ เนื่องจากงานประจำที่ทำอยู่ในเชิงพาณิชย์มีการสนับสนุนในการทดลองเครื่องมือต่าง ๆ ที่มีราคาแพงและจับต้องได้ยาก วิทยาจึงได้เรียนรู้และฝึกฝนการใช้เทคโนโลยี ทดลองและผลิตเทคโนโลยีเพื่องานศิลปะของตัวเอง งานศิลปะของวิทยานำไปปฏิสัมพันธ์เป็นอย่างมาก งานทุกชิ้นของเขาสนใจไปที่การตอบสนองและเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ชม หรือผลงานบางชิ้นที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างงานกับปัจจัยอื่น

**สัมภาษณ์วิทยา จันมา “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่”** เนื้อหาเน้นไปที่กระบวนการใช้สื่อกับแนวความคิดของศิลปิน



ภาพที่ 96 สัมภาษณ์วิทยา จันมา “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่”

การสัมภาษณ์วิทยาเชื่อมโยงกับนิทรรศการเดี่ยวของเขา ‘LAB/ART Interactive Installation Exhibition’ เป็นนิทรรศการซึ่ง “รวบรวมผลงานสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีและปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ ผลงานแต่ละชิ้นถูกสร้างขึ้นผ่านกระบวนการทางความคิดที่ให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมหรือกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ตัวผู้ชมนั้นจะได้รับความหมายไปพร้อมกับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ณ ในขณะนั้นผ่านประสาทสัมผัสของตัวเอง”<sup>230</sup>

กระบวนการนำเสนอเนื้อหาส่วนนี้ตั้งใจจะทำให้มีรูปแบบเป็นศิลปินนำชมนิทรรศการด้วยตัวเอง การนำชมนิทรรศการ ‘LAB/ART Interactive Installation Exhibition’ ผู้วิจัยได้ตั้งคำถาม สนทนากับศิลปินเพื่อข้อมูลที่มานำเสนอ นิทรรศการนี้ประกอบด้วยผลงานของเขา 4 ชิ้นด้วยกันคือ *Into the Wind*, *Train Machine*, *Dimension*, และ *Death Data* แต่ละชิ้นเน้นการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมยกเว้นชิ้นสุดท้ายซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานมีการปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่เป็นผลมาจากเหตุการณ์จริง

230 <https://www.facebook.com/events/1224137027619956/>



ภาพที่ 97 การนำชมนิทรรศการ ‘LAB/ART Interactive Installation Exhibition’

งานวิจัยส่วนนี้สามารถสรุปได้ว่าการเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างชุดข้อมูล

#### 4.4.1.3 เนื้อหาจากการเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วม

ผู้วิจัยเห็นความจำเป็นของการทำข้อมูลให้หลากหลาย และในขณะเดียวกันผู้รับรู้อาจสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย เมื่อกลับไปดูหลักการของนิเทศสารพบว่า สิ่งหนึ่งในงานสร้างสรรค์นี้ยังขาดอยู่คือการมีผู้ให้ข้อมูลที่จากภายนอกผู้สร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์คือดูภาพรวมสิ่งที่ต้องการนำเสนอในฉบับ พิจารณาเนื้อหาที่สามารถเติมเต็มในที่นี้คือการศึกษาศิลปะสื่อใหม่ในองค์กรทางศิลปะในประเทศไทย จากนั้นผู้วิจัยหาผู้เชี่ยวชาญในประเด็นดังกล่าวและคัดเลือกนายอนิวัฒน์ ทองสีดา และนางสาววรรณธร วาทะพุกกะนะ เจ้าหน้าที่อาวุโสฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (หอศิลป์กรุงเทพฯ) มาเติมเต็มส่วนนี้ให้หัวข้อในการเขียนคือการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ ได้มาเป็นบทความหัวข้อ **กิจกรรมการศึกษาสำหรับงานศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art): กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร** เนื้อหาในบทความแบ่งเป็นหลักเป็น 2 ส่วนคือ 1) กิจกรรมการศึกษาที่จัดขึ้นที่หอศิลป์กรุงเทพฯ พร้อมหลักการ และ 2) ตัวอย่างกิจกรรมพร้อมรายละเอียดที่จัดขึ้นซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อดังกล่าว<sup>231</sup> (บทความในภาคผนวก)

231 บทความในภาคผนวก



## LEARNING NEW MEDIA ART IN MUSEUM CONTEXT (BACC CASE STUDY)

กิจกรรมการศึกษาสำหรับงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art) : กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

โดย นายอมิวัฒน์ กองสิตา และนางสาวจรินทร์ วาตะพุกกะนะ

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art) คือรูปแบบการสร้างสรรคงานศิลปะที่นำเสนอผ่านกระบวนการ และวิธีการทางเทคโนโลยี สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่างออกไปจากงานศิลปะแบบขนบดั้งเดิม สร้างการมีส่วนร่วมให้กับผู้ชม และเปิดโอกาสให้คิดสามารถวิเคราะห์ตีความตนเองผ่านสัญลักษณ์ที่นำเสนอ ซึ่งสามารถเข้าถึง เนื้อหาตามความต้องการได้ทั้งในรูปแบบดิจิทัล ผลงานจัดวางในพื้นที่ เว็บไซต์ หรือเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 4 อาหาร การแสดง หรือใด ๆ ก็ตาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของศิลปิน ในบริบทของสังคมไทยที่รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบหลักไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่นำไปสู่การทำความเข้าใจในศิลปะ

หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (หอศิลป์กรุงเทพฯ) พื้นที่การเรียนรู้งานศิลปะ และ วัฒนธรรมร่วมสมัย พยายามศึกษาหาแนวทางการสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่นำมาจัด แสดงในหอศิลป์ เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจภายใต้แนวคิด "Art of Living" คือการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ร่วมกับศิลปะ พยายามให้มองเห็นความจำเป็นของการมีอยู่ของศิลปะ ให้เข้าใจว่าศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัวไม่ใช่เป็นเรื่องของกลุ่มคนใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น แต่ศิลปะเป็นเรื่องของสังคมที่ทุก คนมีส่วนร่วมในการพัฒนา และร่วมกันสร้างสรรค์ได้ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการ ศึกษาส่งผลการเรียนรู้ของ เดนิส แอว สโตน (Denise L. Stone, 2001) กล่าวถึงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะว่า ส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ จากการศึกษา กิจกรรมและดูงานศิลปะ ตลอดจนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ ที่ช่วยขยายการเรียนรู้ทางสุนทรีย์และความเข้าใจใน ศิลปะ คุณค่าเชิงประสบการณ์จากการศึกษาผลงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ จะช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ทางสุนทรีย์ ให้มากขึ้น

ธาริน กลิ่นเกษร (2555) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ ผ่าน กิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพของนักเรียนประถมศึกษาพบว่า ระดับ พัฒนาสุนทรีย์ภาพของนักเรียน หลังจากได้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยยะ และความคิดเห็นของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ รวมทั้งกิจกรรมศิลปะยังช่วยทำให้เห็นคุณค่าของการใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นแหล่งเรียนรู้ จากการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการศึกษาใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ต่าง ๆ

### ภาพที่ 98 Learning New Media Art in Museum Context (BACC Case Study)

เนื้อหาจากการเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาในฉบับนี้มีเพียงคนเดียวแต่ไม่ได้ทำให้เนื้อหาไม่เป็นกลางแต่อย่างใดเพราะมีบทสัมภาษณ์ ชุดความรู้ที่มีหลายการนำเสนอ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้พัฒนาประเด็นนี้ในฉบับที่ 2 ต่อไป

#### 4.4.1.4 สรุปกระบวนการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียฉบับที่ 1

เมื่อได้หัวข้อหลักแล้วผู้วิจัยจึงเขียนบทบรรณาธิการที่หลัง **Editor's Note 'New Media Art - ศิลปะสื่อใหม่ไร้คำจำกัดความ'** หัวข้อที่ตั้งขึ้นนั้นเป็นผลที่ได้มาจากการวิจัยโดยเฉพาะการทบทวนวรรณกรรม บทบรรณาธิการเป็นการแนะนำผู้ใช้ให้เข้าใจกรอบของฉบับนั้น ๆ ก่อนเข้าไปสู่เนื้อหา แต่ในทางกระบวนการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สร้างหลังสุดต่อจากการสรุปว่าเนื้อหาทั้งหมดมีอะไรนำเสนอบ้างเพื่อสามารถบรรยายได้ครอบคลุม มีรูปแบบการนำเสนอเป็นการเขียนเป็นการแนะนำถึงเนื้อหาที่นำเสนอในฉบับและการให้เครดิตที่มีส่วนร่วมในฉบับนั้น<sup>232</sup>

## EDITOR'S NOTE

### New Media Art - ศิลปะสื่อใหม่แต่เข้าใจไร้คำจำกัดความ

Teleaesthetics (เทลเอเอสเทติก) ในฉบับที่หนึ่งมุ่งเสนอการทำความเข้าใจเบื้องต้นศิลปะสื่อใหม่ หรือที่หลาย ๆ คนจะเรียกทับศัพท์ว่า New Media Art ซึ่งเป็นศิลปะที่เรียกว่าไร้คำจำกัดความที่เป็นไปได้ เพราะความหมาย 'สื่อใหม่' ยังมีการพัฒนาอยู่เรื่อย ๆ ทำให้มีความหมายและคำอธิบายที่ตายตัวและแน่ชัด แต่ทั้งนี้ศิลปะสื่อใหม่เองก็เป็นสิ่งที่คนในวงการศิลปะสามารถเข้าใจกันเองได้ด้วยธรรมชาติของมันและเป็นศิลปะที่ศิลปินหลายต่อหลายคนให้ความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานแนวทางดังกล่าว อนาคตข้างหน้าศิลปะสื่อใหม่อาจจะไร้คำจำกัดความที่แน่นอนและอาจจะมีรูปแบบอื่น ๆ อาทิ Neo-New Media Art หรือ Post-New Media Art อย่างไรก็ตาม Teleaesthetics ขอแนะนำเนื้อหาที่น่าสนใจที่นำไปสู่การทำความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ในปัจจุบันให้มากขึ้น

ทุกวันนี้มีนักวิชาการ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ และบุคคลมากมายในวงการศิลปะที่พูดถึงศิลปะสื่อใหม่ หลายความคิดเห็นพยายามจำแนก แยกย่อย จัดประเภทและรูปแบบ หากมีความเห็นพ้องต้องกันกล่าวถึง ศิลปะสื่อใหม่ปรากฏปัญหาในการให้คำจำกัดความที่ไม่ได้มีเพียงหนึ่งเดียว เนื้อหาที่น่าสนใจใน Teleaesthetics ฉบับนี้มีการนำเสนอสาระในเชิงประวัติศาสตร์เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นวิวัฒนาการ ความเชื่อมโยงของสื่อที่ใช้ในศิลปะตลอดจนพัฒนาการของสังคมโลกและเทคโนโลยี รวมไปถึงจุดเริ่มต้นของศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย เส้นแสดงเวลา (timeline) วิวัฒนาการทางการสร้างสรรค์ศิลปะที่ได้รับอิทธิพลทางตรงจากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี บทความการศึกษาออกห้องเรียนของศิลปะสื่อใหม่ (การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์) การเรียนรู้ควบคู่กันกับผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรมในพื้นที่หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ การนำเสนอมุมมองของศิลปินที่ทำงานศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย การสื่อสารผ่านศิลปะสื่อใหม่ในบริบทร่วมสมัยของประเทศไทย นอกจากนี้ยังเพิ่มพูนความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ผ่านการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์และบุกเบิกศิลปะสื่อใหม่ ในประเทศไทย อาทิ ศ. ดร. อภินันท์ โปษยานนท์ ภัณฑารักษ์ ศิลปิน และนักประวัติศาสตร์ศิลปะ อาจารย์ ดร. ชญาบุญดี ศิลปศาสตร์ นักประวัติศาสตร์ศิลปะ และศิลปินสื่อใหม่ วิทยา จันทมา ถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ ตลอดจนมุมมองที่มีต่อศิลปะสื่อใหม่ทั้งบริบทไทยและต่างประเทศ ที่สามารถทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะสื่อใหม่และสถานการณ์ความเป็นไทยร่วมสมัย เป็นต้น

ช่วงทศวรรษที่ผ่านมาพัฒนาการทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้พัฒนาไปไกลเกินกว่าบุคคลจะสามารถจินตนาการได้ล่วงหน้า ศิลปะสื่อใหม่ที่พวกเราทำสิ่งทำความเข้าใจก็เช่นกัน Teleaesthetics ฉบับนี้เริ่มต้นเนื้อหาสาระศิลปะสื่อใหม่แบบย้อนกลับหลัง โดยศึกษาเชิงประวัติศาสตร์และสถานการณ์ของเทคโนโลยีในอดีตมาบรรจบในปัจจุบัน เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสื่อเทคโนโลยีที่มีความสำคัญต่อการศิลปะ และความเชื่อทางศิลปะ โดยเชื่อว่าจากจุดเริ่มต้นนี้จะทำให้ผู้อ่านและผู้เริ่มต้นศึกษาศิลปะสื่อใหม่สามารถนำองค์ความรู้ดังกล่าวนี้ไปต่อยอดและพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์อื่น ๆ ทั้งนี้ดีของผู้สร้างสรรค์หรือผู้ที่สนับสนุนชั้นศิลปะในอนาคต

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์	(ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์)
ให้แสง ชวนะสิทธิ์	(บทความ)
สืบแสง แสงวชิระภิบาล	(บทความ)
อภินันท์ กองสิตา	(บทความ)
วรฉัตร วาเกะพุกกะนะ	(บทความ)
คุณัชฌ์ แจงจรัส	(ออกแบบกราฟิก)
จิตสุภา เจริญจิตต์	(ออกแบบกราฟิก)
กมลลา สุปัญญาพิณิจ	(จัดทำเว็บไซต์)
กำพู สุปัญญาพิณิจ	(ตัดต่อสื่อวีดิทัศน์)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ภาพที่ 99 Editor's Note  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เมื่อได้เนื้อหาครบแล้วผู้วิจัยได้นำเนื้อหาจัดลงตามหมวดหมู่ย่อยซึ่งจำแนกได้ดังนี้

1. From Editors
  - 1.1. Editor's Note
  - 1.2. Recommended Readings
2. For Beginners
  - 2.1. New Media Art Timeline

2.2. Learning Technology and Art: Art Meets Technology in the 21<sup>st</sup> Century

3. Essays

3.1. Introduction to New Media Art

3.2. Learning New Media Art in Museum Context (BACC Case Study)

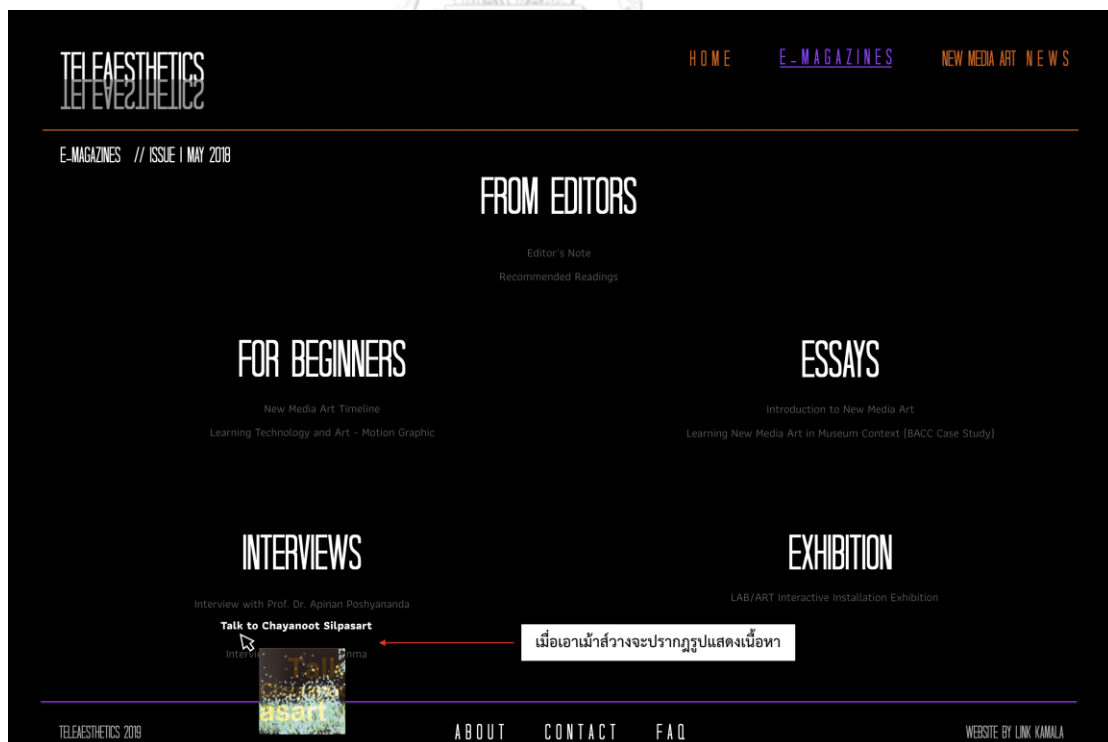
4. Interviews

4.1. Prof. Dr. Apinan Poshyananda

4.2. Interview Dr. Chayanoot Silpasart

4.3. Interview Witaya Chanma

5. Exhibition - LAB/ART Interactive Installation Exhibition by Witaya Chanma



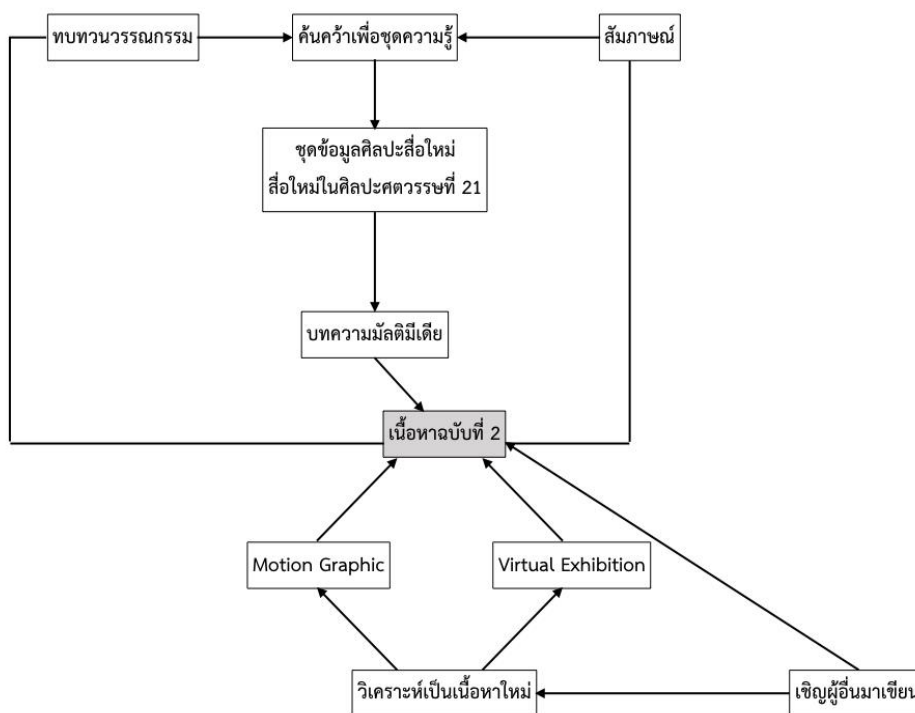
ภาพที่ 100 หน้าปกเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1

ผู้วิจัยนำข้อมูลเบื้องต้นมาออกแบบตามแม่แบบซึ่งสร้างเอาไว้ เลือกรูปที่นำเสนอเนื้อหา ใส่ชื่อเนื้อหาวางทับลงไป และใช้เป็นลูกเล่นการเอาลูกศรวาง

#### 4.4.2 กระบวนการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียฉบับที่ 2

เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 เป็นการต่อยอดมาจากเนื้อหาที่มีแทรกอยู่ในฉบับที่ 1 คือศิลปะแห่งเสียงหรือ Sound Art มีการแนะนำผลงานศิลปะและเทคโนโลยีหลายอยู่ในชุดความรู้ จึงนำมาขยายความต่อในฉบับนี้ เทเลเอสเทติกส์ฉบับนี้มีมุมมองในการพัฒนาความเป็นนิตยสาร มีความเป็นกลางมากขึ้นนำมาสู่การมีส่วนร่วมของผู้อื่นเป็นที่มาสำคัญของเนื้อหาในฉบับนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเนื้อหาร่วมกับคุณสืบแสง แสงวชิรภักดิ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแห่งเสียงในประเทศไทย เป็นทั้งศิลปินและนักวิชาการที่เคยมีงานวิจัยหัวข้อดังกล่าวมาแล้ว

เนื้อหาในฉบับที่ 2 มีที่มาจาก 4 แหล่งคล้ายกันกับฉบับที่ 1 คือ 1) ชุดความรู้สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21 ที่มีอยู่แล้วเบื้องต้นในบทที่ 2 งานวิจัย 2) ข้อมูลที่นำมาสร้างชุดความรู้ในงานวิจัย 3) การเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา 4) การต่อยอดจากข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วม ทั้งหมดมีกระบวนการสร้างสรรค์ตามแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิที่ 7 การออกแบบเนื้อหาเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2

#### 4.4.2.1 เนื้อหาจากชุดความรู้สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21

แม้ว่านิตยสารฉบับนี้จะเน้นไปที่ศิลปะแห่งเสียงแต่ผู้วิจัยมองกรอบความคิดศิลปะสื่อใหม่เป็นร่มใหญ่ดังนั้นจึงต้องการให้เกิดความต่อเนื่องของเนื้อหาบางส่วน ตรงนี้จึงนำเนื้อหาจากชุดความรู้สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21 มานำเสนอเป็นบทความในชื่อเดียวกัน **สื่อใหม่ในศิลปะศตวรรษที่ 21: Twenty-First Century's New Medium as Art** เนื้อหาในส่วนนี้มีตัวดำเนินเรื่องที่เหมือนและต่างกันไปกับชุดความรู้ที่นำเสนอในฉบับที่ 1 กล่าวคือเนื้อหาทั้งสองฉบับมีเทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมกับองค์ความรู้ศิลปะ แต่ฉบับที่ 1 นำเสนอในการดำเนินเรื่องไล่เรียงตามเวลา ตามประวัติศาสตร์ แม้ฉบับที่ 2 จะพูดถึงผลงานศิลปะและเหตุการณ์ที่มีความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์เช่นกัน แต่มีการแบ่งเนื้อหาจำแนกตามสื่อ



ภาพที่ 101 21st Century New Medium as Art

การนำเสนอส่วนนี้ใช้ลูกเล่นการวางเ้าส์เช่นเดียวกับ Introduction to New Media Art ในฉบับที่ 1

#### 4.4.2.2 เนื้อหาข้อมูลที่น่ามาสร้างชุดความรู้ในงานวิจัย

การนำข้อมูลที่น่ามาสร้างชุดความรู้ในงานวิจัยมีแนวทางเดียวกับฉบับที่ 1 คือความหลากหลายของข้อมูลและก่อให้เกิดการวิพากษ์ เช่นเดียวกับแนวคิดเบื้องต้น ส่วนสัมภาษณ์ที่น่ามาใส่ในฉบับนี้ได้คัดเลือกการสัมภาษณ์หนึ่งซึ่งเชื่อมโยงศิลปะสื่อใหม่กับศิลปะ

แห่งเสียง ซึ่งมีเนื้อหาส่วนหนึ่งในการสัมภาษณ์พิชญา ศุภวานิช **“ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย ในมุมมองภัณฑารักษ์”** คุณพิชญาคือภัณฑารักษ์และหัวหน้าฝ่ายนิทรรศการหอศิลป์กรุงเทพฯ เนื้อหาในการสัมภาษณ์จะเป็นทั่วไปพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่เน้นไปที่บทบาทของความเป็นภัณฑารักษ์ในการสนับสนุนศิลปะสื่อใหม่ การสนับสนุนศิลปะสื่อใหม่ขององค์กรของเมืองอย่างหอศิลป์กรุงเทพฯ รวมถึงนิทรรศการที่เคยคัดสรรผลงานที่มีความเชื่อมโยงกับศิลปะแห่งเสียงอย่าง ‘Hear Here’ อีกด้วย

กระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาสัมภาษณ์แต่ละอันไม่ต่างกันในกระบวนการมากนัก เป็นการเตรียมการสัมภาษณ์ ตัดต่อ ใส่คำถาม ใส่รูป และเผยแพร่ แต่ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างตามบริบทของเนื้อหาการสัมภาษณ์



ภาพที่ 102 สัมภาษณ์พิชญา ศุภวานิช **“ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยในมุมมองภัณฑารักษ์”**

การสัมภาษณ์ที่นำเสนอในเทเลเอสเทติกส์เล่มนี้มีอีก 2 คนด้วยกันคืออานนท์ นงเยาว์ ศิลปินที่ใช้เสียงเป็นที่รู้จักอันดับต้น ๆ ในประเทศไทย และเพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์กับ ‘85-140 dB : Sound & Media Installation Exhibition’ ที่เป็นภัณฑารักษ์คัดสรรผลงาน

**การสัมภาษณ์อานนท์ นงเยาว์ “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะกับการใช้เสียง”** พบว่าศิลปินสร้างสรรค์ผลงานโดยที่เน้นไปที่ศิลปะแห่งเสียง สร้างสรรค์ผลงานโดยการทดลองเทคโนโลยีไม่ได้เน้นไปที่เทคโนโลยีร่วมสมัย แต่สนใจเทคโนโลยีแบบเก่าเป็นพิเศษโดยเฉพาะแบบแอนาล็อก

ซึ่งนั่นเป็นเพราะประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินกับเครื่องมืออุปกรณ์ดังกล่าว และข้อจำกัดเรื่องค่าใช้จ่ายของการทดลองเทคโนโลยีใหม่ ๆ การสัมภาษณ์นี้ได้สอบถามศิลปินเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ ซึ่งในมุมมองของเขาเองคือศิลปะสื่อที่แตกต่างออกไปจากเดิม มีการทดลองและนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม



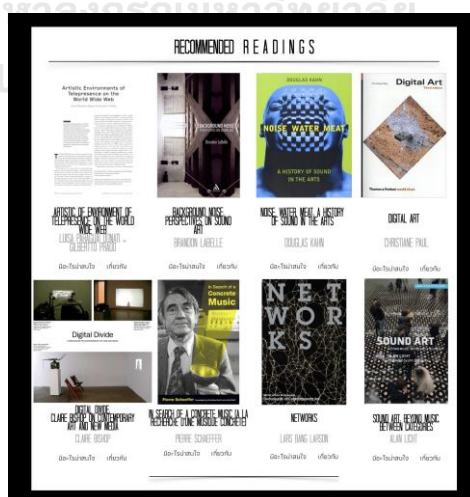
ภาพที่ 103 สัมภาษณ์อานนท์ นงค์เยาว์ “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะกับการใช้เสียง”

**สัมภาษณ์ เพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์ “85-140 dB : Sound & Media Installation Exhibition”** เป็นการพูดถึงแนวคิดและความสำคัญ การมีส่วนร่วมสอดคล้องของศิลปะสื่อใหม่กับศิลปะแห่งเสียงในนิทรรศการดังกล่าว เป็นการจัดแสดงผลงานที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเสียงที่เป็นสื่อ รวมถึงการเป็นเครื่องมือ แต่ไม่ได้ผูกขาดเฉพาะผลงานที่ความสำคัญทางเทคโนโลยี ดังนั้นจึงเป็นที่น่าสนใจในการพิจารณาขอบเขตของการเป็นศิลปะแห่งเสียง ในเมื่อผลงานบางชิ้นเป็นงานจิตรกรรม แต่สามารถสื่อสารแนวคิดของนิทรรศการได้



ภาพที่ 104 สัมภาษณ์ เพ็ญวดี นพเกต มานนท์ “85-140 dB : Sound & Media Installation Exhibition”

เช่นเดียวกับฉบับที่ 1 ที่มีการนำเสนอ Recommended Readings หรือแนะนำการอ่านจำนวน 8 เล่ม ในฉบับที่ 2 นี้ได้คัดสรรการแนะนำบางส่วนเป็นเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ ซึ่งผู้วิจัยได้คัดมาเอง และส่วนหนึ่งเป็นศิลปะแห่งเสียง ให้คุณสืบแสงคัดเลือกทำให้เกิดความไม่สม่ำเสมอของเนื้อหาในทางที่ดี การออกแบบให้แม่แบบเดียวกัน<sup>233</sup>



ภาพที่ 105 Recommended Reading หน้ารวม

233 เนื้อหาในภาคผนวก



#### 4.4.2.3 เนื้อหาจากการเชิญบุคคลภายนอกให้มีส่วนร่วม

สำหรับเทศกาลเทศกาลศักราชที่ 2 ผู้วิจัยได้เชิญผู้ที่มีส่วนร่วมในงานเขียน 2 คนด้วยกันคือคุณปาลิน อังศุสิงห์ และคุณสืบแสง แสงวชิรภิบาลที่กล่าวมาข้างต้น

ผู้วิจัยต้องการเนื้อหาที่มีความแปลกออกไป มีสำนวนและการนำเสนอที่ไม่เป็นวิชาการ มีความเป็นสำนวนพรรณนา จึงนึกถึงคุณปาลิน อังศุสิงห์ ทีมภัณฑารักษ์ ทำงานใกล้ชิดกับศิลปินนอร์เวย์คนหนึ่งชื่อว่า Jana Winderen กำลังสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแห่งเสียงในโครงการ Thailand Biennale 2018 Krabi ให้มาเขียนบทความให้

การที่ผู้วิจัยเชิญคุณปาลินมาเขียนในหัวข้อนี้เนื่องจากต้องการนำเสนออีกแง่มุมของการทำงาน ผลงานสร้างสรรค์ เน้นไปที่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งแท้จริงแล้วสำหรับศิลปะในยุคปัจจุบันมีความสำคัญพอ ๆ กับผลงานที่สร้างสรรค์เสร็จแล้ว บทความนี้ไม่ได้เน้นกระบวนการในการสร้างงาน แต่เป็นประสบการณ์ของการปฏิบัติงาน รูปแบบบทความด้านภาษาเป็นการพรรณนา อุปมาอุปไมยสมกับพื้นฐานของผู้เขียนที่จบด้านวรรณกรรมภาษาอังกฤษ ดังนั้นเนื้อหาส่วนนี้จึงสำคัญในการมีการเผยแพร่ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษและได้รับการแปล ชื่อว่า **Touching, Receiving: Relating Through Sound by Palin Ansusinha / ผัสสะ, ผ่านเสียง โดย ปาลิน อังศุสิงห์** การนำเสนอเป็นงานเขียนมีภาพประกอบเพียงรูปเดียวซึ่งไม่เป็นปัญหาเพราะงานเขียนนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์ในตัวเอง



ภาพที่ 106 Touching, Receiving: Relating Through Sound by Palin Ansusinha

**What's Certain Form of Sound Art? อะไรคือความชัดเจนในรูปแบบของเสียงที่นำมาใช้ในงานศิลปะ** คือชื่อบทความที่เชิญผู้เชี่ยวชาญคุณสืบแสง แสงวชิรภิบาลมาเขียนโดยให้โจทย์ไปว่าประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะแห่งเสียง

เมื่อผู้วิจัยเริ่มแนวคิดสำหรับการสร้างเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 จึงคิดรูปแบบศิลปะซึ่งคาบเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ที่มีศิลปินไทยจำนวนมากสร้างสรรค์จึงได้มา 2 อย่างคือ Sound Art และ Video Art ซึ่งผู้วิจัยเลือกที่เน้นไปที่ศิลปะแห่งเสียงมากกว่าเพราะเป็นสื่อที่มีความหลากหลายมากกว่าในสื่อที่ใช้ ดูเหมือนไกลตัวกว่าแต่ไม่เสมอไปจึงเห็นว่าควรแนะนำต่อกลุ่มเป้าหมายมากกว่า

สิ่งที่ผู้เขียนได้นำเสนอในบทความประกอบด้วย บริบทของศิลปะแห่งเสียงในภาพรวมของศิลปะ องค์ประกอบของเสียง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเสียง สุนทรียะแห่งเสียง ภาพและเสียง นวัตกรรมเกี่ยวกับศิลปะแห่งเสียง และประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งเสียง ซึ่งทั้งหมดครอบคลุมเนื้อหาพื้นฐานที่ควรทราบเกี่ยวกับศิลปะแห่งเสียง นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์เนื้อหานั้นกลับไปสู่แนวความคิดที่ว่าศิลปะสื่อใหม่กับศิลปะแห่งเสียงมีความคาบเกี่ยวกับ โดยเฉพาะเรื่องของการทดลองใช้สื่อ โดยในบทความนี้ได้ยกตัวอย่างผลงานที่สำคัญในความเชื่อมโยงของ 2 อย่างนี้ การนำเสนอบทความมีลูกเล่นการวางลูกศรเช่นกัน

**WHAT'S CERTAIN FORM OF SOUND ART**

---

**อะไรคือความชัดเจนในรูปแบบของเสียงที่นำมาใช้ในงานศิลปะ**

**What's certain form of Sound Art ?**

**โดย สืบแสง แสงวชิรภิบาล**

เสียง เปลี่ยนได้กับการส่งสารเพื่อสื่อสารทางหนึ่งโดยการได้ยินและไม่ได้ยิน แต่สามารถรับรู้ได้ถึง คลื่นความถี่ของเสียงที่ถูกส่งผ่านออกมาสู่ผู้รับสาร เสียงเป็นพลังงานชนิดหนึ่งที่เกี่ยวข้องการเดินทาง ผ่านอากาศและของเหลว

ศิลปะแห่งเสียง (Sound Art) คือรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะในต้นศตวรรษที่ 20 ที่นำเสียงมาใช้ใน การนำเสนอแนวคิดผ่านการรับรู้ใหม่บนพื้นฐานทางการแสดงออกทางศิลปะ งานศิลปะแห่ง เสียงปรากฏการเสียงที่หลากหลายตลอดจนรูปแบบการแสดงออกที่แตกต่างไปจากลักษณะจารีต ประเพณีทางการดนตรี แนวความคิดรวมไปถึงเหตุผลทางสังคม นอกจากนี้ยังเป็นการรวมตัวกัน ของศาสตร์ต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้รองรับกระบวนการผลิตผลงานศิลปะแห่งเสียงจาก ศิลปศาสตร์ สังคมศาสตร์ จิตวิทยา สถาปัตยกรรมศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์และดนตรีวิทยาเป็นต้น การหล่อหลอม ทางสหสาขาเช่นนี้เป็นส่วนหนึ่งแนวคิดและกระบวนการผลิตทางศิลปะในช่วงเปลี่ยนถ่ายปลาย ศิลปะสมัยใหม่ผู้หลังสมัยใหม่ เพื่อแสวงหาแนวทาง การนำเสนอที่แตกต่างไปจากจารีตทางศิลปะ ดั้งเดิม หากพิจารณาเชิงกระบวนการงานศิลปะแห่งเสียงมักอาศัยกระบวนการหลัก ๆ อาทิ ประติมากรรม (collage), การซ้ำ (repetition), การตัดต่อ (cutting) ซึ่งสามารถพบลักษณะผลงานดังกล่าวได้ใน งานกลุ่ม **Futurism, Dadaism, Fluxus, Minimalism** ช่วงเวลาดังกล่าวศิลปินกลุ่มบุกเบิกมีความตื่น ตัวในเรื่องของนำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการสื่อสารความคิดทางศิลปะ นับตั้งแต่ช่วงกลาง ศตวรรษที่ 20 ศิลปินอาศัยวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีใช้ในการทดลองสร้างกระบวนการการรับรู้ ใหม่ ตลอดจนความเชื่อใหม่ ๆ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีที่เข้ามาอิทธิพล ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ผลงานศิลปะแห่งเสียงมีได้จำเป็นต้องพึ่งพากระบวนการทางเสียงเพียง ประการเดียว หากยังสามารถผสมผสาน/ร่วมกับ สื่อ กระบวนการอื่น ๆ อาทิ **การแสดงสด ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วัตถุ ภาพถ่าย และการสร้างกระบวนการ** เองปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เป็น ต้น แม้ปรากฏการผสมผสานของสื่ออื่น ๆ ในผลงานศิลปะแห่งเสียง หากจะทำการพิจารณาจำแนก ประเภท สาระประเด็นอยู่ที่ การเน้นหรือให้ความสำคัญต่อการสื่อสารหรือความประสงค์จง ใจทางด้านเสียงมากกว่าสาระอื่น ๆ

การผลิตเสียงเพื่อใช้ในการสื่อสารผลงานศิลปะแห่งเสียงปรากฏกระบวนการทั้งจากการประดิษฐ์ เครื่องมือสร้างเสียงเฉพาะ การอาศัยเครื่อง

ไลบรารีลิงกไปยัง Wikipedia  
เพื่อความหมาย

ภาพที่ 107 What's Certain Form of Sound Art?

#### 4.4.2.4 เนื้อหาจากการต่อยอดจากข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วมและนำไปต่อยอด

จากบทความของคุณสืบแสงผู้วิจัยได้นำความรู้จากบทความนั้นมาวิเคราะห์และคิดว่าสามารถนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะแห่งเสียง จากบทความที่เป็นที่มีความเป็นวิชาการ ผู้การรับรู้ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และใช้ความเป็นดิจิทัล ใช้ประโยชน์กับการสื่อสารที่มีอยู่อย่างไรบ้างและได้ระลึกถึงกรอบความคิดของความเป็นนิทรรศการเสมือนจริงต่อยอดมาจากแนวความคิดของ *Virtual Workyards* โดย Jim Johnson และ *Virtual Museum* โดย Jeffrey Shaw อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้ดูความเป็นไปได้ของรูปลักษณะที่เสมือนจริงที่สามารถทำได้ซึ่งมีความซับซ้อนมากจึงได้คิดถึงรูปแบบการดำเนินงานในแกลเลอรี กลายเป็นนิทรรศการดิจิทัลแทนกระบวนการสร้างสรรค์คือศึกษาบทความ What's certain form of Sound Art? และเลือกผลงานที่แสดงตัวอย่างผลงานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ Sound Art ศึกษาเพิ่มเติมนำเสนอผ่านรูปแบบแกลเลอรีออนไลน์ สามารถคลิกเข้าไปดูข้อวิดีโอและข้อมูลเบื้องต้น

**“Still Echoing” Digital Exhibition** การรวบรวมผลงานที่สำคัญต่อศิลปะแห่งเสียงโดย Luigi Russolo, Pierre Schaeffer, John Cage, Robert Rauschenberg, Alvin Lucier, Nam June Paik and Charlotte Moorman, Bernhard Leitner, Atau Tanaka, และ Golan Levin มีถ้อยแถลงดังนี้

11 ผลงานศิลปะแห่งเสียง 9 ศิลปิน ผลงานสร้างสรรค์ถูกคัดสรรในนิทรรศการ ‘Still Echoing’ ผลงานศิลปะแห่งเสียงที่สร้างการเปลี่ยนแปลงให้แก่โลกแห่งเสียงและโลกแห่งศิลปะ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1913 – 2004 ผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์แห่งเสียง การตีความและความคิดรูปแบบที่แตกต่างของการสร้างสรรค์ผ่านบริบทแห่งเสียง ทั้งมิติของการผลิตเสียงจากนวัตกรรมเฉพาะ สิ่งของในชีวิตประจำวัน การเชื่อมโยงพื้นที่และเสียง การศึกษาความหมายและลักษณะทางกายภาพแห่งเสียง ตลอดจนการแสดงออกร่วมกับสื่ออื่น ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านความสำคัญแห่งเสียง นิทรรศการ ‘Still Echoing’ ยังอภิปรายผ่านประเด็นวิวัฒนาการ ผลงานศิลปะแห่งเสียง ผู้ชมสามารถ ศึกษาแนวทางวิวัฒนาการของศิลปินครั้งต้นศตวรรษที่ 20 กระทั่งยุคมิลเลนเนียม (millennium) ที่นำเสนอแนวคิดตลอดจนรูปแบบที่ทำทลายต่อระบบผัสสะของผู้ชม กระทั่งการเชื่อมต่อกับบริบททาง สังคม และพฤติกรรมใหม่ของคนในสังคม

นิทรรศการ ‘Still Echoing’ Virtual Exhibition ยังนำไปใช้ในมิติของ การศึกษาศิลปะแห่งเสียง ผู้สอนสามารถนำเสนอวิวัฒนาการ ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะแห่งเสียงควบคู่ไปกับการอภิปราย การพรรณานำเสนอสาระของการแสดงออก กระบวนการทางความคิด สิ่งประดิษฐ์ และความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์และคุณค่าทางเสียง



ภาพที่ 108 “Still Echoing” Virtual Exhibition

11 ผลงานดังกล่าวมีการคัดเลือกที่มีการเผยแพร่เป็นวิดีโออยู่แล้ว เพื่อความเรียบง่ายในการสร้างและเผยแพร่ชุดข้อมูล การนำเสนอแต่ละวิดีโอมีเนื้อหาประกอบอย่างย่อ ดังนี้

1. Luigi Russolo, *The Art of Noise (Intonarumori)* (1913) (variation) - Russolo สร้างนวัตกรรมเครื่องผลิตสร้างชื่อ Intonarumori โดยอาศัยเสียงที่เกิดจากแผ่นยางพารา เสียงประสานที่ได้จากเครื่อง Intonarumori ให้ความรู้สึกของเสียงที่มนุษย์ไม่เคยได้ยินมาก่อน และสามารถอ้างอิงถึงสังคมอุตสาหกรรมในช่วงเวลาดังกล่าว

2. Pierre Schaeffer, *Etude Aux Chemins De Fer* (1948) – การวิจัยปรากฏการณ์แห่งเสียงในสิ่งแวดล้อม ‘ภาพลักษณ์’ และ ‘สัญญาณ’ ที่ได้รับจากเสียงที่บันทึก Schaeffer ศึกษา ลักษณะของเสียงที่ได้จากการบันทึกเสียงในสิ่งแวดล้อมจากการเดินทางโดยรถไฟ เพื่อนำมาสังเคราะห์ ความหมายและการจินตนาการจากเสียงสู่ภาพจนสร้างทฤษฎี ‘Musique Concrete’

3. Pierre Schaeffer, *Étude Aux Objets* (1959) - ‘Musique Concrete’ ยังอธิบายปรากฏการณ์จากเสียงในธรรมชาติและวัตถุต่าง ๆ สามารถ ให้ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ทั้ง melodic harmonic และ dynamic จากโครงสร้างของเสียง การศึกษาระบบและโครงสร้างของเสียงดังกล่าวยังให้แนวทางแก่การพิจารณาคูณลักษณะและ คุณสมบัติของเสียง

4. John Cage, *4'33'* (performed by David Tudor) – ดนตรีประกอบไปด้วยเสียงและความเงียบ ผลงานประพันธ์ดนตรี *4'33'* เป็นการอธิบายคุณสมบัติของความเงียบและปรากฏการณ์ทางภาพที่ปรากฏผ่านนักเปียโน David Tudor ผู้ชมคาดหวังให้ผู้เล่นสื่อสารทางเสียงผ่านการผลิตเสียงใดเสียงหนึ่ง แต่ผลงานประพันธ์นี้ไม่ผลิตเสียงใด หากมีการวางแผนระบบการเล่นอย่างมีระบบระเบียบไม่ต่างกับผลงานประพันธ์

5. Robert Rauschenberg, *Open Score* (1966) – กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นสองฝั่งการตีเทนนิสและการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม Rauschenberg สร้างกิจกรรมผ่านการสื่อสารด้วยเสียงการโต้ตอบของนักเทนนิสทั้งสองฝั่ง โดยอาศัยหลักของแรงสั่น สะท้อนหน้าไม้ส่งสัญญาณให้เกิดเสียงผ่านลำโพง

6. Alvin Lucier, *I Am Sitting in a Room* (1969) – ผลงานชิ้นนี้เป็นศิลปะแห่งเสียงที่เกิดกับการผสมผสานศิลปะการแสดงสด Lucier นั่งในห้องหนึ่ง อ่านข้อความที่สื่อสารเกี่ยวกับศิลปินและการรับรู้ของผู้ชม ตลอดจนถึงสิ่งที่ศิลปินกำลังจะทำต่อ ๆ ไป เป็นต้น ศิลปินได้นำเสียงที่บันทึกนั้นกลับมาเปิดในห้องเดิมซ้ำไปซ้ำมา

7. Nam June Paik & Charlotte Moorman, *TV Cello* (1971-76) - Paik และ Moorman สร้างศิลปะการแสดงสดควบคู่กับการสร้างอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีพิเศษ เพื่อสื่อสารปรากฏการณ์ของภาพที่เกิดจากเสียง และเสียงที่ทำให้บิดเบือน ผิดแปลกที่เกิดจากกระบวนการสังเคราะห์

8. Bernhard Leitner, *Spiral-Raum* (1973/2008) - *Spiral-Raum* หรือ *Spiral-Space* เป็นแสดงลักษณะของระบบเสียงการหมุนวนลักษณะกันหอยที่ สะท้อนไปกลับผ่านโครงสร้างสถาปัตยกรรม Leitner มักอาศัยกระบวนการติดตั้งลำโพงให้เกิด ลักษณะการไหลเวียนทางกายภาพของเสียง เมื่อผู้ชมเดินผ่านยังส่วนต่าง ๆ ของห้อง จะได้เสียงมิติ และลักษณะเชิงคุณภาพของเสียงที่แตกต่าง

9. Bernhard Leitner, *Serpentinata* (2004) - ผลงาน *Serpentinata* ติดตั้งลำโพง โดยแบ่งออกเป็น 48 ช่องเสียง สร้างลักษณะความถี่ไหลของ เสียง และการทำงานของเสียง กับวัสดุที่ทำให้ลักษณะของเสียงเกิดการเปลี่ยนแปลง นอกจากนั้นยัง สร้างคุณลักษณะใหม่ของเสียง ผู้ชมเคลื่อนที่ไปยังส่วนพื้นที่ต่าง ๆ ผู้ชมจะรับรู้ธรรมชาติใหม่ที่เกิดการ เสียงที่เคลื่อนที่ไปอย่างต่อเนื่อง

10. Atau Tanaka, *Global String* (2000) - Tanaka สร้างกิจกรรมการติดต่อสื่อสารผ่านการสั่นสะเทือนของสายสตริงโดยติดตั้งผลงานในสถานที่ แตกต่างกัน ผู้ชมทั้งสองพื้นที่จะสื่อสารโต้ตอบกันผ่านแรงการดึงหรือสร้างการสั่นสะเทือนให้เกิดขึ้น แรงสั่นสะเทือนดังกล่าวจะเปลี่ยนสภาพแรงเป็นเสียงและโต้ตอบกันไปมาอย่างไม่รู้จบ

11. Golan Levin, *Dialtones (A Telesymphony)* (2001) - การแสดงดนตรีซิมโฟนีผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือยี่ห้อและรุ่นต่าง ๆ Levin ได้รับแรงบันดาลใจจากเสียงที่แตกต่าง และมีเอกลักษณ์ ของเทคโนโลยีให้ช่วงเวลาดังกล่าว (8 bit 16 bit) ผู้ชมจะได้รับโทรศัพท์มือถือและนั่งยังตำแหน่งที่กำหนด ศิลปินและทีมงานจะโทรศัพท์เรียกเข้าตามเวลาและช่วง เวลาที่กำหนดไว้ทำให้เกิดระบบเสียงประสานดังวงซิมโฟนี

ผู้วิจัยตั้งใจไว้ว่าในทุกฉบับจะมีการนำเสนอผ่านมัลติมีเดียที่สร้างสรรค์อย่างน้อย 2 เนื้อหา ดังนั้นอีกเนื้อหาจึงต้องการดึงเอาศิลปินที่สำคัญมากในการทำงานศิลปะเกี่ยวข้องกับเสียงและจะเป็นใครไปไม่ได้เลยถ้าไม่ใช่ John Cage นักทดลองเรื่องเสียง แม้เขาไม่เคยบอกว่าตัวเองเป็นศิลปิน แต่มักถูกรวมในบริบทศิลปะแห่งเสียงและเป็นผู้ที่สำคัญอีกด้วย **เสียงและศิลปะของนายจอห์น** คือ โม ซัน กราฟิ ก ใน ฉบับ ที่ 2 มี กระบวน การ สร้าง สรรค์ ต่าง จาก ฉบับ ที่ 1 โดยการยกนำเอาศิลปินคนเดียวมานำเสนอ ผู้วิจัยเลือกผลงานที่สำคัญเพื่อนำมายกตัวอย่างได้ร่างการสร้างสรรค์ให้เป็นบทพูด<sup>234</sup> เนื้อหาแนะนำตัวเองและผลงานที่สำคัญของเขา

การสร้างสรรค์ได้สร้างออกมา 2 รูปแบบเช่นกันกับโมซันกราฟิกในฉบับที่ 1 คือมีเสียงพูดและไม่มีเสียงพูดแต่เป็นตัวอักษรบทพูดแทน อย่างไรก็ตามโมซันกราฟิกนี้ประกอบด้วยวิดีโอคลิปซึ่งควรฟังเสียงไปด้วยเพราะเกี่ยวกับศิลปะแห่งเสียง

234 รายละเอียดที่ภาคผนวก



ภาพที่ 109 John Cage: Freedom of Noise and Sound

#### 4.4.2.5 สรุปกระบวนการสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียฉบับที่ 2

**Editor's Note** ทั้งสองฉบับมีกระบวนการที่คล้ายกัน พยายามอธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจถึงความแตกต่างและส่วนร่วมของศิลปะสื่อใหม่และศิลปะแห่งเสียง พร้อมทั้งชี้แจงข้อมูลคร่าว ๆ เกี่ยวกับความหมายของศิลปะแห่งเสียง แจ้งบอกข้อมูลว่ามี 2 ประเด็นคือศิลปะสื่อใหม่อย่างเดียวนั้นจะต่อเนื่องในทุกฉบับ กับส่วนที่เป็นศิลปะแห่งเสียง มีการตั้งหัวชื่อว่า Sound Art - New Medium New Media | ศิลปะแห่งเสียง สื่อสารใหม่ สื่อกลางใหม่

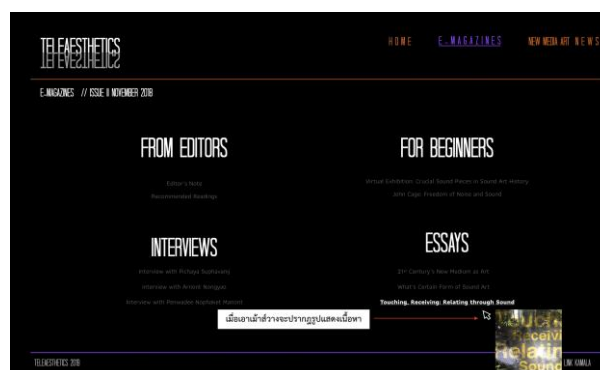


ภาพที่ 110 Editor's Note: Sound Art - New Medium New Media

เมื่อได้เนื้อหาครบแล้วผู้วิจัยได้นำเนื้อหาจัดลงตามหมวดหมู่ย่อยซึ่งจำแนกมีการสร้างสรรค์วางไว้บนแม่แบบเดียวกับกับฉบับที่ 1 ซึ่งในฉบับที่ 2 สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. From Editors
  - 1.1. Editor's Note
  - 1.2. Recommended Readings
2. For Beginners
  - 2.1. "Still Echoing" Virtual Exhibition
  - 2.2. John Cage: Freedom of Noise and Sound
3. Essays
  - 3.1. What's Certain Form of Sound Art?
  - 3.2. Touching, Receiving: Relating Through Sound by Palin Anusinha
4. Interviews
  - 4.1. Interview Pichaya Supavanij
  - 4.2. Interview Arnont Nongyao
  - 4.3. Interview Penwadee Noppaket Manont

การนำเสนอหน้าทะเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 มีกระบวนการเช่นเดียวกับฉบับที่ 1



ภาพที่ 111 หน้าทะเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2



## บทที่ 5

### บทวิเคราะห์

แนวคิดของงานวิจัยนี้คือการศึกษาค้นคว้าความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่และวิธีการสร้างการรับรู้ที่เหมาะสม เป็นการอุดช่องว่างในการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่โดยคนรุ่นใหม่อย่างนิสิตนักศึกษา งานวิจัยนี้ได้สร้างชุดความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ทั้งเรื่องทฤษฎีศิลปะสื่อใหม่ ประวัติศาสตร์ศิลปะสื่อใหม่กับเทคโนโลยี และศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย รวมถึงได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ในยุคปัจจุบันจนได้คิดค้นวิธีการรับรู้ที่เหมาะสมกับชุดความรู้ความดังกล่าวและกลุ่มเป้าหมาย งานวิจัยนี้ได้ผลิตผลงานสร้างสรรค์คือเว็บไซต์นำเสนอชุดความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ มีส่วนที่นำเสนอแนวความคิด 3 ส่วนด้วยกันคือ 1) นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดีย ซึ่งเป็นหัวใจหลักของเว็บไซต์นี้ นำเสนอปีละ 2 ครั้ง 2) ส่วนข่าวสารที่เผยแพร่อย่างกระชับและฉับไว และ 3) คำถามที่พบบ่อย

หลักการดำเนินงานของนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียคือสร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ผ่าน 9 เนื้อหาและ 1 บทบรรณาธิการ แต่ละเนื้อหามีระดับความเข้มข้นของข้อมูลที่ต่างกัน นำเสนอด้วยหลายรูปแบบ อาทิ บทความ บทความปฏิสัมพันธ์ อินโฟกราฟิก โมชันกราฟิก เป็นต้น เนื้อหาดังกล่าวมาจากการสร้างสรรค์และคัดสรร ทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดชีวิตชีวาในดวงงาน กระตุ้นการรับงานวิจัยนี้นำเทคโนโลยี 2 ฉบับด้วยกัน เป็นการปูพื้นฐานแนวความคิดและเชื่อมโยงแนวความคิด ทำงานร่วมกันตอบโจทย์การสร้างการรับรู้ที่มีประสิทธิภาพสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

#### 5.1 แนวความคิดเนื้อหา

##### 5.1.1 เนื้อหาเทคโนโลยีฉบับที่ 1

จากปัญหาที่พบว่าชุดความรู้ด้านศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยนั้นไม่มีเผยแพร่ตามช่องทางการเรียนรู้ที่เป็นสถาบัน รูปแบบงานเขียนที่แพร่หลาย และสื่อออนไลน์อย่างเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้สื่อใหม่ที่มีนำเสนออยู่ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนไทยรุ่นใหม่ที่สนใจได้ เนื่องจากเป็นภาษาอังกฤษ รวมถึงส่วนใหญ่เป็นงานเขียนซึ่งไม่ตอบรับกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มคนดังกล่าว อีกทั้งชุดความรู้ที่มีการเผยแพร่อยู่นั้นเหมาะสมกับผู้ที่เข้าใจศิลปะสื่อใหม่เบื้องต้นอยู่แล้ว ซึ่งจริงอยู่ที่ในบริบทของศิลปะทางตะวันตกหรือบางประเทศอื่น ๆ

มีการรับรู้ทางศิลปะสื่อใหม่ที่ชัดเจน ดังนั้นการการความรู้พื้นฐานจึงไม่จำเป็น แต่ขณะเดียวกันนั้นไม่ใช่กรณีของการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ของกลุ่มคนไทยที่ต้องเข้าใจตั้งแต่วิวัฒนาการ เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 จึงสามารถถอดช่องโหว่ทางการรับรู้ตรงนี้ได้

เนื้อหาในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะนำเสนอแนวคิดวิวัฒนาการของศิลปะโลกตอบสนองเทคโนโลยีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 20 ในซึ่งเผยแพร่เป็น 3 สื่อการรับรู้ คือบทความ หนังสือนำเสนอศิลปะสื่อใหม่ ไลน์ศิลปะสื่อใหม่ และโมชันกราฟิก ความสัมพันธ์ของศิลปะและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 20 เป็นการสำรวจและครอบคลุมผลงานศิลปะที่สำคัญต่อการนำเสนอดังกล่าว จะเห็นได้ว่าแสดงถึงการที่ศิลปินเข้าถึงพัฒนาการทางเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วเพื่อตอบสนองกระบวนการทางความคิดและสื่อการนำเสนอที่แปลกใหม่ เพื่อสร้างประสบการณ์การรับรู้ใหม่ ความสนใจทางเทคโนโลยี และการนำเทคโนโลยีมาใช้ทางสุนทรียศาสตร์ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิเคราะห์เป็นประเด็นได้ดังต่อไปนี้ 1) การสร้างเครื่องมืออุปกรณ์ที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะหรือสร้างอุปกรณ์ในการสื่อสารเฉพาะ 2) การได้รับการสนับสนุนจากองค์กร สถาบัน หรือภาคเอกชนในการสร้างสรรค์ผลงานหรืองานวิจัย 3) การร่วมกลุ่มกิจกรรมทางศิลปะเพื่อใช้นำเสนอแนวทางศิลปะสื่อใหม่ และ 4) อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมจัดจำหน่ายเชิงอุตสาหกรรม

1. การสร้างเครื่องมืออุปกรณ์ที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะหรือสร้างอุปกรณ์ในการสื่อสารเฉพาะ อาทิ Joseph Nicéphore Niépce คิดค้นกล้องถ่ายภาพแรกที่พัฒนาจากกล้องรูเข็ม ศิลปิน Laszlo Moholy Nagy ผลงาน *Light-Space Modulator* เป็นงานที่ศิลปินสร้างสรรค์อุปกรณ์เครื่องมือขึ้นเพื่อใช้ในการเล่นกับแสงและความเคลื่อนไหวเพื่อให้ได้การแสดงผลและประสบการณ์การชมตามต้องการ John Cage และ Marcel Duchamp กับผลงาน *Reunion* เป็นเหตุการณ์ศิลปะการแสดงเล่นหมากรุกโดยที่มีกระดานหมากรุกจัดทำเฉพาะโดย Lowell Cross สิ่งที่เกิดขึ้นคือระหว่างการเดินหมากรุกแต่ละตาจะเคลื่อนพลโน้ตเพลง 4 ตัวและกระจายออกไปตามลำโพง ศิลปิน Peter Vogel ผลงาน *Soundwall* สร้างครั้งแรกในปี 1979 ผลงานประกอบด้วยเซ็นเซอร์หลายอัน เป็นประหนึ่งประติมากรรมบนผนังซึ่งจะเปล่งเสียงเมื่อ เซ็นเซอร์จับความเคลื่อนไหวของคนได้ จากในภาพคือศิลปินได้ทำการแสดงเองในปี 2009

2. การได้รับการสนับสนุนจากองค์กร สถาบัน หรือภาคเอกชนในการสร้างสรรค์ผลงานหรืองานวิจัย เช่น Club d'Essai de la Radiodiffusion-Télévision Française (RTF) สนับสนุนการวิจัย Pierre Schaeffer ผลงาน *Études aux chemins de fer* ถูกมองเป็นผลงานดนตรีแรกๆ ที่จัดวางเสียงบนพื้นฐานของสุนทรียศาสตร์ทางดนตรีเท่านั้น เผยแพร่ครั้งแรกผ่านรายการวิทยุ

พร้อมกับเสียงปะติดเป็นการถือกำเนิดของดนตรีแบบ Musique Concrète บริษัท 3M corporation สนับสนุนอุปกรณ์ต่าง ๆ แก่ศิลปิน Sonia Landy Sheridan เช่น 3M Thermofax Machine เครื่องถ่ายเอกสาร 3M color-in-color ซึ่งเธอได้กลายเป็นหนึ่งในศิลปินที่บุกเบิกในศิลปะการทำสำเนาเอกสารที่มีการเรียกว่า Xerox art และ reprographic art ในยุคนั้น บริษัท Bell Telephone Laboratories, Inc สนับสนุนการทำงาน Kenneth C. Knowlton ร่วมกับ Leon Harmon ผลิตผลงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ *Nude* ใช้กระบวนการสแกนรูปเข้าไปในคอมพิวเตอร์ และสร้างใหม่ด้วยโหมดสีขาวดำพื้นฐานที่ตั้งเอาไว้ด้วยสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์และอิเล็กทรอนิกส์

3. การร่วมกลุ่มกิจกรรมทางศิลปะเพื่อใช้นำเสนอแนวทางศิลปะสื่อใหม่ ยกตัวอย่าง นิทรรศการ ‘Software - Information Technology- Its New Meaning for Art’ คัดสรรผลงาน โดยศิลปิน/นักวิจารณ์งานศิลปะ Jack Burnham เป็นการรวมกันของคอมพิวเตอร์และศิลปินคอนเซ็ปชวล เชื่อมโยงแนวความคิดของซอล์ฟแวร์ให้เป็นกระบวนการหรือชุดคำสั่ง และจัดทำต่อด้วยเครื่องจักรกล กิจกรรมการแสดงสด ‘9 Evenings: Theatre and Engineering’ เป็นชุดการแสดง การแสดงแรกอย่าง ‘E.A.T.’ (Experiments in Art and Technology) เป็นการร่วมมือกันสร้างงานของศิลปิน วิศวกร และนักวิทยาศาสตร์ในการสร้างงานละคร ดนตรี และการแสดงอื่นทดสอบเทคโนโลยีใหม่ ๆ

4. การใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมจัดจำหน่ายเชิงอุตสาหกรรม อย่าง Nam June Paik กับนิทรรศการใหญ่อันแรกของเขา ‘The Exposition of Electronic Music-Electronic Television’ ซึ่งมีการใช้อุปกรณ์อย่างทีวี สร้างสรรค์งานร่วมกับอุปกรณ์อย่างเปียโนที่ถูกดัดแปลง เครื่องจักรผลิตเสียง และเครื่องอัดเทป ผลงาน *Lorna* โดยศิลปิน Lynn Hershman Leeson เป็นผลงานวิดีโออาร์ตปฏิสัมพันธ์แบบแผ่นดิสก์แรกที่ใช้สามารถเลือกผลของการกระทำให้กับตัวหลักของเรื่องคือ *Lorna* ได้

พอมาถึงบริบทของศิลปะสื่อใหม่เมืองไทยจึงเป็นที่เพิกเฉยไม่ได้ถึงความสำคัญของการนำข้อมูลสัมภาษณ์จากบุคลากรทางศิลปะซึ่งสามารถให้ความรู้เรื่องในด้านประวัติศาสตร์ศิลปะสื่อใหม่ของประเทศไทยโดยโดยตรงอย่างศาสตราจารย์ ดร. อภินันท์ โปษยานนท์มานำเสนอเนื่องจากเป็นผู้บุกเบิกและยังคงเป็นผู้ที่สนับสนุนศิลปะสื่อใหม่ ได้เล่าถึงสถานการณ์ทางศิลปกรรมในช่วงยุคค.ศ. 1980 ซึ่งเป็นช่วงที่ศิลปินไทยในสมัยนั้นเริ่มใช้วัสดุนอกเหนือจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบประเพณี อภินันท์เองเพิ่งศึกษาจากต่างประเทศกลับมาประเทศไทยได้สร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานที่ใช้วิดีโอเป็นครั้งแรกซึ่ง ณ ตอนนั้นเป็นสื่อที่ไม่คุ้นชินใน

งานศิลปะอย่างมาก นอกจากนั้นอีกนัยหนึ่งยังได้กล่าวถึงพัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย ตั้งแต่ตอนนั้นถึงปัจจุบัน

ดร.ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์เป็นอีกหนึ่งคนซึ่งเป็นเสมือนผู้ที่ต้องมีการสอบถามหากต้องการเรียนรู้เรื่องศิลปะสื่อใหม่ ชื่อเสียงของชยานุตย์ในด้านนี้มาจากการเป็นนิทรรศการ 'From Message to Media มองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย' ซึ่งเป็นนิทรรศการที่สำรวจศิลปินที่ใช้สื่อทางเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ชยานุตย์ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในภาพรวม พร้อมทั้งขั้นตอนกระบวนการทางความคิดในนิทรรศการถึงที่มาของศิลปะสื่อใหม่มีที่มา 3 ประการคือ 1) Self-identity อัตลักษณ์ศิลปิน 2) Globalization วัฒนธรรมหรือโลกาภิวัตน์ที่เข้ามา และ 3) Technology สื่อเทคโนโลยี เนื้อหาในสัมภาษณ์ประเด็นดังกล่าวก่อให้เกิดความเชื่อมโยงสภาพแวดล้อมทางสังคมกับผลงานศิลปะที่เกิดขึ้น

การนำเสนอการสัมภาษณ์และนิทรรศการศิลปินศิลปะสื่อใหม่ที่มีความล้ำหน้าในการใช้เครื่องมืออย่างวิทยา จันมาในฉบับนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน เป็นแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ que เรียนรู้จากเทคโนโลยีและได้รู้ถึงการเชื่อมโยงเทคโนโลยีและศิลปะที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เนื้อหาในการสัมภาษณ์มีการพูดถึงปัญหาของการสนับสนุนและการสร้างการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่ กล่าวถึงที่มาและอิทธิพลในงานของตนเอง การค้นคว้าหาความรู้ซึ่งกลายมาเป็นกระบวนการความคิดของศิลปินในที่สุด การนำชม 'LAB/ART Interactive Installation Exhibition' วิทยาได้พูดถึงแนวความคิดและกระบวนการของผลงานแต่ละชิ้นที่จัดแสดงอย่างละเอียด ก่อให้เกิดการหยั่งรู้ของศิลปะสื่อใหม่ที่มีอยู่

บทความที่เกี่ยวกับกิจกรรมการศึกษาศิลปะสื่อใหม่กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (หอศิลป์กรุงเทพฯ) ยกตัวอย่างกิจกรรมที่เกิดขึ้นในระดับองค์กร แสดงให้เห็นถึงความสำคัญที่มีอยู่ของศิลปะสื่อใหม่และแนวความคิดที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่สู่ประชาชน สิ่งที่สังเกตได้ในบทความนี้คือศิลปะสื่อใหม่ได้จัดแสดงน้อยลงในช่วงหลังที่ผ่านมา ณ หอศิลป์กรุงเทพฯ ผลงานสื่อใหม่ที่จัดแสดงถูกรวมในนิทรรศการซึ่งเน้นองค์ความรู้ในบริบทอื่น ทำให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงด้านการรับรู้ทางกายภาพ บทความนี้มีการสรุปว่าการเรียนรู้ทางศิลปะสื่อใหม่ควรเชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาเพื่อมีการพัฒนาที่สม่ำเสมอของศิลปะสื่อใหม่

หนังสือที่นำเสนอให้อ่านเพื่อการต่อยอดในเทคโนโลยีฉบับที่ 1 ล้วนแต่เป็นหนังสือที่เหมาะสมแก่การเริ่มต้นการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ในหลายมิติ หนังสือแต่ละเล่มมีความยาก - ง่ายในความเข้าใจต่างกันไป อาทิ หนังสือที่เข้าใจง่ายที่สุด New Media Art (Taschen Basic Art Series) โดย Reena Jana และ Mark Tribe

มีเนื้อหาที่ไม่ลงลึกแต่ครอบคลุมผลงานศิลปะที่ควรทราบ ไปจนถึง New Media in the White Cube and Beyond รวบรวมโดย Christiane Paul มีเนื้อหาเกริ่นนำทำความเข้าใจ แต่เป็นการรวมกันของบทความที่มีความเข้มข้นสูงในด้านเนื้อหา พูดถึงการจัดนิทรรศการ ปรัชญาการเรียนรู้ และทฤษฎีหลักการอื่น ๆ ของการนำเสนอผลงานศิลปะสื่อใหม่ ยังมีการเสนอสูจิบัตรนิทรรศการเพื่อเสริมสร้างการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์สนับสนุนศิลปะสื่อใหม่ที่เกิดขึ้น

เนื้อหาในเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1 นำเสนอเนื้อหาศิลปะสื่อใหม่สากลเชื่อมโยงกับวิวัฒนาการโลกตั้งแต่ปฏิวัติอุตสาหกรรม ส่วนศิลปะสื่อใหม่ไทยครอบคลุมเนื้อหาตั้งแต่เริ่มจนถึงปัจจุบันเป็นการสร้างประวัติศาสตร์ศิลปะสื่อใหม่และนำเสนอเนื้อหาที่ทันเหตุการณ์ มีการเชื่อมต่อกับองค์กรทางศิลปะ และแนะนำการต่อยอดที่เป็นพื้นฐาน ดังนั้นสามารถกล่าวอ้างได้ว่าข้อมูลในฉบับที่ 1 นั้นได้รวบรวมและเผยแพร่ในองค์ความรู้เบื้องต้นที่ควรจะรับทราบสำหรับกลุ่มผู้ที่เริ่มสนใจได้ไว้ในระดับพื้นฐาน ผู้ใช้รับรู้ถึงที่มาของศิลปะสื่อใหม่ ปัญหาในปัจจุบัน และแนวทางที่นำไปใช้ในการปฏิบัติของตนเองได้

### 5.1.2 เนื้อหาเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2

เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 มีเนื้อหาที่ต่อยอดจากฉบับที่ 1 องค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่ให้ครบถ้วนขึ้น และเนื้อหาที่อยู่ใต้เนื้อหาของตัวเองคือศิลปะแห่งเสียงเต็มเต็มประเด็นของศิลปะที่มีความเชื่อมโยงกัน เนื้อหาที่ต่อยอดจากประเด็นศิลปะสื่อใหม่ภาพรวมในฉบับที่ 1 เรื่องศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยถ่ายทอดโดยศิลปินสัมภาษณ์พิชญา ศุภวานิช ในมุมมองของภัณฑารักษ์ หนึ่งในประเด็นที่พิชญาพูดถึงซึ่งขัดกับการวิจัยนี้คือการรวบรวมศิลปะสื่อใหม่และศิลปะร่วมสมัยเป็นสิ่งเดียวกัน ทั้งนี้เนื้อหานี้ได้ถูกนำเสนอเพื่อกระตุ้นการวิพากษ์ในแนวความคิดนี้ต่อไป

ว่าด้วยเรื่องสื่อใหม่ที่ใช้ในศตวรรษที่ 21 ที่เด่นชัดและเป็นกระแสแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่และเทคโนโลยีขั้นสูงผ่าน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) Net Art ศิลปะอินเทอร์เน็ต 2) Game Art ศิลปะเกมส์ และ 3) Robotic Art ศิลปะหุ่นยนต์ (artificial intelligence/ AI)

1. ศิลปะอินเทอร์เน็ตปรากฏมิติของการปฏิสัมพันธ์ผ่านการสื่อสารผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างการแลกเปลี่ยนข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูล หรือนำเสนอข้อมูลทางเดียวโดยศิลปิน อย่างเช่น Mark Amerika เริ่มก่อตั้ง 'Alt-X Amerika' คือการนำเสนอข้อมูลออนไลน์ เป็นเว็บไซต์สำหรับศิลปะออนไลน์ งานเขียน และทฤษฎีสื่อใหม่ สิ่งปรากฏในเว็บไซด์นี้ อาทิ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์,

คลิปเสียง, สัมภาษณ์, และ Hyper-X Net Art Gallery (ซึ่งปิดตัวลงไปแล้ว) เทศกาลทางศิลปกรรม เริ่มเอา Net Art เข้ามาอย่าง Whitney Biennial ได้ส่วนเฉพาะเริ่มต้นที่ปี 2000 ปัจจุบันพัฒนาเป็น Whitnet artport ซึ่งรวบรวมผลงานศิลปะอินเทอร์เน็ตที่มีการจ้างทำโดย Whitney โดยเฉพาะ

2. ศิลปะเกมส์คือการปฏิสัมพันธ์ผ่านรูปแบบเกมส์ออนไลน์ นับเป็นวิวัฒนาการทางศิลปะสื่อใหม่รูปแบบหนึ่งที่สำคัญตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 21 เพื่อให้การปฏิสัมพันธ์ผ่านโครงสร้างกิจกรรมเกมส์ออนไลน์ อาทิ ศิลปิน Ken Goldberg ผลงาน *Ouija* ผู้ใช้สามารถเล่นบอร์ดวิญญูณ<sup>235</sup> ด้วยกันได้ผ่านเว็บไซต์โดยเอามือวางไว้บนเมาส์ สิ่งที่น่าประหลาดน่าจะเป็นมือและมีการสื่อสารผ่านเว็บแคมอีกด้วย ศิลปิน John Klima กับผลงาน *Glasbead* เป็นการรวมกันของหลายผู้ใช้ให้ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างดนตรีตัวอย่าง มีผู้ร่วมได้มากถึง 20 คน ศิลปิน Pippin Barr ได้สร้างเกมส์ออนไลน์ที่มีชื่อว่า *The Artist is Present he Artist is Present* เป็นการสร้างเหตุการณ์จำลองศิลปะการแสดงสดของศิลปิน Marina Abramovic ณ Museum of Modern Art มีทั้งการต่อคิด เวลาเปิด-ปิดของพิพิธภัณฑ์

3. ศิลปะหุ่นยนต์รวมไปถึงปัญญาประดิษฐ์ ผลงานในกลุ่มปัญญาประดิษฐ์ได้รับความร่วมมือจากองค์กรใหญ่ในการสนับสนุนพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เพื่อใช้ในแนวทางสุนทรียศาสตร์ ตั้งคำถามระหว่างคุณค่าของศิลปะและเทคโนโลยี เช่น ศิลปิน Edward Ihnatowicz ผลงาน *Senster* เป็นการสร้างผลงานศิลปะยาว 4 เมตรลักษณะคล้ายแขน มีไมโครโฟนให้คนมีปฏิสัมพันธ์ลูบจับได้ ผลงานมีปฏิริยาตอบโต้ผ่านระบบคอมพิวเตอร์ตอบสนองกับปฏิริยานั้น ๆ เครื่องจักรกล *The Painting Robots* โดยกลุ่ม Robotlab แสดงผลงานผลงาน *The Big Picture* พัฒนาโดย Matthias Gommel Martina Haitz และ Jan Zappe เป็นการสร้างผลงานศิลปะที่นอกเหนือจากความสามารถของคน เช่น ผลงานชิ้นนี้เป็นการที่ใช้เครื่องจักรกลบันทึกภาพจากดาวอังคารและวาดภาพสภาพของดาวอังคารอย่างละเอียด

เนื้อหาหลักของเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 เป็นการนำเสนอศิลปะแห่งเสียงซึ่งเป็นรูปแบบทางศิลปะอย่างหนึ่งที่มีความคาบเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ ทั้งวิวัฒนาการและการใช้สื่อซึ่งเกริ่นไว้ในเนื้อหาของฉบับที่ 1 การนำเสนอชุดความรู้ส่วนนี้ถอดความเป็นปัจเจกออกไป เนื่องจากมีการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้เขียนรับเชิญ ซึ่งผู้วิจัยมีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการตอบกลับเนื้อหา นั้น ๆ ที่สร้างขึ้นผ่านนิทรรศการดิจิทัลและโมชั่นกราฟิก

235 Spirit board มีกระบวนการเล่นคล้ายผีถ้วยแก้ว

ขอบเขตของศิลปะแห่งเสียงที่ถูกนำเสนอในบทความมีองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ลักษณะ และสุนทรียะ ครอบคลุมเนื้อหาเบื้องต้นที่ควรรู้ทั้งหมด ผู้วิจัยได้เน้นย้ำประเด็นด้วยการคัดเลือก ผลงานที่มีความสำคัญในเชิงประเด็นประวัติศาสตร์มานำเสนอ 11 ผลงานโดยศิลปิน 9 คนด้วยกัน แต่ละผลงานที่เลือกมามีการสร้างบริบทให้ศิลปะแห่งเสียงที่ต่างกันไป บางชิ้นมีลักษณะของ ศิลปะสื่อใหม่สูง เช่น *Dialtones (A Telesymphony)* โดย Golan Levin เป็นการแสดงดนตรี ซิมโฟนีผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือที่หลากหลาย สำรวจความเป็นปัจเจกของเสียงต่อ อุปกรณ์เทคโนโลยี ไปจนถึงผลงานที่เน้นไปที่แนวความคิดอย่าง 4 “33” ที่โด่งดังโดย John Cage

ผลงานและแนวความคิดของ John Cage ได้ถูกนำมาสร้างเป็นโมชันกราฟิกโดยผู้วิจัย เป็นการทำให้เป็นภาพรวมของปฏิบัติการของเขา แนวคิดนี้กระตุ้นให้ผู้ใช้ได้รับรู้ถึงผลงาน ที่สำคัญโดยบุคลากรที่บุกเบิกศิลปะแห่งเสียง เห็นการทำงานกับสื่อใหม่ของเขาอย่าง Network Performance of John Cage’s Speech การทำงานข้ามศาสตร์ตั้งผลงาน *Reunion* ที่กล่าวมา ข้างต้น และการสร้างบริบทใหม่ให้กับงานดนตรีในผลงาน 4 “33”

ในส่วนของศิลปะแห่งเสียงในประเทศไทยมีการนำเสนอเนื้อหาเป็นสัมภาษณ์และงาน สร้างสรรค์ที่เป็นบทความ อานนท์ นงเยาว์คือศิลปินที่ใช้เสียงเป็นหลักในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะประกอบกับเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่เขาสร้างสรรค์ ประโยชน์ที่ได้ จากการรับรู้การสัมภาษณ์นี้คือความเชื่อมโยงที่ชัดเจนมากของศิลปะแห่งเสียงและศิลปะสื่อใหม่ใน การปฏิบัติงานของเขาเนื่องจากเขามีความเป็นนักทดลองก่อให้เกิดผลงานศิลปะแห่งเสียงที่มี การนำเสนอผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีเสมอ การสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแห่งเสียงโดยตรง คือ การสัมภาษณ์เพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์เกี่ยวกับ ‘85-140 dB : Sound & Media Installation Exhibition’ นิทรรศการนี้มีแนวความคิดของเสียงที่ตั้งและเสียงที่ไม่ได้ยิน มีการแตะประเด็น การเมืองของเรื่องที่ไม่ได้ เห็นหาดังกล่าวทำให้เห็นภาพความเชื่อมโยงกันของ ปัญหาสังคมกับการใช้แนวความคิด ใช้สื่อที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลงานที่เพ็ญวดีพูดถึงซึ่งอยู่ในนิทรรศการนี้ไม่ได้เป็นศิลปะสื่อใหม่ทั้งหมด เป็นการเน้นประเด็น ของความคาบเกี่ยวของศิลปะสื่อใหม่และศิลปะแห่งเสียง ไม่ใช่สิ่งเดียวกันหรือเป็นประเภทย่อย เสียงทีเดียว

บทความโดยपालิน อังศุสิงห์ ถือเป็นงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของงานเขียนอีกทีหนึ่ง ถ่ายทอดผลงาน กระบวนการ แนวความคิดของศิลปิน Jana Winderen ที่มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในงาน Thailand Biennale 2018 Krabi เป็นผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเสียง มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ สร้างสรรค์ผลงานซึ่งมีความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่และภูมิปัญญาชาวบ้าน

สิ่งที่เรียนรู้ได้จากบทความนี้คือการสังเกตของอีกคนหนึ่งของคุณสมบัติ การพัฒนาแนวความคิดของศิลปิน ถ่ายทอดบอกเล่าให้ผู้อ่านได้เกิดจินตนาการ รับรู้ถึงทักษะที่พึงมีในการสร้างสรรค์งานประเภทนี้

หนังสือและบทความที่แนะนำในฉบับนี้มีทั้งเรื่องศิลปะสื่อใหม่และศิลปะแห่งเสียงในหัวข้อศิลปะสื่อใหม่นำเสนองานเขียนที่มีความร่วมสมัยมากกว่าข้อมูลพื้นฐาน เป็นปีที่ค่อนข้างใหม่ ส่วนที่เกี่ยวกับศิลปะแห่งเสียงครอบคลุมสิ่งที่ควรเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะเบื้องต้นอย่างประวัติศาสตร์ที่ละเอียดกว่าที่นำเสนอหรือการทดลองในเชิงปรัชญาต่าง ๆ

เทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2 มีความแตกต่างและต่อเนื่องตรง ในด้านชุดความรู้ศิลปะสื่อใหม่สากลฉบับที่ 1 ทำให้มีพื้นฐานคงความรู้โดยเฉพาะในทางประวัติศาสตร์ต่อยุคฉบับที่ 2 เสนอข้อมูลที่มีความใกล้เคียงกับปัจจุบันขึ้น ด้านศิลปะสื่อใหม่ไทยมีการเชื่อมต่อแนวความคิดของศิลปะสื่อใหม่และศิลปะแห่งเสียงชัดเจน ทั้ง 2 ฉบับมีต่อพื้นฐานทางประวัติศาสตร์และความเป็นปัจจุบันบนโลกออนไลน์

### 5.1.3 เนื้อหาข่าวสารนำเสนอในเทเลเอสเทติกส์

ส่วนที่ทำให้เทเลเอสเทติกส์มีความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องทันเหตุการณ์คือส่วนเนื้อหาข่าวสาร มีการเขียนจากทั้งประสบการณ์และแค่เป็นการอัปเดตกิจกรรมและนิทรรศการที่เกิดขึ้นทั่วโลก การวิเคราะห์เนื้อหาส่วนนี้อย่างสั้นคือสามารถก่อให้เกิดการต่อยอดกับเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้น ผู้รับรู้สามารถไปชมนิทรรศการที่นำเสนอได้หากมีโอกาส

### 5.1.4 เนื้อหาคำถามพบบ่อยนำเสนอในเทเลเอสเทติกส์

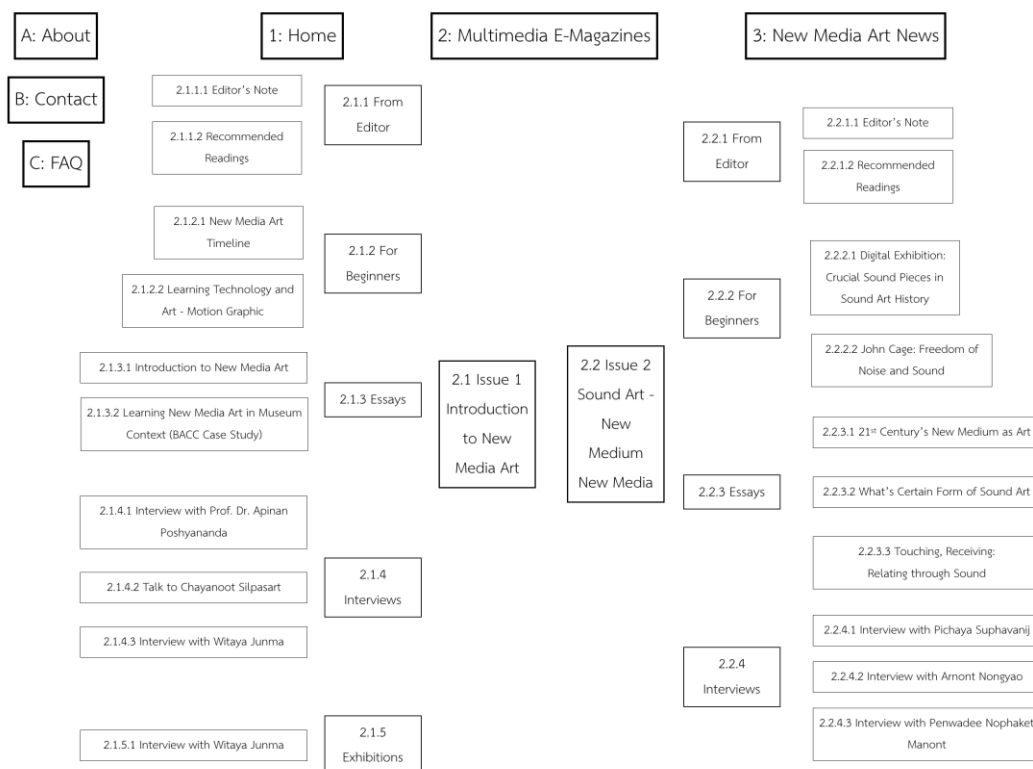
เนื้อหาคำถามพบบ่อยที่นำเสนอในเทเลเอสเทติกส์ส่วนหนึ่งคือชุดความรู้จากงานวิจัยนี้ บางส่วนคือการต่อยอดปัญหาบางส่วนของงานวิจัย จากที่วิเคราะห์เนื้อหาส่วนนี้เป็นการเสริมแนวความคิดบางอย่างที่ตรงไปตรงมาไม่ได้นำเสนอในฉบับที่ 1 หรือ 2 อย่างศิลปะสื่อใหม่คืออะไร หรือศิลปะสื่อใหม่พิเศษอย่างไร หรือเป็นการตอบปัญหาที่เกิดจากปัญหาการวิจัยซึ่งสามารถส่งเสริมการรับรู้ต่อยอดได้ อาทิ ข้อมูลเกี่ยวกับสถาบันหรือสถานศึกษาสื่อใหม่



## 5.2 งานสร้างสรรค์

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์มีโครงสร้างดังแผนภูมิที่ปรากฏอยู่ เป็นเว็บไซต์ที่มีองค์ประกอบหลักเป็นนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย สามารถเห็นได้ว่าโครงสร้างไม่มีความซับซ้อน มีลำดับการเข้าถึงเพียง 3 ชั้นไม่ทำให้เกิดความซับซ้อนในการเข้าถึงข้อมูล จากการลองใช้กรณีตัวอย่างพบว่าไม่มีเว็บไซต์ไหนที่มีการเข้าถึงข้อมูลเกิน 4 ชั้น

การออกโครงสร้างดังกล่าวได้แบ่งเป็นส่วนเนื้อหาบทความเนื้อหากรอง และส่วนเสริมที่มีทั้งเนื้อหาและส่วนประกอบจำเป็นของเว็บไซต์ กล่าวคือในส่วนบนของหน้าเว็บไซต์ ส่วนที่มีการลิงก์ถึงคือหน้าแรก หน้านิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย (เนื้อหาหลัก) และหน้าข่าวสาร (เนื้อหากรอง) ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้จะมีความเคลื่อนไหว การอัปเดตอยู่เสมอ เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ตายตัว ส่วนด้านล่างนั้นลิงก์สู่สิ่งที่จำเป็นในทุกเว็บไซต์อย่างเกี่ยวกับการติดต่อ แต่การออกแบบนี้ผู้วิจัยได้ใส่คำถามที่พบบ่อยเข้าไปส่วนนี้เพราะเป็นเนื้อหาที่ตายตัว เหมือนเป็นทางลัดเข้าไปสู่ประเด็นที่อาจจะเกิดการตั้งคำถามมากกว่า



แผนภูมิที่ 8 โครงสร้างтелеเอสเทติกส์พร้อมเนื้อหาฉบับ 1 และ 2

การนำเสนอในรูปแบบดังกล่าวเป็นการตอบโจทยปัญหาทางานวิจัยจากความเป็น “สื่อใหม่” ที่เชื่อมโยงกันของศิลปะสื่อใหม่และสื่อใหม่ที่เป็นรูปแบบการนำเสนอ ภาษาสื่อใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงศิลปะด้วยนั้นส่งผลต่อพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของมนุษย์ผ่านกระแสสื่อใหม่ที่สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์อย่างไร้ขอบเขตอัตลักษณ์ของสื่อใหม่ในด้านของวัสดุอย่างซอฟต์แวร์ การสร้างโค้ด ความสะดวกสบายของระบบอัตโนมัติ การแปรผันของสื่อและการจัดการระบบข้อมูลไปจนถึงส่วนฮาร์ดแวร์ อันได้แก่อุปกรณ์การจดบันทึก เครื่องสร้างภาพ และเครื่องมือเชิงอื่น ๆ ที่สนับสนุนผลสัมฤทธิ์ของการสร้างงานสื่อใหม่ ซึ่งเป็นคุณสมบัติแตกต่างจากรูปแบบวัสดุในอดีตอันเป็นขอบเขตการสร้างมาตรฐานความแตกต่างระหว่างสื่อใหม่และสื่อประเพณี<sup>236</sup> เป็นการปฏิเสธไม่ได้ว่าการเข้าถึงองค์ความรู้ทางออนไลน์ต่อการรับการเรียนรู้ตามยุคสมัยนี้เป็นอย่างไรก็ตามการศึกษาในห้องเรียน การอ่านหนังสือ หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่างมีข้อดีในการเรียนรู้ในแบบฉบับเฉพาะ ดังนั้นการสร้างสื่อออนไลน์จึงต้องสร้างประสบการณ์และองค์ความรู้ที่แตกต่างที่ไม่สามารถพบได้ด้วยกรรมวิธีอื่น

ในแง่ของออกแบบและการทำงานของงานนำเสนอเนื้อหาในเทเลเอสเทติกส์ มีการออกแบบออกแบบหลายสื่อการเรียนรู้ในหนึ่งหัวข้อตอบสนองทักษะที่อภิปรายในเบื้องต้น บทที่ 3 คือ 1) ทักษะการเลือกใช้อองค์ความรู้ 2) ทักษะการจัดการองค์ความรู้ และ 3) ทักษะการสื่อสารองค์ความรู้ ข้อดีของการออกแบบลักษณะนี้เหมาะสมกับข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลวิชาการระดับหนึ่ง ซึ่งช่องทางในการต่อยอดองค์ความรู้จากการแนะนำหนังสือที่มีการเขียนค้นคว้าวิจัยที่เข้มข้น การนำเสนอในเทเลเอสเทติกส์มีชุดความรู้หลายระดับซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ สำหรับกลุ่มคนที่ต้องการอ่านเพื่อข้อมูลที่ลึกซึ้ง ทางเทเลเอสเทติกส์ก็มีการนำเสนอที่เพิ่มความน่าสนใจในการใ้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการอ่าน ซึ่งเลือกที่จะอ่านอย่างเดียวกก็ได้ สำหรับผู้ที่ต้องการรู้ว่าศิลปะสื่อใหม่มีพัฒนาการอย่างไรด้วยเวลาไม่ถึง 10 นาทีก็สามารถเรียนรู้ผ่านโมชันกราฟิกได้ สำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้ว่าศิลปะสื่อใหม่มีการปฏิบัติอย่างไรอยู่บ้างก็สามารถศึกษาจากบทสัมภาษณ์ได้ หรือผู้ที่ต้องการทราบว่าควรเริ่มศึกษาศิลปะสื่อใหม่เชิงลึกอย่างไรก็สามารถดูจากที่แนะนำการอ่านต่อยอดได้อธิบายโดยละเอียดได้ดังนี้

236 Manovich, Lev. The Language of New Media. Massachusetts: The MIT Press. 2001. pp.

### 5.2.1 สัมภาษณ์

การสัมภาษณ์เป็นการหาข้อมูลที่เรียบง่ายที่สุด มีการปฏิบัติมาตั้งแต่ในอดีต เรียกได้ว่าเป็นข้อมูลปฐมภูมิ การสัมภาษณ์ได้มาสู่ข้อมูลทั้งเป็นการสำรวจภาพรวม และเฉพาะเจาะจง เนื่องจากประเด็นศิลปะสื่อใหม่ไม่ค่อยได้มีการค้นคว้ามากนัก ข้อมูลสัมภาษณ์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเนื่องจากสามารถนำไปตีความและขยายต่อได้ มีทั้งเป็นถอดบทสัมภาษณ์ออกเป็นการเขียนและแบบภาพเคลื่อนไหว การออกแบบคลิปสัมภาษณ์ การสร้างสรรค์รูปแบบสัมภาษณ์มีความแตกต่างหลายปัจจัยซึ่งให้ประสบการณ์รับรู้ที่ต่างไป เช่น สถานที่สัมภาษณ์ จากการสำรวจคลิปวิดีโอและจากบทสนทนาสอบถามผู้ให้หลังเผยแพร่พบว่าคลิปวิดีโอสัมภาษณ์ที่ถ่ายทำในสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลที่ถูกสัมภาษณ์มีความน่าสนใจกว่าเนื่องจากได้พิจารณาและเชื่อมโยงกับการทำงานของศิลปิน

วิดีโอการนำชมนิทรรศการโดยวิทยา จันมาก็จัดได้ว่าเป็นกึ่งการสัมภาษณ์รูปแบบการนำเสนอคลิปนี้ได้รับอิทธิพลจากการถ่ายทำรายการพาเที่ยวผสมผสานกับกิจกรรมนำชมโดยภัณฑารักษ์ ศิลปิน หรือคนอื่น ๆ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ มีเวลาต่อคลิปไม่ยาว การนำเสนอที่มีการตัดต่ออย่างรวดเร็วต่างจากสัมภาษณ์ทั่วไปที่เป็นการนั่งสนทนากัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่คุ้นชินจากภาพและจังหวะการเดินเรื่องที่ได้พบเห็นในสื่อรายการโทรทัศน์ในปัจจุบันทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย และเข้าถึงสถานการณ์รู้สึกเฉพาะตัว

### 5.2.2 บทความ

บทความคือการถ่ายทอดชุดความรู้ทางวิชาการที่เป็นพื้นฐาน ดังนั้นจะปฏิเสธถึงความสำคัญในรูปแบบไม่ได้ บทความคืองานเขียนที่ได้มาจากการหาข้อมูล สังเคราะห์ วิเคราะห์ และร้อยเรียงคำออกมาเป็นการเขียน มีงานงานซ้ำ แก้ไข เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอ

การนำเสนองานเขียนในเว็บไซต์นี้เน้นตัวอักษรสีดำบนพื้นหลังสีขาว เรียบง่ายเหมือนการอ่านทั่วไป อย่างไรก็ตามบทความปฏิสัมพันธ์คือการนำการเรียนรู้แบบมัลติมีเดียและการเรียนรู้ด้วยการอ่านนำมาผสมกัน มีการเน้นคำที่ต้องการอธิบายหรือให้ไปต่อยอดด้วยตนเอง

### 5.2.3 บทความปฏิสัมพันธ์

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และสื่อในการอ่านข้อมูลออนไลน์นั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ ตัวอย่างที่เห็นภาพชัด อาทิเช่น เว็บไซต์การอ้างอิงข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดอย่าง Wikipedia มีการรวมกันของไฮเปอร์ลิงก์มากมายในเนื้อหาบทความ ทั้งการต่อยอดในความหมายคำศัพท์เฉพาะ ชื่อบุคคล บรรณานุกรม หรืออื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่าการทำงานดังกล่าวส่งผลดีต่อการเรียนรู้ สามารถเป็นการตอบคำถามในสิ่งที่สงสัย หรือการเข้าสู่แนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้อง

อย่างไรก็ตาม บทความที่นำเสนอในเทเลเอสเทติกส์บางชิ้นมีการนำเสนอผลงานศิลปะหรือวัตถุที่ไม่สามารถจินตนาการตามได้ ผู้วิจัยจึงนำ hover effect หรือการมีปฏิกริยาเมื่อมีการนำเมาส์ไปวางไว้บนส่วนที่เลือกเอาไว้ นำไปปรับใช้ให้ปรากฏภาพผลงานศิลปะหรืองานประดิษฐ์ ไม่ได้เป็นการปิดกั้นจินตนาการ แต่คือการเติมเต็มการรับรู้ให้รอบด้านขึ้น ทั้งนี้ผู้อ่านจะมีปฏิสัมพันธ์ในบทความหรือไม่ก็ได้

### 5.2.4 ไลน์

จากเทเลเอสเทติกส์ทั้ง 2 ฉบับผู้วิจัยได้สร้างไลน์ 1 อันเกี่ยวกับการเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ จากกรณีศึกษาพบว่าการเรียนรู้ด้วยไลน์บนอินเทอร์เน็ตสามารถดูที่เป็นภาพเพื่อมองภาพรวมของสิ่งที่จะนำเสนอ หรือมีปฏิสัมพันธ์ที่ผู้สร้างจัดเตรียมไว้ให้ การสร้างสรรค์จากงานวิจัยนี้ นำเสนอข้อมูลขนานกันของศิลปะและวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี เป็นการมองให้เห็นภาพรวมและวิเคราะห์เฉพาะส่วน ทั้งนี้มีการอธิบายไลน์นี้ในโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอที่ละเอียดขึ้น

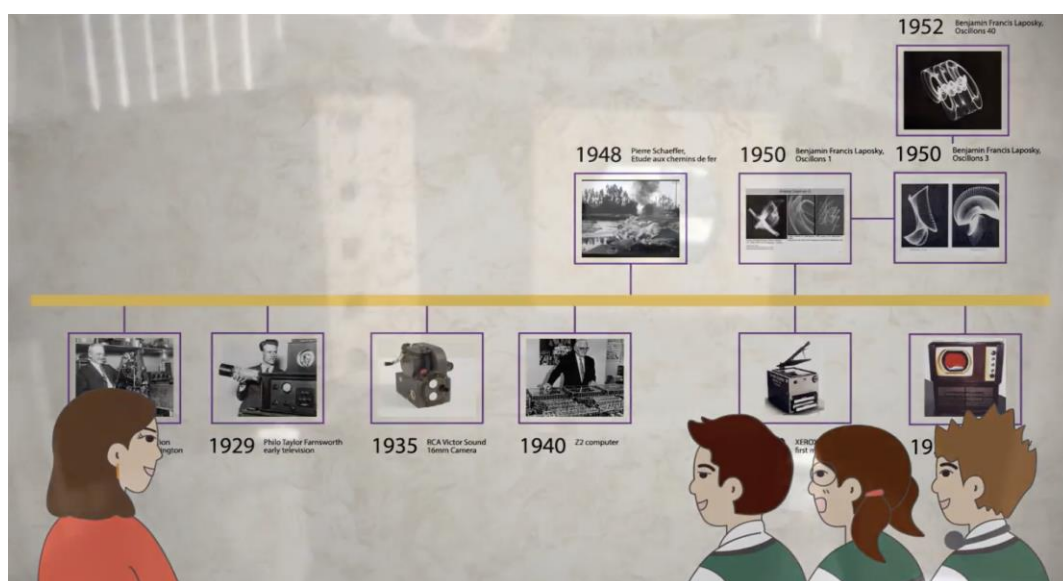
### 5.2.5 โมชันกราฟิก

งานวิจัยนี้ได้สร้างสรรค์โมชันกราฟิกมา 2 อัน ได้แก่ การเรียนรู้ศิลปะกับเทคโนโลยี ซึ่งต่อยอดมาจากชุดข้อมูลในวิจัยและไลน์ และการแนะนำผลงานศิลปะโดย John Cage การนำเสนอโมชันกราฟิกของงานวิจัยนี้อาจจะไม่ได้หวือหวาเหมือนกรณีตัวอย่าง แต่ถ่ายทอดข้อมูลที่ครบถ้วน

โมชันกราฟิก Art Meets Technology in the 20<sup>th</sup> Century ศิลปะและเทคโนโลยีสัมพันธ์ในศตวรรษที่ 20 ปรากฏถึงการใช้ตัวละครและการสนทนาในการเดินเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นการตั้งคำถามและการให้คำตอบพร้อมตัวอย่าง การดำเนินเรื่องดังกล่าวได้รับอิทธิพล

จากแนวคิดของการสื่อสารดิจิทัลเชิงวิพากษ์ ซึ่งเน้นให้เกิดกระบวนการพิจารณาเนื้อหาและนำไปต่อยอด

จากการวิเคราะห์ผลงานเรื่องการนำเสนอพบว่าโมชันกราฟิกชิ้นนี้นำเสนอแนวความคิดและองค์ความรู้ที่ต้องการนำเสนอได้ดี มีความน่าติดตามในเนื้อหา แต่มีสีสันน้อยในความเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวละครไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่นำเสนอเท่าที่ควรแม้ว่าภาพรวมเรื่องการรับรู้สามารถถ่ายทอดได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 112 โมชันกราฟิกศิลปะและเทคโนโลยีสัมพันธ์ในศตวรรษที่ 20

จากการวิเคราะห์พบว่าโมชันกราฟิก John Cage: Freedom of Noise and Sound มีเวลาที่ยาวกว่าการนำเสนอองค์ความรู้เรื่องโมชันกราฟิกทั่วไปที่มีเฉลี่ยอยู่ที่ 4-7 นาที ไม่เกิน 10 นาที แต่คลิปวิดีโอนี้ยาวถึงเกือบ 33 นาที ทั้งนี้เป็นเพราะการรวมกันของคลิปวิดีโอนำเสนองานของศิลปินหลายชิ้นเพื่อการนำเสนอ ผู้วิจัยได้พิจารณาปรับปรุง เช่นการตัดทอนบางส่วนของ การนำเสนอผลงานของศิลปินออกแต่บางอันได้รับการตัดออกไปแล้ว เมื่อพิจารณาแต่ละผลงานพบว่าไม่สามารถมีส่วนใดที่ตัดออกไปได้

อย่างไรก็ตาม แม้ผลงานชิ้นนี้ไม่ตรงกับการนำเสนอที่ตั้งใจไว้เบื้องต้นแต่เมื่อสำรวจการนำเสนอพบว่าไม่ได้ก่อให้เกิดความน่าเบื่อแต่อย่างไรเพราะครอบคลุมสิ่งสำคัญที่ต้องนำเสนอและมีการดำเนินเรื่องที่มีการต่อประเด็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

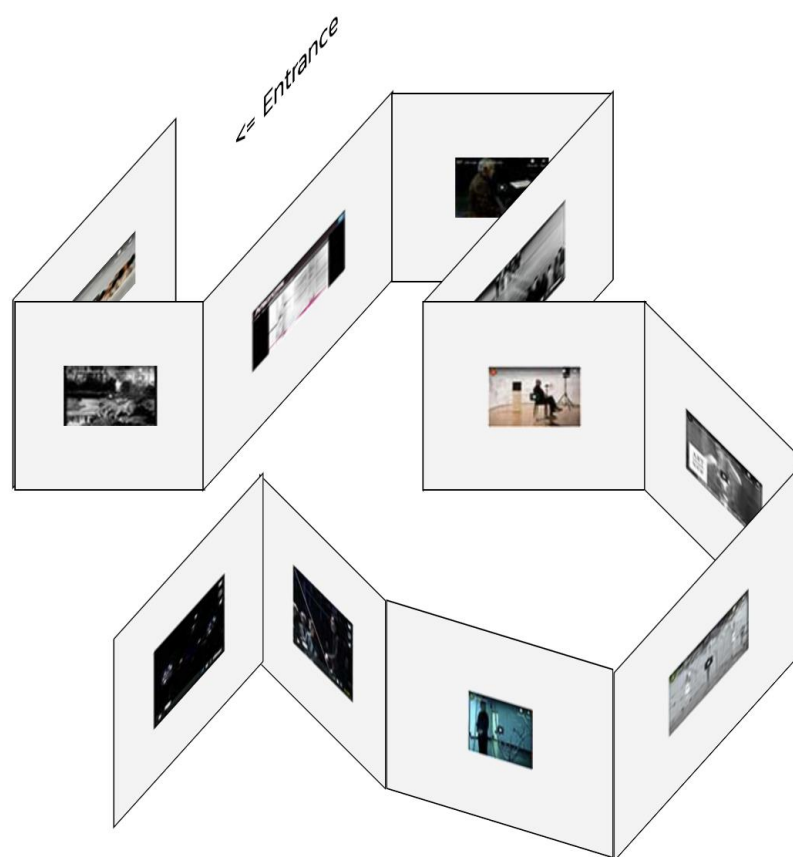


ภาพที่ 113 โมชันกราฟิก John Cage: Freedom of Noise and Sound

### 5.2.6 นิทรรศการดิจิทัล

แต่เริ่มผู้วิจัยตั้งใจที่จะสร้างนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) สำหรับนิทรรศการภาพรวมศิลปะแห่งเสียง แต่มีค่าใช้จ่ายที่สูงจึงปรับมาเป็นนิทรรศการรูปแบบดิจิทัลแทน การสร้างสรรค์ส่วนนี้มีโครงที่ง่าย เน้นไปที่การนำเสนอเนื้อหา ทว่าความเรียบง่ายนั่นเองก็ยิ่งก่อให้เกิดการเห็นภาพรวมที่ชัดเจน เป็นการจัดเรียงนิทรรศการตามลำดับเหตุการณ์ดั้งเดิมดูงานศิลปะอยู่ในพื้นที่คล้ายแกลเลอรี

หากพิจารณาดูจะพบว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาในส่วนนี้เรียบง่ายมาก เป็นเพียงการนำเสนอคลิปวิดีโอที่ถูกคัดเลือกมาตามลำดับเหตุการณ์ แต่การออกแบบประหนึ่งพื้นที่ชมนิทรรศการทำให้ผู้ใช้ระลึกถึงประสบการณ์ซึ่งเชื่อมโยงกับการรับรู้ผลงานศิลปกรรม ทำให้เกิดความตระหนักในบริบทที่เป็นการชมงานศิลปะแทนเป็นเพียงชมวิดีโอคลิปจากสื่อออนไลน์



ภาพที่ 114 Still Echoing, digital exhibition

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บทที่ 6

### สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลงานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ มีกระบวนการวิจัยจากการศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาในสองส่วนคือ ด้านศิลปะสื่อใหม่ และการสร้างการรับรู้ ผู้วิจัยได้นำผลสรุปของการศึกษาทั้งสองส่วนมาสร้างเป็นชุดความรู้เพื่อเผยแพร่เป็นผลงานเทเลเอสเทติกส์: การสร้างสรรค์นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดียออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ ฉบับที่ 1 และ ฉบับที่ 2 พร้อมด้วยองค์ประกอบอื่น ๆ ในเว็บไซต์ งานวิจัยนี้ยังได้อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนวิเคราะห์ผลงานสรุปและมีข้อเสนอแนะดังนี้

#### 6.1 สรุปผลจากการวิจัยสู่การพัฒนาางานสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์

##### 6.1.1 ผลการศึกษาความหมายของศิลปะสื่อใหม่ ปัจจัยของวิวัฒนาการที่มีต่อศิลปะและความเข้าใจในบริบทของสังคมไทย

งานวิจัยนี้สร้างชุดความรู้เกี่ยวกับสื่อใหม่ด้านคำจำกัดความสรุปเป็นลักษณะร่วมจากทฤษฎีต่าง ๆ ที่ไม่เคยได้รับการเปรียบเทียบมาก่อน ได้สร้างชุดความรู้วิวัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่กับเทคโนโลยีเป็นการเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ที่เน้นการขนานของสองสิ่งนี้ รวมถึงชุดความรู้ของศิลปะสื่อใหม่ในศตวรรษที่ 21 ว่ามีงานชิ้นไหนซึ่งมีอิทธิพลบ้าง และที่สำคัญได้สร้างชุดความรู้ศิลปะสื่อใหม่ไทยที่ไม่มีการทำวิจัยมาก่อน

จากการศึกษาที่เน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีเพราะตรงไปตรงมาและชัดเจนที่สุด ทั้งนี้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นความสัมพันธ์ของศิลปะและสภาพแวดล้อมอื่นของสังคมมีผลกระทบต่อความเป็นมาของศิลปะสื่อใหม่เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีที่ก้าวกระโดดผลักดันให้บริบทการรับรู้และความเข้าใจของศิลปะเกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ซึ่งชัดเจนในช่วงศตวรรษที่ 19 ของทางยุโรปซึ่งมีการปฏิวัติอุตสาหกรรม และวิวัฒนาการที่สำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงในเชิงศิลปะคือกล้องถ่ายรูป จากการผลิตผลงานศิลปะด้วยมือมนุษย์เป็นเครื่องจักรกล และกล้องถ่ายรูป พัฒนาจนมาเป็นกล้องวิดีโอถึงการบันทึกแบบดิจิทัลทุกวันนี้ กลายเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



จุดเริ่มต้นนั่นเองที่ปรับการรับรู้ที่มนุษย์มีต่องานศิลปะรวมไปถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ศิลปินหลายคนต่างแนวความคิดได้เริ่มทดลองและพัฒนา จากนั้นเป็นต้นมาหยิบจับจากเทคโนโลยีใกล้ตัว หรือแม้แต่สื่อใกล้ตัว เช่น เสียงหรือตัวคน เริ่มในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ต่อเนื่องมาชัดเจนคือช่วงศตวรรษ 1960 ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้กับศิลปะอย่าง Conceptual Art และ Performance Art จนถึง Video Art ซึ่งในขณะนั้นได้มีความเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและวัฒนธรรมคือพฤติกรรมผู้บริโภค ผลพวงมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีต่อเนื่องช่วงสงครามโลกต่อยอดมาจากการพัฒนาในส่วนของกองทัพโดยเฉพาะในส่วนของเครื่องมือสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อความสะดวกสบายเกี่ยวกับการอุปโภคบริโภค อีกอย่างคือศูนย์กลางทางศิลปะได้กระจายออกนอกยุโรปสู่ประเทศสหรัฐอเมริกา การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้มีการข้ามศาสตร์ไปสู่การทำงานร่วมกับวิศวกร คอมพิวเตอร์กราฟิก และอื่น ๆ ผลงานศิลปะบางชิ้นไม่ได้รับการสร้างสรรค์แบบขนบดั้งเดิมอีกต่อไป และเมื่อไม่ได้สร้างสรรค์แบบเดิม ผู้ชมก็ไม่ได้รับรู้ประสบการณ์แบบเดิม แทนที่จะเป็นการมองและรับรู้ผลงานในเชิงสุนทรียศาสตร์ทางสายตา กลับกลายเป็นประสบการณ์ทางศิลปะระหว่างผู้ชมด้วยกันเอง ศิลปินและผลงานศิลปะ

การทดลองสื่อสร้างสรรค์ในงานศิลปะโดยใช้วัสดุนอกเหนือความเป็นดั้งเดิม การตั้งคำถามในการสร้างงานของศิลปิน และประสบการณ์ที่เปลี่ยนไปของผู้ชม สามารถเชื่อมโยงต่อไปได้อีกในประเด็นของศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะหลังสมัยใหม่ แต่ไม่ได้ใส่ประเด็นดังกล่าวไว้ในการทบทวนวรรณกรรมเบื้องต้นเนื่องจากหากมองในเชิงพัฒนาการของเทคโนโลยีกับงานศิลปะ การจำกัดความตามยุคสมัยไม่เป็นการสอดคล้องเสียทีเดียวแต่มองจากผลงานศิลปะเป็นชิ้นงานไป

สิ่งที่สามารถมองเห็นได้จากการวิจัยคือการทดลองในช่วงแรกจะมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะแห่งการหยิบยืม (appropriation art) ศิลปินหลายคนต่อยอดการทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากศิลปะแบบขนบที่มีชื่อเสียง ผู้วิจัยเห็นว่าการกระทำดังกล่าวน่าสนใจเป็นการพลิกแนวความคิดและเปลี่ยนบริบทด้วยการทดลองด้วยการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่ไม่ค่อยมีการกล่าวถึงไม่เหมือนกับงานของ Marcel Duchamp ที่เป็นทีกล่าวขาน ซึ่งน่าสนใจหากจะศึกษาต่อไปในภายภาคหน้า

ในส่วนของ ‘ประเภท’ หรือ ‘รูปแบบ’ ของศิลปะสื่อใหม่นั้นจัดได้ยากในความเข้าใจ ปัจจุบันศิลปะสื่อใหม่มีขาข้างหนึ่งเหยียบไว้กับศิลปะรูปแบบต่าง ๆ Sound Art (ศิลปะแห่งเสียง), Interactive Art (ศิลปะการปฏิสัมพันธ์นานาชาติ), Robotic Art (ศิลปะหุ่นยนต์), Computer Art (ศิลปะคอมพิวเตอร์) ซึ่งมีมาก่อนความเข้าใจ New Media Art เนื่องจากมีฐานราก

พัฒนาการมาจากสื่อเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน หมวดหมู่ย่อย (sub-categories) ของศิลปะสื่อใหม่นั้น เรียกได้ว่าศิลปะทั้งหมดที่เกี่ยวกับดิจิทัลตามคำกล่าวอ้างของงานวิจัยนี้ ซึ่งรวมไปถึง Digital Art, Net Art จนไปถึงการใช้ AI หรือปัญญาประดิษฐ์ในงานศิลปะ

แม้ว่าในงานวิจัยจะย้อนกลับไปศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ในระยะเวลาเกือบ 2 ศตวรรษ แต่ว่าการใช้ชื่อเรียก New Media Art หรือศิลปะสื่อใหม่นั้นเพิ่งได้รับการนำมาใช้และศึกษาจากการศึกษาทฤษฎีแนวความคิดจากหลากหลายทางด้านศิลปะที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่พบว่าศิลปะสื่อใหม่ไม่มีประวัติศาสตร์ที่แน่นอนเป็นของตนเอง ไม่มีหลักฐานว่าใครเป็นผู้ใช้คำนี้เป็นคนแรกจึงไม่มีคำจำกัดความที่เฉพาะ ไม่มีการรวมตัวโดยศิลปิน และเรียกตัวเองว่าเป็นศิลปินสื่อใหม่ แตกต่างจากศิลปะในรูปแบบอื่นที่เคยมีมา ดังนั้นศิลปะสื่อใหม่จึงได้มีการเขียนถึงซึ่งเชื่อมโยงกับปัจจัยที่หลากหลายแต่มีลักษณะที่ทฤษฎีและแนวความคิดส่วนใหญ่เห็นตรงกันคือ 1) มีความเกี่ยวเนื่องกับดิจิทัล ซึ่งในแนวทางนั้นทำให้ศิลปะสื่อใหม่มีเอกลักษณ์ด้านการสื่อสาร 2) ต่อยอดจากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในลักษณะดังกล่าวที่ผ่านมาในหลายครั้งศิลปินเข้าใจบริบทและแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอแต่ในทางปฏิบัตินั้นอาจจะไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเองได้จึง 3) มีการทำงานข้ามศาสตร์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่อยู่เสมอ พัฒนาเทคโนโลยีเองสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน 4) ต้องการปฏิสัมพันธ์ (interactive) การงานกับเทคโนโลยีและความเป็นดิจิทัลนั้นไม่สามารถมีผลกระทบต่อประสบการณ์คนดูได้เลยหากไม่มีปฏิสัมพันธ์เพราะเทคโนโลยีมีไว้ใช้

ศิลปะมีพัฒนาการควบคู่กับเทคโนโลยีมาตลอด ศิลปะสื่อใหม่ในความเข้าใจปัจจุบันนั้นคือมีความเกี่ยวเนื่องกับเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 นั่นเอง สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบคือศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของสากลและบริบทของศิลปะไทยนั้นมีความเหมือนและแตกต่างกัน สิ่งที่เหมือนกันคือทั้งสองมีการเริ่มต้นมาจากวิดีโออาร์ตและศิลปะจัดวางวิดีโอ และความประทับใจในความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีแต่ความเข้าใจในความเป็นศิลปะสื่อใหม่ไทยนั้นแตกต่างเนื่องจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีและการสนับสนุนทางศิลปะที่มีข้อจำกัด ซึ่งศิลปะสื่อใหม่ในบริบทของสากลมีการพัฒนาควบคู่ไปกับเทคโนโลยี มีองค์กรที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ศิลปะสื่อใหม่สามารถก้าวทันเทคโนโลยีได้ รวมไปถึงพัฒนาการของศิลปะในประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์ทั้งหมดทำให้ศิลปะสื่อใหม่ของประเทศไทยมีการใช้เทคโนโลยีที่ใกล้ตัวกว่า ภายใต้แนวความคิดที่เป็นสังคมในมุมมองส่วนตัว ด้วยความเป็นมาของศิลปะร่วมสมัยที่เฉพาะ การศึกษาและการสนับสนุนที่มีข้อจำกัดจึงทำให้ศิลปะสื่อใหม่บริบทของศิลปะไทยนั้นแตกต่างออกไปอย่างหนึ่งที่ได้เห็นได้ชัดคือความเป็นสื่อใหม่ไม่ได้รวมแคว้นงานศิลปะที่เป็นดิจิทัล แต่เป็นศิลปะที่ใช้สื่อเทคโนโลยีปัจจุบันที่อยู่รอบตัวมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีการทดลองบ้างแต่

ไม่ได้สร้างเทคโนโลยีใหม่สำหรับผลงานนั้น ๆ แต่อย่างไรก็ตามศิลปะสื่อใหม่แบบของศิลปะไทยก็สามารถสื่อสารกับผู้ชมงานศิลปะไทยได้ดี

### 6.1.2 ผลการศึกษาการสร้างการรับรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ที่สนใจศิลปะสื่อใหม่

การสร้างสรรคผลงานเว็บไซต์ซึ่งประกอบด้วยนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียเป็นแนวความคิดใหม่ซึ่งผสมผสานแนวทางการรับรู้ในยุคดิจิทัลสำหรับคนรุ่นใหม่ซึ่งใช้สื่อดังกล่าวอยู่แล้วเป็นแนวคิดซึ่งงานวิจัยนี้ได้รับริเริ่มเพื่อการรับรู้ชุดข้อมูลทางศิลปะซึ่งมีความเกี่ยวข้องเนื่องกับการใช้สื่อที่เชื่อมโยงกันอย่างศิลปะสื่อใหม่ พิจารณาแก่นหลักสำคัญของงานวิจัยนี้แล้วเห็นว่าชุดความรู้และการรับรู้ส่งเสริมกันและกัน วิเคราะห์สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. กระตุ้นทักษะการรับในยุคดิจิทัลตอบสนองกับการรับรู้ศิลปะสื่อใหม่ การที่ศิลปะสื่อใหม่สามารถเข้าถึงข้อมูลผ่านรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลายลักษณะ อาทิ บทความและภาพประกอบ การสร้างสื่อ ภาพเคลื่อนไหว การรับรู้เชิงภาพ การรับรู้ประสบการณ์ผ่านการสัมภาษณ์ เป็นต้น ชุดองค์ความรู้ที่สร้างสรรค์ผ่านสื่อสารสนเทศช่วยให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลผ่านสื่อมีเดียช่วยให้เกิดการกระตุ้นความอยากรู้ความสนใจ เรียนรู้ซ้ำได้ตลอด เสริมสร้างทักษะการรับรู้ข้อมูลผ่านสื่อมีเดีย กระทั่งเปิดมิติมุมมองที่มีต่อเทคโนโลยีในการทำงานสร้างสรรค์

2. สามารถการแยกแยะวิเคราะห์สื่อเชิงคุณภาพ จากผู้รับรู้ได้สัมผัสประสบการณ์ผ่านสื่อมีเดียทั้งรูปแบบการนำเสนอผลงานวิถีทัศน์ผลงานของศิลปิน กระบวนการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ของผลงาน สร้างสรรค์สื่อมีเดีย ศึกษากระบวนการวิธีการนำเสนอและกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่ศิลปินศิลปะสื่อใหม่เลือกใช้ในการนำเสนอแนวคิดความทางศิลปะ ตลอดจนการสื่อสารผ่านสื่อสารสนเทศ ทั้งนี้กระบวนการรับรู้นี้ทำให้ผู้ใช้รับประสบการณ์ทางสื่ออย่างกว้างนำไปสู่การเรียนรู้แยกแยะสื่อ และเข้าใจคุณภาพของการสื่อสารผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ

3. พัฒนาสู่การสร้างสรรคส่วนบุคคลจากการเข้าถึงในมิติของอุปกรณ์และเทคโนโลยีพื้นฐานในปัจจุบัน ตลอดจนพฤติกรรมทักษะการสร้างสรรคสื่อในปัจจุบัน องค์ความรู้ที่ถูกเลือกในการศึกษาศิลปะสื่อใหม่มีความหลากหลายและความเข้มข้นที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้ศึกษาสามารถเลือกพิจารณาองค์ความรู้ผ่านการรับรู้ผลงานของศิลปิน แสวงหารูปแบบในการพัฒนาการสร้างสื่อให้เหมาะสมแก่ความสนใจของตนเอง เช่น การสร้างสื่อเพื่อการศึกษา การสร้างสื่อสารสนเทศเพื่อการสื่อสารทางศิลปะ และการสร้างสรรค์เพื่อการทำงานสายอาชีพ อย่างไรก็ตามจะพบว่าประสบการณ์รับรู้สื่อใหม่ในปัจจุบันสามารถพัฒนาไปสู่การแสดงออกใน

หลากหลายรูปแบบงานสร้างสรรค์ องค์ความรู้ชุดนี้ถูกสร้างเพื่อกระตุ้นให้ผู้ศึกษาสามารถต่อยอดไปสู่การงานสร้างสรรค์ผลงานอื่น ๆ ที่ไม่เพียงเฉพาะศิลปะ แต่สามารถเข้าใจรูปแบบ กระบวนการ และแนวความคิดในการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ได้

4. เลือกศึกษาตามวัตถุประสงค์และความสนใจ ผู้ศึกษาสามารถเลือกหัวข้อหรือประเด็นได้อย่างเสรีโดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับการศึกษา หากสามารถเลือกศึกษาตามความพึงพอใจ เนื่องจากชุดความรู้ที่ได้กำหนดและสร้างขึ้นในระดับเบื้องต้น เป็นการปูพื้นฐานให้แก่ผู้ศึกษาโดยแต่ละชุดความรู้ให้ข้อมูลพื้นฐานที่เพียงพอต่อการสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในหลายส่วนของการสร้างองค์ความรู้ปรากฏข้อมูลเชิงซ้ำ เพื่อให้ผู้ศึกษาเกิดการจดจำและสามารถพิจารณาถึงความสำคัญของ ข้อมูลดังกล่าวที่ถูกปรากฏบ่อยครั้งในชุดองค์ความรู้ต่าง ๆ อาทิ ผลงานที่ได้รับการยอมรับทางประวัติศาสตร์ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปินที่ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงความคิดแก่วงการศิลปะสื่อใหม่ คำจำกัดของศิลปะสื่อใหม่ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ศึกษายังสามารถศึกษาชุดองค์ความรู้เดิมซ้ำได้ ตามความประสงค์ เป็นการสร้างการจดจำและความเข้าใจประเด็นเพิ่มเติม

5. แสดงความสัมพันธ์เชื่อมโยงข้อมูลที่หลากหลายชุดความรู้ที่สร้างในการศึกษาศิลปะสื่อใหม่ ปรากฏแนวทางสำคัญเด่นชัด คือ องค์ความรู้สหสาขา ผู้ศึกษาได้รับรู้การประสานและเชื่อมโยงกระบวนการทางความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และการนำเสนอศิลปะสื่อใหม่ที่เชื่อมโยงกับการพึ่งพาศาสตร์ต่าง ๆ นอกจากศิลปะ ทั้งนี้ธรรมชาติของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ช่วยให้ผู้ศึกษาพิจารณามิติของศิลปะในเชิงความหลากหลายทางองค์ความรู้ นอกจากนี้ กิจกรรมทางศิลปะสื่อใหม่ตั้งแต่อดีตกระทั่งปัจจุบันมักนำเสนอผ่านรูปแบบที่ก่อให้เกิดคำถามต่อความคิดศิลปะ ผู้ใช้สามารถนำประสบการณ์ส่วนบุคคลในการคิดวิเคราะห์ตลอดจนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและผู้เรียนได้ เป็นเชื่อมต่อการศึกษาและเชิงประสบการณ์

6. ทักษะการนำชุดองค์ความรู้ศิลปะสื่อใหม่สามารถถูกนำมาปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันนอกเหนือไปจากการเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ ยังสามารถนำองค์ความรู้นี้ใช้ในการคิดวิเคราะห์สื่อที่ถูกใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ กิจกรรมอื่น ๆ ที่ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร ผู้ศึกษาสามารถคิดวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นจากองค์ความรู้ที่ได้รับต่อกิจกรรมสื่อสารสนเทศต่าง ๆ ได้อย่างเท่าทันและลึกซึ้ง

7. ทักษะการตอบสนองวิพากษ์และส่งเสริมการรับรู้คิดวิเคราะห์ บทบาท ทักษะการวิพากษ์มีส่วนช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสื่อสารเชิงวิพากษ์ ทักษะในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้ศึกษาสามารถแสดงออกทางความคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อการพัฒนาทางความ ดทางประชาธิปไตย เสรีภาพ ตลอดจนทักษะการรับฟังความคิดผู้อื่น

ในส่วนกระบวนการรับรู้การวิพากษ์ยังส่งเสริมทักษะของการพิจารณาผลงาน และกระบวนการประมวลผลทางความคิดเพื่อวิพากษ์ที่จำเป็นต้องการประสบการณ์จากการวิพากษ์ในการพัฒนาความคิดของผู้ศึกษา ตลอดจนนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานส่วนบุคคลจากการเรียนรู้ความบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะสังเกตได้

8. เปิดกว้างในความแตกต่างและหลากหลาย ทักษะวิพากษ์คงอาศัยหลักการรับฟังความคิด หึ่นรอบด้านกระบวนการชุดองค์ความรู้นี้จะเปิดเผยมิติมุมมองต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ศึกษาได้รับฟังความคิดที่หลากหลายทั้งจากบุคคล จากช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ตลอดจนการตีความหมายของผลงานสร้างสรรค์ที่นักวิชาการ ภัณฑารักษ์ ศิลปิน หรือผู้ชมตีความหมายของผลงานศิลปะสื่อใหม่แตกต่างกันออกไปจากประสบการณ์ ดังนั้นทักษะการเปิดกว้างการรับรู้ที่หลากหลายในงานศิลปะสื่อใหม่จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ศึกษาจะได้รับการเรียนรู้ทักษะดังกล่าวโดยธรรมชาติ ขณะเดียวกันยังเข้าใจมิติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal skill) เนื่องจากผลงานศิลปะสื่อใหม่ส่วนใหญ่มักอาศัยกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ฉะนั้นการเปิดกว้างทางความคิดหรือการยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

แนวทางข้างต้นส่งผลทางตรงในการพัฒนาการทักษะการรับรู้ 4 มิติเชิงพฤติกรรมแก่ผู้รับรู้ได้แก่ 1) กระบวนการรับรู้ทางข้อมูล 2) พฤติกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน 3) ทักษะการคิด วิเคราะห์ และ 4) พัฒนาการสู่การเป็นผู้ผลิต ซึ่งส่งผลให้ผู้ศึกษาเกิดความรอบรู้ เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างไม่รู้จบ ไปสู่การถ่ายทอดองค์ความรู้แก่ผู้อื่นได้ต่อไปในอนาคต

### 6.1.3 ผลการสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์รูปแบบนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มีเดียให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยที่เข้าถึงและเข้าใจง่าย

จากการส่งแบบสอบถามไปยังสถาบันต่าง ๆ คณะทางศิลปกรรมและการออกแบบ อาทิจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อได้ผลการใช้งานจากนักศึกษาจำนวน 87 คน ช่วงอายุ 17-24 ปี 92% มีความรู้ศิลปะเบื้องต้น 90% ใช้สื่อออนไลน์ในการหาความรู้เกิน 5 ครั้ง/วัน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักพบว่าคนส่วนใหญ่ที่ใช้เทเลเอสเทติกส์เห็นด้วยว่ามีการให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา มีความเหมาะสมในการใช้ข้อมูล ใช้งานง่าย เนื้อหาที่น่าสนใจเหมาะสมกับสื่อสร้างการรับรู้ การใช้ข้อมูลโดยรวมให้องค์ความรู้ที่เหมาะสม มีการใช้งานที่ดี สำหรับ

การนำความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่องนั้นผู้ใช้รู้สึกสนใจศิลปะสื่อใหม่มากขึ้น กระตุ้นความคิดต่อยอดและความคิดสร้างสรรค์ สามารถหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองได้<sup>237</sup>

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลตอบโจทย์งานวิจัยในเป็นสื่อการเรียนรู้เชื่อมต่อกันระหว่างคนรุ่นใหม่ในประเทศไทยและองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่

## 6.2 ข้อเสนอแนะ

### 6.2.1 ข้อเสนอในการนำผลวิจัยไปใช้

6.2.1.1 ผลวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เพื่อการสร้างชุดความรู้และการสร้างการเรียนรู้ในหัวข้ออื่นต่างจากศิลปะสื่อใหม่สำหรับคนรุ่นใหม่ได้ในรูปแบบของนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย

6.2.1.2 งานสร้างสรรค์มัลติมีเดียในเว็บไซต์นำไปเป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนต่อไป

### 6.2.2 ข้อเสนอในการต่อยอดงานวิจัย

มัลติมีเดีย นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์สามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปได้เรื่อย ๆ ด้วยความเป็นนิตยสารซึ่งสามารถผลิตและเผยแพร่ได้ในกรอบที่เป็นแนวคิดหลัก ยังมีเนื้อหาที่สามารถกล่าวถึงภายใต้ความเป็นศิลปะสื่อใหม่จากการวิเคราะห์ข้อมูล อาทิเช่น ศิลปะดิจิทัล ศิลปะอินเทอร์เน็ต ศิลปะจักรกล และอื่น ๆ รวมไปถึงความเชื่อมโยงกับส่วนอื่นของสังคม เช่น การเมือง วัฒนธรรมท้องถิ่น ศาสนา ก็สมควรนำไปต่อยอดกับการทำความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ได้ในหลากหลายมิติ

การออกแบบสามารถพัฒนาได้มากเนื่องจากงานสร้างสรรค์จากงานวิจัยซึ่งไม่ได้ศึกษาเชิงลึกเรื่องความสวยงามและการใช้งานมากนัก ดังนั้นการเข้าถึง การใช้ความเพลิดเพลินของผู้ใช้สามารถพัฒนาได้มากขึ้นจากส่วนนั้น นอกจากนี้สามารถเพิ่มสัดส่วนของการนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ, อินโฟกราฟิก, หรือ แอนิเมชัน มาช่วยเพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหามากกว่าการนำเสนอผ่านตัวหนังสือ ซึ่งอาจจะไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนักในปัจจุบัน การศึกษาเพิ่มเติมในด้านสุนทรียศาสตร์ของการรับรู้สื่อมัลติมีเดียก็น่าสนใจนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เป็นสิ่งที่สามารถค้นคว้าและเพิ่มเติมได้ในอนาคต มี 2 ภาษา คือ ภาษาไทยและอังกฤษเพื่อเข้าถึงผู้ใช้ที่กว้างขวางขึ้น ผ่าน Interactive Design และ User Experience Design อีกทั้งยังสามารถนำหลักการ Gamification มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ใช้งาน สามารถต่อยอดเป็นวิจัยเชิงนวัตกรรม อย่าง R&D (Research and Design) หรือ การวิจัยแบบ R2R (Routine to Research) ได้อีกในอนาคต



## บรรณานุกรม

- คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. “หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์.” [online] จาก <http://www.finearts.su.ac.th/program1.php> [30 กันยายน 2561].
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. “ภาควิชาทัศนศิลป์”. [online] จาก [http://www.faa.chula.ac.th/site/index.php?option=com\\_content&view=article&id=53:vi&catid=34:department](http://www.faa.chula.ac.th/site/index.php?option=com_content&view=article&id=53:vi&catid=34:department) [30 กันยายน 2561].
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. “สาขาวิชาทัศนศิลป์.” [online] จาก <https://fineart.msu.ac.th/th/หลักสูตร2/> [30 กันยายน 2561].
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. “หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต.” [online] จาก <http://finearts.pn.psu.ac.th/PR/art1.pdf> [30 กันยายน 2561].
- โฆษิต จันทราทิพย์. “ศิลปะสื่อใหม่.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 24 พฤษภาคม 2559.
- ดร. ชยานุตย์ ศิลปศาสตร์. “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและนิทรรศการมองสารผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 27 กรกฎาคม 2559.
- ทีศนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2554.
- ธวัชชัย สมคง. “ความเป็นมาและแนวโน้มของการรับรู้ทางศิลปะผ่านนิตยสาร.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 18 กันยายน 2561.
- นิตยสาร Fine Art. “About Us.” [online] จาก <http://www.fineart-magazine.com/about-us/> [30 กันยายน 2561].
- พิชญา ศุภวานิช. “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยในมุมมองภัณฑารักษ์.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 9 มิถุนายน 2559.
- เพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์. “85-140 dB : Sound & Media Installation Exhibition.” สัมภาษณ์ โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 9 ตุลาคม 2561.



ภาควิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. “ภาควิชาทัศนศิลป์.” เกี่ยวกับเรา [online] จาก <http://www.finearts.cmu.ac.th/visualart/เกี่ยวกับเรา/> [30 กันยายน 2561].

มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. หนังสือรายงานประจำปีหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2555. กรุงเทพมหานคร, 2556.

มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. หนังสือรายงานประจำปีหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2556. กรุงเทพมหานคร, 2557.

วิทยา จันมา. “การเป็นศิลปินศิลปะสื่อใหม่.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 20 กรกฎาคม 2559.

ศิลปวัฒนธรรม. “เกี่ยวกับเรา.” [online] จาก <https://www.silpa-mag.com/about-us> [30 กันยายน 2561].

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยแม่โจ้. “บทที่ 7 มัลติมีเดีย.” [online] จาก [http://csmju.jowave.com/cs100\\_v2/lesson7-1.html](http://csmju.jowave.com/cs100_v2/lesson7-1.html) [30 กันยายน 2561].

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ. “หลักสูตร.” [online] จาก <http://www.finearts.cmu.ac.th/mediaartsdesign2/หลักสูตร/> [30 กันยายน 2561].

สุธี คุณาวิชยานนท์. จากสยามเก่า สู่อีสยามใหม่. กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.

สำนักงานก.พ. “Digital literacy คืออะไร.” [online] จาก <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp> [9 เมษายน 2561].

สำนักงานศิลปะร่วมสมัย. “ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย.” [online] จาก <http://ocac.go.th/2018/03/09/ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย/> [30 กันยายน 2561].

อติคม มุกดาประกร. “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะสื่อใหม่ในเชียงใหม่.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 23 พฤษภาคม 2559.

ศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์. “ศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 20 กันยายน 2559.

อานนท์ นงค์เยาว์. “ศิลปะสื่อใหม่ ศิลปะกับการใช้เสียง.” สัมภาษณ์โดย ให้แสง ชวนะลิขิกร. 23 พฤษภาคม 2559.

ดร. อำไพ ตีรณสาร. “วิธีการสอนศิลปศึกษา.” [online] จาก <http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm> [30 กันยายน 2561].

Artbangkok.com. [online] จาก <http://www.artbangkok.com/> [30 กันยายน 2561].

BACC Channel. “MAK Artist Interview - Kamol Phaosavasdi.” [online] จาก [https://youtu.be/Wxdj\\_QVUCD0](https://youtu.be/Wxdj_QVUCD0) [30 กันยายน 2018].

BAM! Bangkok Art Map. [online] จาก <https://www.facebook.com/pg/bangkokartmap/> [30 กันยายน 2561].

Chiang Mai Art Conversation. [online] จาก <http://www.cac-art.info/> [30 กันยายน 2561].

Electronic Resources on Art in Thailand. “ชูลูด นิ่มเสมอ.” [online] จาก <http://www.era.su.ac.th/Artists/thai/chalood/tend.html#9> [27 มีนาคม 2560].

Magazinebymine. “ความหมายของนิตยสาร.” [online] จาก <http://magazinebymine.blogspot.com/p/blog-page.html> [30 กันยายน 2561].

Media Arts & Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi (Bangkuntien). “Media Arts.” [online] จาก <http://www.media.kmutt.ac.th/curriculum/art.pdf> [30 กันยายน 2561].

The Nation Bangkok. “Hello World! at TCDC.” 2014 [online] จาก <https://www.youtube.com/watch?v=2Ow0Rd7-rq8> [30 กันยายน 2561].

OKMD. “พฤติกรรมการเรียนรู้ของคนที่ย้ายไปในยุคนี้.” [online] จาก <http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/global-knowledge-society/259/> [30 มีนาคม 2561].

OKMD. “เทรนด์การเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล.” [online] จาก [http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/899/Digilearn\\_infographic](http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/899/Digilearn_infographic) [30 มีนาคม 2561].

Rama IX Art Museum, Thailand's Contemporary Art on the Web. [online] จาก <http://www.rama9art.org/> [30 กันยายน 2561].

Tentacle Gallery [online] จาก <http://www.tentaclesgallery.com/> [30 กันยายน 2561].

ALTX Online Network, [online] จาก <https://www.altx.com/home.html> [6 เมษายน 2561].

Amerika, Mark. "Grammatron.com". [online] Available at <http://www.grammatron.com/index2.html> [30 July 2017].

BBC Bitesize. "Multimedia." [online] Available at <http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/dida/multimedia/productsrev1.shtml> [30 September 2018].

Barr, Pippin. "The Artist is Present." [online] Available at <http://www.pippinbarr.com/games/theartistispresent/TheArtistIsPresent.html> [30 July 2017].

Barr, Pippin. "The Art Game," [online] Available at <http://www.pippinbarr.com/games/artgame/ArtGame.html> [30 July 2017].

Barr, Pippin. "v r 1." [online] Available at [http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v\\_r\\_1](http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v_r_1) [30 July 2017].

Barr, Pippin. "v r 2." [online] Available at [http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v\\_r\\_2](http://www.pippinbarr.com/games/press/sheet.php?p=v_r_2) [30 July 2017].

Berkeley Center for New Media (BCNM). [online] Available at <http://bcnm.berkeley.edu/> [31 March 2018].

Brown, Monica. "Is There Love in the Telematic Embrace?". 2012. [online] Available at <https://blogs.colum.edu/marginalia/2012/12/03/is-there-love-in-the-telematic-embrace/> [30 July 2017].

Boulton, Mark. "Structure First, Content Always." [online] Available at <https://markboulton.co.uk/journal/structure-first-content-always> [30 September 2018].

Burnham, Jack. Software Information Technology: Its New Meaning for Art. New York: Jewish Museum. 1970.

- CalArts, "Program of Study." [online] Available at <https://calarts.edu/academics/all-programs>. [31 March 2018].
- Cardinal, Ihejirika. "A Contemporary Adaptation of John Dewey's Pragmatism (Instrumentalism) For Politics in Nigeria." In *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*. March 2018, Vol.4, No.4.
- CERN Accelerating Science. "The Birth of the Web". [online] Available at <https://home.cern/topics/birth-web> [30 July 2017].
- Carr, Nicholas. *The Shallows*. New York: W.W.Norton and Company Inc. 2010.
- Chia, Adeline. "Apichatpong Weerasethakul: The Serenity of Madness." [online] Available at [https://artreview.com/reviews/october\\_2016\\_review\\_apichatpong\\_weerasthakul/](https://artreview.com/reviews/october_2016_review_apichatpong_weerasthakul/) [30 September 2018].
- Cook, Sarah. "Immateriality and Its Discontents: An Overview and Main Models and Issues for Curating New Media." In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.
- Crabtree, David. "The Importance of History." [online] Available at <http://msc.gutenberg.edu/2001/02/the-importance-of-history/> [10 April 2018]
- Cross, Lowell. "Reunion : John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess." In *Leonardo Music Journal*, Vol 9 (1999): 35-42.
- Cube Collection. *Cube Collection: Websites 2*. Singapore: Page One Publishing Pte. 2008.
- Cumming, Laura. "Bill Viola: Martyrs review - let the unbelievers come." In *The Guardian*. 2014. [online] Available at <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/25/bill-viola-martyrs-review-let-the-unbelievers-come> [23 March 2018].

- Davis, Ben. “Social Media Art” in the Expanded Field.” In Artnet [online] Available at <http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/art-and-social-media8-4-10.asp> [18 August 2018].
- Gere, Charlie. “New Media Art and the Gallery in the Digital Age.” In *New Media in the White Cube and Beyond*. 13-25. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press. 2008.
- Gere, Charile. “Hauntology of The Digital Image” In *A Companion to Digital Art*. 203 - 225. Hoboken: John Wiley & Sons Inc. 2016.
- Greene, Rachel. *Internet Art*. New York: Thames Hudson. 2004.
- Daniels, Dieter. “Strategies in Interactivity.” In *Media Art Interaction, The 1980s and 1990s in Germany*. Vienna / New York: Goethe-Institut München. 2000.
- De Tao Master of Arts. “Art & Technology - Technoetic Arts.” [online] Available at <http://www.detaoma.com/en/product/622293.htm>. [31 March 2018].
- Department of Art, The Ohio State University. “Art and Technology.” [online] Available at <https://art.osu.edu/areas/art-tech>. [31 March 2018].
- Diamond, Sara. “Participation, Floe. and Redistribution of Authorship: The Challenges of Collaborative Exchange and New Media Curation Practice.” In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.
- Dictionary.com. “Webzine.” [online] Available at <https://www.dictionary.com/browse/webzine> [31 September 2018]
- Dictionary.com. “Tele.” [online] Available at <https://www.dictionary.com/browse/tele> [18 August 2018]
- Dietz, Steve. “Curating Net Art: A Field Guild.” In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press. 2008.

- Doak, Shannon. 2009 “Emerging Theories of Learning and the Role of Technology.” In Theories of Educational Technology, [online] Available at <https://sites.google.com/a/boisestate.edu/edtechtheories/Home/emerging-theories-of-learning-and-the-role-of-technology> [15 September 2016].
- Dollspace. “Dollspace” [online] Available at <http://dollyoko.thing.net/title.htm> [30 July 2017].
- Douma, Michael. 2008 “Pigments through the Ages.” [online] Available at <http://www.webexhibits.org/pigments> [15 September 2016].
- Durahman, Deden Handan. “Development of Media Art as an Art Genre in Indonesia.” In Thai Contemporary Art in ASEAN Community. Bangkok: The Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. 262
- Edraw. “Use Timeline in History Class.” [online] Available at <https://www.edrawsoft.com/use-timeline-history-class.php> [10 April 2018]
- Electronic Arts Intermix. “Reverse Television - Portraits of Viewers (Compilation Tape).” [online] Available at <http://www.eai.org/titles/701> [27 March 2018].
- EOOES. “TCDC “Redefining the District” Interactive Trailer.” [online] Available at <https://youtu.be/dnKXyVg8P-0> [30 September 2018].
- Feingold, Ken. “Online Catalog”. [online] Available at [http://www.kenfeingold.com/catalog\\_html/](http://www.kenfeingold.com/catalog_html/) [15 September 2016].
- Felton, Peter. “Visual Literacy.” *Change: The Magazine of Higher Learning* 40, no. 6 (2008): 60-64.
- Forkner, Carl. “The Influence of Realism in Higher Education: An Historical Review.” In *Global Education Journal* (2013)
- Frieling, Rudolf. “Context Video Art.” In *Media Art Interaction, The 1980s and 1990s in Germany*. Vienna / New York: Goethe-Institut München. 2000.

- Funderstanding, “Thematic Instruction,” <https://www.funderstanding.com/educators/thematic-instruction/>
- Gere, Charlie. “New Media Art and the Gallery in the Digital Age.” In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.
- Ginsbure, Faye. “Rethinking the Digital Age.” [online] Available at [http://www.media-anthropology.net/ginsburg\\_digital\\_age.pdf](http://www.media-anthropology.net/ginsburg_digital_age.pdf). [28 March 2018].
- Goldberg, Ken. “The Telegarden.” [online] Available at <https://goldberg.berkeley.edu/garden/> [24 March 2018]
- Goldberg, Ken. Ken Goldberg/ MATRIX 186: Ouija 2000 Pamphlet. California: university of California/Berkeley Art Museum. 2000.
- Guggenheim. “Youtube Pay.” [online] Available at <https://www.guggenheim.org/youtube-play> [18 October 2018]
- Hansen, Mark B.N., *New Philosophy for New Media*. Massachusetts: The MIT Press. 2004
- Hodges, Valora. “Online Learning Environments and Their Applications to Emerging Theories of Educational Technology.” In *Theories of Educational Technology*. 2009. [online] Available at <https://sites.google.com/a/boisestate.edu/edtechtheories/online-learning-environments-and-their-applications-to-emerging-theories-of-educational-technology> [15 September 2016]
- Hußmann, Prof. Dr. Heinrich. “5 Principles of Multimedia Learning.” [online] Available at <https://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ss15/mml/vorlesung/mml5a.pdf> [30 September 2018]
- Hutchens, James and Suggs, Marianne Stevens. *Art Education: Content and Practice in a Postmodern Era*. New Jersey: Pearson Education, Inc. 1997.

Hutchins, Robert Maynard. *Great Books: The Foundation of a Liberal Education*. New York: Simon & Schuster. 1954.

ICCOOnline. "Thailand Pavilion World Expo 2010." [online] Available at <https://www.youtube.com/watch?v=EODtTCy4KmU> [30 September 2018]

Interactivearch. "The Senster." 2008. [online] Available at <https://youtu.be/1jDt5unArNk> [15 August 2017].

Institute for Electronic Arts, Alfred University. "Electronic Arts." [online] Available at <https://www.alfred.edu/about/map/institute-for-electronic-arts.cfm>. [31 March 2018].

Ippolito, Jon. "Death by Wall Label." In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.

Jeffrey-Shaw.net. "The Legible City." [online] Available at [http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php?record\\_id=83#](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83#) [30 July 2017].

Johnson, Jim. "Virtual Workyards." [online] Available at <http://www.altx.com/hyperx/johnson/index.html> [30 July 2017].

Jones, Jonathan. "Hallelujah! Why Bill Viola's Martyrs altarpiece at St Paul's is to die for." In *The Guardian*. 2014. [online] Available at <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/may/21/bill-viola-matryr-video-installation-st-pauls> [23 March 2018].

Kant, Immanuel. *Idealism and Education*. From *Education*, translated by Annette Charton and Ann Arbor: University of Michigan Press, 1960, pp. 83–9. [online] Available at [18 August 2018].

Kovalik, Susan and Olsen, Karen. *ITI: The Model, Integrated Thematic Instruction*. Washington: Susan Kovalik & Associates. 1993.



Krysa, Joasia. "Distributed Curating and Immateriality." In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.

Kunsthochschule Kassel der Universität Kassel. "Melhus Class." [online] Available at <http://www.kunsthochschulekassel.de/en/studium/bildende-kunst/melhus-class.html>. [31 March 2018].

Kusahara, Machiko. "Device Art: A New Approach in Understanding Japanese Contemporary Media Art." In *MediaArHistories*. Massachusetts: The MIT Press. 2006.

Kwastek, Katja. *Aesthetic of Interaction in Digital Art*. London; The MIT Press, London. 2013

The Latino Author. "Overall Magazine Structure - Content - Checklists for Editing." [online] Available at <http://thelatinoauthor.com/magazines/structure/> [30 September 2018].

Lather, Patti. "Deconstructing/Deconstructive Inquiry: the Politics of Knowing and Being Known." *Education Theory*, 41 (2) (1991): 153-173

Leopoldseder, Hannes. "Director Statement". In *Ars Electronica Catalog*. 1979. [online] Available at [http://90.146.8.18/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_catalog.asp?iProjectID=9500](http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_catalog.asp?iProjectID=9500) [30 July 2017]

Lippard, Lucy. *Mixed Blessings. New Art in a Multicultural America*. New York: The Pantheon Books. 1990.

Litchy, Patrick. "The Cybernetics of Performance and New Media Art." in *Leonardo*. Vol 33, No. 5, Eight New York Digital Salon (2000): 251 - 354.

- Litchy, Patrick. "Reconfiguring Curation: Noninstitutional New Media Curating and the Politics of Cultural Production." In *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.
- Litchy, Patrick. *Theory on Demand #12: Variant Analyses Interrogations of New Media Art and Culture*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. 2013.
- Litchy, Patrick. *Collaboration and New Media*. [online] Available at [http://raaf.org/pdfs/Lichty\\_NewMediaandCollaborationFinal.pdf](http://raaf.org/pdfs/Lichty_NewMediaandCollaborationFinal.pdf) [accessed 21 October 2018].
- Lodge, Rupert Clendon. *Philosophy of Education*. New York: Harper & Brothers. 1947.
- MAI. "About." [online] Available at <https://mai.art/about/> [18 October 2018].
- MAI, "A Woman in a State of Truth." [online] Available at <https://mai.art/as-one-intervention/2016/5/12/anastasia-papatheodorou-a-woman-in-a-state-of-truth> [18 October 2018].
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press. 2001.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press 2001.
- Mayer, Richard E. "Research-based principles for multimedia learning." Lecture 5 May 2014 at HILT Scholar to Practitioner Speaking Series, Sever Hall, Harvard University, Cambridge, Massachusetts. [online] Available at <https://youtu.be/AJ3wSf-ccXo> [15 September 2016]
- Media Art History. [online] Available at <http://www.mediaarthistory.org/> [30 September 2018].
- MOMA. "László Moholy-Nagy." [online] Available at <https://www.moma.org/collection/works/78747> [30 September 2018].

- Morrish, John. Magazine Editing: In Print and Online: How to Develop and Manage a Successful Publication. 2<sup>nd</sup> Edition. London: Routledge. 2005
- Moisdon, Stéphanie. “Reverse Television - Portraits of Viewers.” In New Media Encyclopaedia. [online] Available at <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000034594&lg=GBR> [27 March 2018].
- Murray, Janet H. Inventing the Medium: Principles of Interactive Design as a Cultural Practice. Massachusetts: The MIT Press. 2008. 8.
- The Netherlands Media Art Institute. “Organisation.” [online] Available at <http://www.nimk.nl/eng/organisation/> [30 September 2018].
- The New School. “Christiane Paul Named Director and Chief Curator of Sheila C. Johnson Design Center at the New School’s Parsons School of Design.” [online] Available at <https://www.newschool.edu/pressroom/pressreleases/2017/christianepaul.htm> [24 June 2017]
- Nikola. “Structure of the Magazine.” In Magazine Designing. 2013 [online] Available at <http://www.magazinedesigning.com/structure-of-the-magazine/> 30 September 2018].
- O’Brien, Carl. “Books better than screens for students, study finds.” [online] Available at <https://www.irishtimes.com/news/education/books-better-than-screens-for-students-study-finds-1.3772618> [10 April 2018]
- Oxford Dictionaries. “Magazine.” [online] Available at <https://en.oxforddictionaries.com/definition/magazine> [30 September 2018].
- P21.org. “21<sup>st</sup> Century Learning Framework.” [online] Available at [http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21\\_Framework\\_Definitions\\_New\\_Logo\\_2015.pdf](http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.pdf) [30 September 2018].

- Parisot, Arlene. Integrated Instruction: What it is, Why it is important and How it works!. American Careers Educational Programs, 2008. Electronic version available at [http://www.carcom.com/downloads/integrated\\_instruction.pdf](http://www.carcom.com/downloads/integrated_instruction.pdf).
- Paul, Christaine. "Introduction." In *New Media in the White Cube and Beyond*. pp. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.
- Paul, Christaine. "Challenges for a Ubiquitous Museum: From the White Cube to the Black Box and Beyond." n *New Media in the White Cube and Beyond*. pp. Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press. 2008.
- Paul, Christiane. "Art Games: Digital artists are using game technologies to create bold new works." In *MIT Technology Review*, February 19, 2008. [online] Available at <https://www.technologyreview.com/s/409557/art-games/> [13 August 2017].
- Quinn, Tony. "Digital Magazines: News and a History Timeline." In *Magforum* [online] Available at [http://www.magforum.com/digital\\_history.htm#fac](http://www.magforum.com/digital_history.htm#fac) [30 September 2018].
- Rauschenberg, Robert. "Open Score." 1966 [online] Available at <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=642> [31 July 2017].
- Rouse, Margaret. "Definition - Digital." In *TechTarget*. 2005. [online] Available at <http://whatis.techtarget.com/definition/digital> [15 September 2016]
- Rush, Michael. *New Media in Art, New Edition*. London: Thames and Hudson Ltd. 2005.
- Sangwachirapiban, Suebsang. "Social Fundamentalism Studies." June 2009. [online] Available at [https://youtu.be/B\\_73Szs\\_WL0](https://youtu.be/B_73Szs_WL0) [30 September 2018].
- Sangwachirapiban, Suebsang and Boonchuoij, Powarong. "Untitled." June 2010. [online] Available at <https://www.youtube.com/watch?v=CJ1aLO4T8o4> [30 September 2018].

- Schneider, Kellie. "Choosing a Global Theory for Distance Education." in Theories of Educational Technology. 2009. [online] Available at <https://sites.google.com/a/boisestate.edu/edtechtheories/choosing-a-global-theory-for-distance-education> [15 September 2018]
- Sec4Review. Cultural Commentaries: Traditions and Heritage: Montien Boonma. 2010. [online] Available at <http://sec4review.blogspot.com/2010/08/cultural-commentaries-traditions-and.html> [27 March 2016].
- Shanken, Edward A. "Telematic Embrace: A Love Story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art". In Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. California; University of California Press. 2003.
- Simply Effective Inc. "The Five Elements of Multimedia." [online] Available at <https://www.simplyeffectivewebdesign.com/five-elements-of-multimedia/> [30 September 2018].
- Smith, Roberta. "The Home Video Rises to Museum Grade." In The New York Times. 2010. [online] Available at <https://www.nytimes.com/2010/10/22/arts/design/22youtube.html> [18 October 2018].
- Sondhi, Jason. "Youtube Play: A Biennale of Creative Video," Short of the Week." In Short of the Week. 2010. [online] Available at <https://www.shortoftheweek.com/news/youtube-play-a-biennial-of-creative-video/> [18 October 2018].
- Stommel, Jesse. "Critical Digital Pedagogy: a Definition" In Hybrid Pedagogy. 2014. [online] Available at <http://hybridpedagogy.org/critical-digital-pedagogy-definition/> [30 September 2018].
- Sweeny, Robert W. "A Critical Digital Pedagogy for an Age of Social Network" In Stand(ing) Up, for a Change: Voices of Art Educators. Reston, VA: National Art Education Association. 2013.
- Tate Kids. "Art Parts." [online] Available at <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/art-parts>

- Tate Kids. "Street Art: Make your mark at Tate." [online] Available at <https://www.tate.org.uk/kids/games-quizzes/street-art> [15 August 2017].
- Thai Art Archives. [online] Available at <http://thaiartarchives.mono.net/> [30 September 2018].
- Tissandier, Gaston. *Les Merveilles de la Photographie* Paris: Librairie Bernard Maille. 1874.
- Tribe, Mark and Jana, Reena. *New Media Art*. Koln: Taschen. 2006.
- Waddell, Myra and Clariza, Elena. "Critical digital pedagogy and cultural sensitivity in the library classroom: Infographics and digital storytelling." [online] Available at <https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/viewFile/16963/18681> [30 September 2018].
- We Are Social Singapore. "Digital in 2017 Global Overview." [online] Available at <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview?ref=https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview> [8 July 2018].
- Weibel, Peter. "Interview Peter Weiber, Director of ZKM" in *Digitalarti Mag #12*. 2013. [online] Available at [http://media.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/digitalarti\\_mag\\_12](http://media.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/digitalarti_mag_12) [27 September 2017].
- Weibel, Peter. "It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality." In *MediaArHistories*. Massachusetts: The MIT Press. 2006.
- Wicks, Debbie J. "Emerging Theories and Online Learning Environments for Adults." In *Theories of Educational Technology*. 2009. [online] Available at <https://sites.google.com/a/boisestate.edu/edtechtheories/emerging-theories-and-online-learning-environments-for-adults-1> [15 September 2016].

- Winsor & Newton™. “History of Pigment.” 2011. [online] Available at <http://www.winsornewton.com/na/discover/articles-and-inspiration/history-of-pigments> [15 September 2016].
- Wired.com. Whitney Speaks: It Is Art. 2000. [online] Available at <https://www.wired.com/2000/03/whitney-speaks-it-is-art/> [31 July 2017].
- Xuan, Mai. ““The Serenity of Madness”: Thai filmmaker and artist Apichatpong Weerasethakul – artist profile.” 2016. [online] Available at <http://artradarjournal.com/2016/09/07/the-serenity-of-madness-thai-filmmaker-and-artist-apichatpong-weerasethakul-artist-profile/> [30 September 2018].
- Zola, Emile. “Nos peintres au Champ-de-Mars” 1867. Available at [http://www.artandpopularculture.com/Nos\\_peintres\\_au\\_Champ-de-Mars](http://www.artandpopularculture.com/Nos_peintres_au_Champ-de-Mars) [27 September 2017].
- The ZKM. “Collection & Archives. Video & Audio. Lynn Hershman Leeson: Lorna (1979).” [online] Available at <https://zkm.de/en/media/video/lynn-hershman-leeson-lorna-1979> [27 September 2017].
- The ZKM. “Focus on: the big picture [2014] | robotlab GLOBALE: Exo-Evolution”. 2017. [online] Available at <https://zkm.de/en/media/video/focus-on-the-big-picture-2014-robotlab-0> [17 July 2017]



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**





ภาคผนวก ก  
เนื้อหาอื่น ๆ ในงานสร้างสรรค์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บทบรรณาธิการเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 1

### New Media Art - ศิลปะสื่อใหม่แค่เข้าใจไว้คำจำกัดความ

Teleaesthetics ในฉบับที่หนึ่งมุ่งเสนอการทำความเข้าใจเบื้องต้นศิลปะสื่อใหม่ หรือที่หลาย ๆ คนจะเรียกทับศัพท์ว่า New Media Art ซึ่งเป็นศิลปะที่เรียกว่าไร้คำจำกัดความก็เป็นไปได้ เพราะความหมาย ‘สื่อใหม่’ ยังมีการพัฒนาอยู่เรื่อย ๆ ทำให้ไม่มีความหมายและคำอธิบายที่ตายตัวและแน่ชัด แต่ทั้งนี้ศิลปะสื่อใหม่เองก็เป็นสิ่งที่คนในวงการศิลปะสามารถเข้าใจกันเองได้ด้วยธรรมชาติของมันและเป็นศิลปะที่ศิลปินหลายต่อหลายคนให้ความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานแนวทางดังกล่าว อนาคตข้างหน้าศิลปะสื่อใหม่อาจจะมีคำจำกัดความที่แน่นอนและอาจจะรูปแบบอื่น ๆ อาทิ Neo-New Media Art หรือ Post-New Media Art อย่างไรก็ตาม Teleaesthetics ขอแนะนำเนื้อหาที่นำไปสู่การทำความเข้าใจจักศิลปะสื่อใหม่ในปัจจุบันให้มากขึ้น

ทุกวันนี้มีนักวิชาการ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ และบุคคลมากมายในวงการศิลปะที่พูดถึงศิลปะสื่อใหม่ หลายความคิดเห็นพยายามจำแนก แยกย่อย จัดประเภทและรูปแบบ หากมีความเห็นพ้องต้องกันกล่าวถึง ศิลปะสื่อใหม่ปรากฏปัญหาในการให้คำจำกัดความที่ไม่ได้มีเพียงหนึ่งเดียว เนื้อหาที่นำเสนอใน Teleaesthetics ฉบับนี้มีการนำเสนอสาระในเชิงประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นวิวัฒนาการ ความเชื่อมโยงของสื่อที่ใช้ในศิลปะตลอดจนพัฒนาการของสังคมโลกและเทคโนโลยี รวมไปถึงจุดเริ่มต้นของศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย เส้นแสดงเวลา (timeline) วิวัฒนาการทางการสร้างสรรค์ศิลปะที่ได้รับอิทธิพลทางตรงจากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี บทความการศึกษานอกห้องเรียนของศิลปะสื่อใหม่ (การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์) การเรียนรู้ควบคู่ไปกับผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรมในพื้นที่หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ การนำเสนอมุมมองของศิลปินที่ทำงานศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทย การสื่อสารผ่านศิลปะสื่อใหม่ในบริบทร่วมสมัยของประเทศไทย นอกจากนี้ยังเพิ่มพูนความเข้าใจศิลปะสื่อใหม่ผ่านการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์และบุกเบิกศิลปะสื่อใหม่ ในประเทศไทย อาทิ ศ. ดร. อภินันท์ โปษยานนท์ ภัณฑารักษ์ ศิลปิน และนักประวัติศาสตร์ศิลปะ อาจารย์ ดร. ชญานุดม ศิลปศาสตร์ นักประวัติศาสตร์ศิลปะ และศิลปินสื่อใหม่ วิทยา จันมา ถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ ตลอดจนมุมมองที่มีต่อศิลปะสื่อใหม่ทั้งบริบทไทยและต่างประเทศ ที่สามารถทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะสื่อใหม่และสถานการณ์ความเป็นไทยร่วมสมัย เป็นต้น

ช่วงทศวรรษที่ผ่านมาพัฒนาการทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้พัฒนาไปไกลเกินกว่าบุคคลจะสามารถจินตนาการได้ล่วงหน้า ศิลปะสื่อใหม่ที่พวกเรากำลังทำความเข้าใจก็เช่นกัน Teleaesthetics ฉบับนี้เริ่มต้นเนื้อหาสาระศิลปะสื่อใหม่แบบย้อนกลับหลัง โดยศึกษาเชิง

ประวัติศาสตร์และสถานการณ์ของเทคโนโลยีในอดีตมาบรรจบในปัจจุบัน เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสื่อเทคโนโลยีที่มีความสำคัญต่อวงการศิลปะ และความเชื่อทางศิลปะ โดยเชื่อว่าจากจุดเริ่มต้นนี้จะทำให้ผู้อ่านและผู้เริ่มต้นศึกษาศิลปะสื่อใหม่สามารถนำองค์ความรู้ดังกล่าวนี้ไปต่อยอดและพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์อื่น ๆ ทั้งมิติของผู้สร้างสรรค์หรือผู้ที่สนับสนุนชื่นชมศิลปะในอนาคต

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์	(ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์)
ให้แสง ชวนะลิขิกร	(บทความ)
อนิวัฒน์ ทองสีดา	(บทความ)
วรฉัตร วาทะพุกกะนะ	(บทความ)
คุณัชฌ์ แจ็งจรัส	(ออกแบบกราฟิก)
จิตสุภา เจริญจิตต์	(ออกแบบกราฟิก)
กมลลา สุปัญญาพินิจ	(จัดทำเว็บไซต์)
กำพู สุปัญญาพินิจ	(ตัดต่อสื่อวีดิทัศน์)

## บทบรรณาธิการเทเลเอสเทติกส์ฉบับที่ 2

### Sound Art - New Medium New Media

จาก Teleaesthetics ฉบับที่แล้ว เราได้รู้ภาพรวมเบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ (new media art) ไปแล้ว จะเห็นได้ว่า “newness” ในบริบทของประเทศไทยและสากล มีประวัติศาสตร์และความเข้าใจที่มีส่วนเหมือน และ แตกต่างกันไป ในฉบับที่ 2 นี้ Teleaesthetics จะลงรายละเอียดเกี่ยวกับศิลปะที่ใช้เสียงหรือที่คุ้นเคยกันในชื่อเรียก ว่าศิลปะแห่งเสียง ซึ่งก่อนอื่นต้องเข้าใจว่าไม่ใช่ศิลปะแห่งเสียงทั้งหมดที่เป็นศิลปะสื่อใหม่ และไม่ใช่ว่าประเภทย่อยของศิลปะสื่อใหม่ หากแต่มีผลกระทบต่อวิวัฒนาการศิลปะสื่อใหม่และการใช้เสียง เป็นสื่อใหม่สำหรับความเข้าใจในแบบของศิลปะในประเทศไทย

ศิลปะแห่งเสียง คือศิลปะที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและแนวความคิดผ่านการรับรู้ทางการได้ยินเป็นหลัก หากการรับรู้ผลงานศิลปะแห่งเสียงอาจจะรับรู้ทางสายตาหรือการสัมผัสขึ้นอยู่กับเจตนาของศิลปิน ตลอดจนกระบวนการทางความคิดของศิลปิน แต่ยังมีสาระการสื่อสารผ่านบริบทแห่งเสียง Teleaesthetics ฉบับนี้จะ พาผู้อ่านเข้าสู่นิทรรศการเสมือนจริงออนไลน์ ผลงานศิลปะแห่งเสียง ที่มีความ สำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะ ในฉบับนี้บทความของสืบแสง แสงวชิระภิบาล อดีตผู้จัดการหอศิลป์วิทยานิทรรศน์ อภิปรายพื้นฐานและปรากฏการณ์ของการกำเนิดศิลปะแห่งเสียง ตลอดจนผลงานที่สร้างการเปลี่ยนแปลงต่อวงการศิลปะ ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เสนอ วิวัฒนาการผลงานของศิลปิน John Cage ผู้สร้างอิทธิพลและพัฒนาศิลปะแห่งเสียงแก่ศิลปินในยุคหลัง การวิดีโอสัมภาษณ์ศิลปินไทยที่ทำงานศิลปะแห่ง เสียงเป็นหลักอย่าง อานนท์ นงค์เยาว์ และ ภัณฑารักษ์ เพ็ญวดี นพเกตุ มานนท์ ในงานนิทรรศการศิลปะเสียงและสื่อจัดวางร่วมสมัย "85-140 dB" ที่เพิ่งจบไปเมื่อต้นปี

Teleaesthetics ฉบับนี้ยังเสนอความต่อเนื่ององค์ความรู้ทางด้านศิลปะสื่อใหม่ (new media art) โดยนำ เสนอวิดีโอการสัมภาษณ์ พิชญา ศุภวานิช หัวหน้าฝ่ายนิทรรศการ และภัณฑารักษ์ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร ที่ทำงานวิจัยด้านศิลปะแห่งเสียง ในความสัมพันธ์กับศิลปะร่วมสมัยผ่านเลนส์แนวคิดของศิลปะ สื่อใหม่ (new media art) จาก ประสบการณ์ในวงการศิลปะร่วมสมัยทั้งไทยและนานาชาติ

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์	(ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์)
ໃ້ແສງ ພວນະລິຊີກ	(บทความ)
ສິບແສງ ແສງວິຣະກິບາລ	(บทความ)
पालिन อังศุสิงห์	(บทความ)
คุณัชญ์ แจ่มจรัส	(ออกแบบกราฟิก)
จิตสุภา เจริญจิตต์	(ออกแบบกราฟิก)
กมลลา สุปัญญาพิณิจ	(จัดทำเว็บไซต์)
กำพู สุปัญญาพิณิจ	(ตัดต่อสื่อวีดิทัศน์)
ภิศเดช คัมภีรานนท์	(ตัดต่อสื่อวีดิทัศน์)

### Recommended Reading เทเลเอสเตติกส์ฉบับที่ 1

หนังสือ: From Technological to Virtual Art  
 นักเขียน: Frank Popper  
 สำนักพิมพ์: The MIT Press (Leonardo Book Series)  
 จำนวนหน้า: 459 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: December 22, 2006

หนังสือเล่มนี้ผู้เขียนเป็นศาสตราจารย์เกียรติคุณทางด้านสุนทรียศาสตร์ และศิลปศาสตร์ ณ มหาวิทยาลัยปารีสแปด (University of Paris VIII) ผลงานหนังสือเล่มนี้อภิปรายเนื้อหาเชิง ประวัติศาสตร์ ปรัชญา สุนทรียศาสตร์ ตลอดจนพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ส่งอิทธิพลต่อกระบวนการทัศนของศิลปิน ในการทำงานสร้างสรรค์อย่างเข้มข้น ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 กระทั่งต้นศตวรรษ ที่ 21 Popper แบ่งประเด็นสาระทางศิลปะและเทคโนโลยีออกเป็น 7 บท ตั้งแต่ประวัติศาสตร์ของการใช้สื่อใหม่ในงานศิลปะ กระทั่งสู่บทสุดท้ายที่อภิปรายการแสดงออกทางศิลปะรูปแบบ net art หากพิจารณาความเข้มข้นของหนังสือเล่มนี้ นับได้ว่าเป็น หนังสือที่สามารถแสดงให้เห็นวิภาวฒนาการ และบทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อ พัฒนาการทางศิลปะได้อย่างมีระบบ และสามารถทำความเข้าใจรูปแบบทางศิลปะต่างๆ กับการนำเทคโนโลยีขั้นสูงมาใช้ในงานศิลปะ ในบริบท หรือวัตถุประสงค์ต่างๆ

หนังสือ: Art and Technology in the 19th and 20th Centuries  
 นักเขียน: Pierre Francastel  
 สำนักพิมพ์: Zone Books  
 จำนวนหน้า: 336 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: December 11, 2000

ผู้เขียนเสียชีวิตในปี ค.ศ. 1970 แต่มีการรวบรวมบทความในอดีตของผู้เขียนที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง พัฒนาการทางศิลปะควบคู่กับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี แปลจากภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาอังกฤษ แน่แน่นอนว่าสาระในหนังสือเล่มนี้ที่ถูกนำมาอภิปรายประเด็นต่างๆ สิ้นสุดลงประมาณช่วงกลางปี ค.ศ. 1960 หากความน่าสนใจของหนังสือเล่มนี้อยู่ที่ผู้เขียนใช้มุมมองสายตาของนักประวัติศาสตร์ศิลปะในช่วงสูกงอม ของศิลปะสมัยใหม่ อภิปรายการเกิดใหม่ของปรากฏการณ์นวัตกรรมเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความคิดของมนุษย์ กระทั่งสู่การนำนวัตกรรมเทคโนโลยีนั้นมาใช้ในการแสดงออกเชิงสุนทรียศาสตร์ ซึ่งถือว่าเป็นช่วงเปลี่ยนถ่ายและเกิดการเปลี่ยนแปลงปรัชญาทางศิลปะอยู่มากมายหลายลัทธิ หนังสือเล่มนี้ อ้างอิงและเชื่อมโยงหลากหลายบริบททางศิลปวัฒนธรรม

แบบฝรั่งเศสที่น่าสนใจ โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลัก ได้แก่ ศิลปะบรรจบกับเครื่องจักรกล  
อุปมาอุปไมยผ่านวัตถุรูปแบบศิลปะในศตวรรษที่ 20 และบทบาทหน้าที่ ของศิลปะในสังคม  
จักรกลอุตสาหกรรม หนังสือเล่มนี้มีไม่กล่าวถึงความทันสมัยใหม่ หรือความล้ำหน้าทาง  
เทคโนโลยีมากนัก หากแต่แสดงความคิดที่มีต่อการเปลี่ยนทางศิลปะและเทคโนโลยีตลอดจน  
การเชื่อมโยง ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทฝรั่งเศส (หรือยุโรป) ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง  
รูปแบบการแสดงออกทางศิลปะอย่างสิ้นเชิง

หนังสือ: Media Art Histories  
 นักเขียน: Oliver Grau (Ed.)  
 สำนักพิมพ์: The MIT Press (Leonardo Book Series)  
 จำนวนหน้า: 475 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: 2006

หนังสือเล่มนี้รวบรวมบทความที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และข้อมูลจำเพาะเชิงลึกของ  
ศิลปะสื่อชนบทใหม่ของนักวิชาการตลอดจนศิลปินที่มีประสบการณ์ตรงไว้ในหนังสือเล่มนี้ จำนวน 20  
ท่าน ซึ่งนักวิชาการหลายๆ ท่านนอกจากเป็นผู้นำทางปัญญาทางศาสตร์ ศิลปะสื่อใหม่ ยังเป็นผู้ที่มีความ  
ความรู้ในเชิงสหสาขาทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ อาทิ Peter Weibel, Dieter Daniels, Edmond  
Couchot, Machiko Kusahara และ Felice Frankel เป็นต้น ความลึกซึ้ง ความเข้มข้น  
ของการอภิปรายการใช้สื่อใหม่ในงานศิลปะ ตลอดจนปรัชญา และการวิเคราะห์เชิงสาเหตุ  
ที่บรรจุในหนังสือเล่มนี้เหมาะแก่ผู้อ่านที่มีประสบการณ์ทาง ศิลปะสื่อใหม่มาพอสมควร  
เนื่องจากสาระและประเด็นที่ถูกรวบรวมไว้ในหนังสือมีความซับซ้อน และต้องอาศัยความเข้าใจ  
ในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะมากพอสมควร หรือรูปแบบการใช้ภาษา ในการอภิปรายก็ตามที่ หาก  
แต่กระนั้นก็ตามก็ยังเหมาะสมแก่ผู้สนใจทางลึก ที่มีเวลาพินิจ พิจารณาในการทำความเข้าใจ  
เพื่อนำองค์ความรู้หรือประสบการณ์ตรงของผู้เขียนหนังสือ ไปพัฒนาต่อยอดกระบวนการทาง  
ความคิด หรือใช้เป็นมาตรฐานของการอภิปรายศิลปะสื่อใหม่ อย่างไรก็ตามหนังสือเล่มนี้  
เหมาะสมแก่การเก็บสะสมเพื่อใช้เป็นคลังข้อมูลในการอ้างอิง ศิลปะสื่อใหม่ตั้งแต่ยุคศิลปะสมัยใหม่  
สู่ศิลปะร่วมสมัย

หนังสือ: L'Art numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art (ภาษาฝรั่งเศส)  
 นักเขียน: Edmond Couchot และ Norbert Hillaire  
 สำนักพิมพ์: Flammarion  
 จำนวนหน้า: 260 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: February 15, 2003

หนังสือเล่มนี้รวบรวมบทความที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และข้อมูลจำเพาะเชิงลึกของศิลปะสื่อชนบทใหม่ของนักวิชาการตลอดจนศิลปินที่มีประสบการณ์ตรงไว้ในหนังสือเล่มนี้ จำนวน 20 ท่าน ซึ่งนักวิชาการหลาย ๆ ท่านนอกจากเป็นผู้นำทางปัญญาทางศาสตร์ ศิลปะสื่อใหม่ ยังเป็นผู้ที่มีความรู้ในเชิงสหสาขาทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ อาทิ Peter Weibel, Dieter Daniels, Edmond Couchot, Machiko Kusahara และ Felice Frankel เป็นต้น ความลึกซึ้ง ความเข้มข้นของการอภิปรายการใช้สื่อใหม่ในงานศิลปะ ตลอดจนปรัชญา และการวิเคราะห์เชิงสาเหตุที่บรรจุในหนังสือเล่มนี้เหมาะแก่ผู้อ่านที่มีประสบการณ์ทาง ศิลปะสื่อใหม่มากพอสมควร เนื่องจากสาระและประเด็นที่ถูกรวบรวมไว้ในหนังสือมีความซับซ้อน และต้องอาศัยความเข้าใจในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะมากพอสมควร หรือรูปแบบการใช้ภาษา ในการอภิปรายก็ตามที่ หากแต่กระนั้นก็ตามก็ยังเหมาะสมแก่ผู้สนใจทางลึก ที่มีเวลาพินิจ พิจารณาในการทำความเข้าใจ เพื่อนำองค์ความรู้หรือประสบการณ์ตรงของผู้เขียนหนังสือ ไปพัฒนาต่อยอดกระบวนการทางความคิด หรือใช้เป็นมาตรฐานของการอภิปรายศิลปะสื่อใหม่ อย่างไรก็ตามหนังสือเล่มนี้เหมาะสมแก่การเก็บสะสมเพื่อใช้เป็นคลังข้อมูลในการอ้างอิง ศิลปะสื่อใหม่ตั้งแต่ยุคศิลปะสมัยใหม่สู่ศิลปะร่วมสมัย

หนังสือ: New Media Art (Taschen Basic Art Series)

นักเขียน: ReenaJana และ MarkTribe

สำนักพิมพ์: Taschen

จำนวนหน้า: 95

ปี: 2009

สำหรับใครที่อยากจะเรียนรู้ศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) เบื้องต้น สามารถเริ่มได้จากเล่มนี้ หนังสือเล่มนี้อยู่ใน Taschen Basic Art Series ซึ่ง เป็นการแนะนำแขนงรูปแบบสื่อต่าง ๆ ที่ Taschen ได้รวบรวมมานำเสนอ มีรูปเยอะ อ่านง่าย เหมาะกับการให้ความรู้พื้นฐาน และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องซึ่งที่สำคัญ หนังสือเล่มนี้ได้มีการทำความเข้าใจในประวัติศาสตร์ความเคลื่อนไหวทางศิลปะต่างๆ ที่ส่งผลสู่วิวัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่ ตัวอย่างศิลปินที่กล่าวถึงในหนังสือเล่มนี้ ได้แก่



Cory Arcangel, Jonah Brucker Cohen and Katherine Moriwaki, Young-Hae Chang Heavy Industries, Vuk Cosic, Mary Flanagan, Ken Goldberg, Paul Kaiser and Shelly Eshkar, Jennifer and Kevin McCoy, Mouchette, MTA, Keith and Mendi Obadike, Radical Software Group, Raqs Media Collective, RTMark, และ John F. Simon Jr.

หนังสือ: New Media in Art (New Edition)  
 นักเขียน: Michael Rush  
 สำนักพิมพ์: Thames and Hudson Ltd, London  
 จำนวนหน้า: 248 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: 2005: (พิมพ์ : 2014)

เดิมตีพิมพ์ในปี 1999 ภายใต้ชื่อหนังสือ New Media in Late 20th- Century Art ในฉบับพิมพ์ครั้งนี้เนื้อหาคล้ายเดิมแต่มีเพิ่มเติมผลงานศิลปะ ให้ทันสมัยขึ้น New Media in Art (New Edition) โดย Michael Rush มีบทคำนำที่น่าสนใจ ผู้เขียนได้ไล่ถึง ประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อใน ศิลปะที่เป็นการทดลองกับวิวัฒนาการในสังคม ตั้งแต่ Muybridge โดยให้ความเชื่อมโยงกับภาพถ่าย (photography), ภาพยนตร์ (film), และวิดีโอ (video) ไปจนถึงศิลปะแสดงสด (performance art) ซึ่งต่อยอดไปยังสังคม ดิจิทัล (digital) โดยที่ทั้งหมดได้อธิบายเพิ่มเติมและยกตัวอย่างในแต่ละ บท; Media and Performance, Video Art, Video Installation Art, และ The Digital in Art ผู้เขียนได้ทำความเข้าใจกับสื่อใหม่ที่ใช้ในศิลปะ ในเชิง ประวัติศาสตร์ จัดการเป็นหมวดหมู่ที่เข้าใจ ได้ง่ายพร้อมคำอธิบาย รวมถึงเลือกผลงานศิลปะโดยศิลปินที่สร้างความเปลี่ยนแปลง ทั้งทางการสร้างงาน และรับรู้งานศิลปะ เปรียบเสมือนการรวบรวมผลงานศิลปะที่ใช้สื่อใหม่ ศตวรรษที่ผ่านมาจนถึงปี 2005 ที่เขาได้เขียน และสามารถที่จะขยายต่อไปได้อีก ไม่มีที่สิ้นสุด

หนังสือ: New Media in the White Cube and Beyond  
 นักเขียน: Christiane Paul (Ed.)  
 สำนักพิมพ์: University of California Press  
 จำนวนหน้า: 273 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: 2008

ผลงานศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) นอกจากจะทำทนายศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้วยังทำทนายผู้ชม ภัณฑารักษ์ และพื้นที่ในการจัดแสดงงานอีกด้วยหนังสือเล่มนี้โดย Christiane Paul ประกอบด้วยความจากนักเขียนหลายคนแบ่งเป็น 5 ส่วนคือ Positioning New Media Art and Curatorial Models (ตำแหน่งของศิลปะสื่อใหม่ในการจัดนิทรรศการ), Interfacing

New Media (ประสานเชื่อมต่อสื่อใหม่), From Objects to Process and System (จากสิ่งของสู่กระบวนการ และระบบ), Autonomous Curatorial Zones (เขตนิทรรศการศิลปะ ซึ่งเป็นอิสระ), และ Case Studies (กรณีตัวอย่าง) ทั้งหมดนี้เป็นทฤษฎี ปัจจัย บทวิเคราะห์ต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดนิทรรศการศิลปะ (curate) ของศิลปะสื่อใหม่ โดยเฉพาะ ศิลปะที่ใช้ดิจิทัล เป็นสื่อทั้งในองค์กรพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ แกลเลอรี และนอกเหนือจากนั้น การเผยแพร่ผลงาน ศิลปะสื่อใหม่ เพื่อให้ความเข้าใจกับผู้ชมงานศิลปะในปัจจุบัน

หนังสือ: Media/Art Kitchen Reality Distortion Field 2013-14 The Document

นักเขียน: The Japan Foundation (Ed.)

ปี: 2013 - 2014

Media/Art Kitchen: Reality Distortion Field 2013-14 The Document คือ เอกสาร ประกอบนิทรรศการใน รูปแบบของหนังสือทั้งหมด 4 เล่ม รวบรวมกันอยู่ในบรรจุภัณฑ์เดียว คล้ายกล่อง ประกอบด้วย Book A: Introduction, Book B: Artists & Curators, Book C: Process, Book D: Exhibition and Other Activities, และ Book E: Essays เอกสารชุดนี้สำหรับ นิทรรศการ Media/Art Kitchen: Reality Distortion Field เป็น นิทรรศการศิลปะทำงานร่วมกัน ทั้งหมด 7 ประเทศ 13 ภัณฑารักษ์ จัดแสดง 4 ประเทศเนื่องในวาระครบรอบ 40 ปี ความสัมพันธ์ ประเทศญี่ปุ่นและอาเซียน เนื้อหาของนิทรรศการนี้เกี่ยวพันกับการพัฒนาของเทคโนโลยีส่งผลไปสู่ ผลงานศิลปะที่ใช้วีดิโอและดิจิทัล การทำความเข้าใจมีเดียอาร์ต เอกสารชุดนี้ เป็นการรวบรวม การมาสู่นิทรรศการ ซึ่งมีองค์ประกอบคือ Exhibition (to appreciate), Workshop (to understand), Lab (to express) ซึ่งแตกต่าง จากที่มาของนิทรรศการทั่วไป และต่างจากเอกสาร ประกอบนิทรรศการที่คุ้นเคยกันดี มีการบันทึกกระบวนการที่สามารถนำไปต่อยอดได้

## Recommended Reading เทเลเอสเตติกส์ฉบับที่ 2

หนังสือ:	In Search of a Concrete Music (A La Recherche d'une Musique Concrete)
นักเขียน:	Pierre Schaeffer (แปลภาษาอังกฤษโดย John Dack และ Christine North)
สำนักพิมพ์:	University of California Press; First edition
จำนวนหน้า:	244 หน้า
ปี:	26 พฤศจิกายน 2012

หนังสือเล่มนี้อธิพลต่อปรัชญาวงการดนตรีวิทยา (musicology) ดนตรีทดลอง และการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (electroacoustic) Schaeffer ศึกษาและให้คุณค่าเชิงความหมายต่อเสียงที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมผ่านการบันทึกเสียงในสถานการณ์ที่แตกต่าง ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1948 หนังสือเล่มนี้เป็นการรวบรวมบทความที่เขียนโดย Schaeffer (นักประพันธ์ดนตรี วิศวกร นักวิชาการ) แปลจากต้นฉบับภาษาฝรั่งเศส ผู้อ่านจะได้รับประสบการณ์จากการศึกษาเชิงภาพและความหมายที่เกิดจากการฟังเสียงถ่ายทอดสู่การวิเคราะห์เชิงทฤษฎี นอกจากนั้นทฤษฎีดังกล่าวยังถูกนำมาใช้เรียนรู้ถ่ายทอดสู่นักประพันธ์ดนตรี ศิลปิน นักวิชาการในการต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าวและปรับประยุกต์กับการสื่อสารอื่น ๆ ทั้งดนตรี องค์ความรู้ที่ Schaeffer ถ่ายทอดประสบการณ์ไว้เป็นพื้นฐานของการศึกษาการใช้เสียงในทั้งมิติของ การประพันธ์ดนตรี การใช้เสียงในฐานะของวัสดุสำเร็จรูป (objet trouvé) ตลอดจนมิติของ ประวัติศาสตร์เทคโนโลยีการบันทึกเสียง หนังสือเล่มนี้จึงเหมาะสมแก่ผู้ศึกษาศิลปะแห่งเสียงในเชิงลึกที่ต้องการทราบความหมายและประวัติศาสตร์ของเสียง และมีประสบการณ์ทางดนตรีหรือทัศนศิลป์

หนังสือ:	Sound Art: Beyond Music, Between Categories
นักเขียน:	Alan Licht
สำนักพิมพ์:	Rizzoli
จำนวนหน้า:	304 หน้า
ปี:	6 พฤศจิกายน 2007

ผู้เขียน Licht เป็นทั้งนักดนตรีทดลอง แจ๊ส นักเขียนและนักประพันธ์ เสนอการสังเคราะห์รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ และแนวความคิดของศิลปินดนตรีทดลองและผลงานศิลปินแห่งเสียง ผู้เขียน อภิปรายเชิงประวัติศาสตร์และต้นกำเนิดของศิลปะแห่งเสียงและดนตรีทดลองที่เกิดจากวิวัฒนาการ ทางความคิดศิลปะกลุ่ม Italian Futurism, Dada และกลุ่ม Fluxus เป็นต้น หนังสือเล่มนี้ยังรวบรวม ผลงานของ Bill Fontana 'Harmonic Bridge' Steve Roden 'Rust'

Jean Dubuffet ‘Terre Foisonnante’ Destroy All Monsters ‘Jam Smear’ Anthony Burr และ Charles Curtis ‘Still And Moving Lines Of Silence In Families Of Hyperbolas’ ประพันธ์โดย Alvin Lucier และ Bernhard Gal ‘57a’ ในรูปแบบซีดีเพื่อให้ผู้อ่านได้สัมผัสผลงานจริง ปรากฏการณ์อภิปรายการ บรรจบกันระหว่างศิลปะแห่งเสียง ดนตรีทดลอง และดนตรีกระแสนิยม ผ่านตัวอย่างศิลปิน อาทิ Bruce Nauman, Marcel Duchamp, Richard Prince และ Jean-Michel Basquiat หนังสือเล่มนี้ เหมาะแก่ผู้เริ่มต้นหรือพหุมีความรู้ทางดนตรีหรือทัศนศิลป์ เนื่องจากปรากฏการอ้างอิงข้อมูล เนื้อหา ที่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะ

หนังสือ: Background Noise: Perspectives on Sound Art  
 นักเขียน: Brandon LaBelle  
 สำนักพิมพ์: Continuum International Publishing Group  
 จำนวนหน้า: 336 หน้า  
 ปี: 1 เมษายน 2006

ศิลปิน นักวิชาการ และนักเขียน LaBelle เสนอผลงานเขียนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแห่งเสียง สื่อแห่ง การใช้เสียงหลายเล่ม อาทิ ‘Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life’ (2010) ‘Lexicon of the Mouth: Poetics and Politics of Voice and the Oral Imaginary’ (2014) และ ‘Sonic Agency: Sound and Emergent Forms of Resistance’ (2018) หนังสือเล่มนี้ อภิปรายศิลปะแห่งเสียงตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 กระทั่งต้นศตวรรษที่ 21 จัดลำดับเหตุการณ์ ปรากฏการณ์ และสมมติฐานอย่างมีเหตุมีผล มีการอภิปรายความหมายของการใช้สื่อในเชิงเครื่องมือ จิตวิทยาการสื่อสาร และบริบททางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง LaBelle ยังเสนอผลงานการใช้เครื่อง เทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่กระตุ้นกระบวนการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ปรากฏผลงานหลายชิ้นที่น่าสนใจ และไม่ถูกกล่าวถึงในหนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งเสียงมาก่อน หนังสือเล่มนี้เหมาะแก่ผู้เริ่มต้น ศึกษา การจัดเรียงเนื้อหาสาระสามารถอ่านข้ามไปยังประเด็นที่สนใจได้โดยไม่ต้องเรียงลำดับ

หนังสือ: Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts  
 นักเขียน: Douglas Kahn  
 สำนักพิมพ์: MIT Press  
 จำนวนหน้า: 472 หน้า  
 ปี: 24 เมษายน 2001

Kahn ศาสตราจารย์ทางด้านสื่อและนวัตกรรมจากสถาบัน the National Institute for Experimental Arts ออสเตรเลีย หนังสือเล่มนี้นำเสนอการศึกษาศิลปะแห่งเสียงเชิงประวัติศาสตร์ผ่านการลำดับเหตุการณ์สำคัญ ๆ ขณะเดียวกันเจาะลึกตัวอย่างผลงานศิลปะแห่งเสียง และดนตรีทดลองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์และเปลี่ยนแปลงการรับรู้ใหม่ ๆ อาทิ Allan Kaprow, William Burroughs, John Cage, Avant Garde group, Michael McClure และ Antonin Artaud ผู้เขียนไม่ได้อธิบายประเด็นเสียงในมิติของเสียงเพียงประการเดียว หากอภิปรายไปถึงเสียงในมิติอื่น ๆ ที่ปรากฏผ่านตัวอักษร ภาพประกอบ วรรณกรรม การแสดง ดนตรี พิจารณากระบวนการสารทางเสียงได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้มีการตัวอย่างวรรณกรรม หรือบทการแสดงสดต้นฉบับให้ผู้อ่านสามารถศึกษา และเข้าใจบริบทเนื้อหาและการแสดงออกได้อย่างดี

หนังสือ: Digital Art  
 นักเขียน: Christiane Paul  
 สำนักพิมพ์: Thames and Hudson  
 จำนวนหน้า: 272 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: 2015 (Third Edition)

Christiane Paul คือหนึ่งในนักวิชาการซึ่งวิจัยค้นคว้าเกี่ยวกับศิลปะดิจิทัล (digital art) อย่างกว้างขวาง หนังสือ Digital Art เล่มเป็นการแนะนำและทำความเข้าใจศิลปะดิจิทัลที่มีทั้งหมดได้ดี ทั้งในทางประวัติศาสตร์ การนำเสนอ การจัดเก็บ และการรักษา ผู้เขียนได้แบ่งออกเป็น 3 บทใหญ่เพื่อความเข้าใจที่ง่ายขึ้นคือ 1) การใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือ 2) การใช้ดิจิทัลเป็นสื่อ และ 3) หัวข้อที่พบในศิลปะดิจิทัล edition ที่ 3 ปี 2015 นี้ ได้เพิ่มเติมหลาย ๆ อย่างจาก edition ที่ 2 ปี 2008 เช่น การใช้ social media และเทคโนโลยีการเผยแพร่ไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ

หนังสือ: Networks  
 นักเขียน: Lars Bang Larson  
 สำนักพิมพ์: The MIT Press  
 จำนวนหน้า: 236 (รวมภาคผนวก)  
 ปี: 2014

ชุดหนังสือ Documents of Contemporary Art เป็นการรวบรวมเนื้อหางานเขียนที่มีความสำคัญต่อศิลปะร่วมสมัย แบ่งเป็นหมวดหมู่และจัดเป็นหนังสือภายใต้หมวดหมู่นั้น ๆ Networks หนึ่งในหนังสือของชุดนี้ได้เน้นไปที่งานเขียนและศิลปินที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเครือข่ายในการสื่อสารผลงานศิลปะในการพัฒนาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เชิงปฏิสัมพันธ์ทั้งระหว่างคนและคนกับเครื่องมือสื่อสาร การทดลองเกี่ยวกับการสื่อสารและการเชื่อมต่อ เริ่มต้นการฟังพา

อาศัยกันแบบใหม่ ในพื้นที่แบบใหม่ การสื่อสารทางสังคมที่แตกต่างจากเดิม รวมไปถึงความเกี่ยวข้อง เรื่องของสมองและการรับรู้ของปัจจุบัน หนังสือเล่มนี้มีทั้งงานเขียนที่ยาวหน่อย จนไปถึงไม่กี่ย่อหน้า คัดเลือกมาเพื่อเห็นภาพรวมภายใต้หัวข้อ Networks

บทความ: Digital Divide: Claire Bishop on Contemporary Art and New Media

นักเขียน: Claire Bishop

นิตยสาร: Artforum

ปี: September 2012

นักประวัติศาสตร์และนักวิจารณ์ศิลปะ Claire Bishop ได้เขียนบทความใน Artforum เกี่ยวกับ ศิลปะที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัลในบทความ Digital Divide: Claire Bishop on Contemporary Art and New Media บทความนี้เป็นการชี้ความสำคัญและการเปลี่ยนแปลงสั้น ๆ ที่ดิจิทัลมีผลต่อการสร้างสรรค์และการรับรู้ผลงานศิลปะ ผู้เขียนได้ปูทางสู่ดิจิทัลตั้งแต่การสร้างสรรค์ผลงานให้เทคโนโลยีแอนะล็อก มีการกล่าวถึงนักทฤษฎีอย่าง Nicholas Bourriaud และ Lev Manovich ไปจนถึงการที่ Google ได้เปลี่ยนแปลงการเข้าถึงชุดข้อมูลเปลี่ยนแปลงไปตลอดกาล Bishop ยังได้ชี้ไปถึงจุดของการเป็นเจ้าของผลงานในบางชิ้นในเชิงของแท้ ของทำซ้ำ และบทบาท การเป็นผู้สร้างของศิลปิน

บทความ: Artistic of Environment of Telepresence on the World Wide Web

นักเขียน: Luisa Paraguai Donati และ Gilbertto Prado

นิตยสาร: Leonardo, Vol. 34, No. 5, pp. 437 - 442, 2001

ปี: 2001

งานเขียน Artistic of Environment of Telepresence on the World Wide Web ยกตัวอย่างผลงานศิลปะหลายชิ้นที่ได้เกิดขึ้นจากฐานของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่เป็น ปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนแปลงทั้งด้านการสื่อสารและด้านการรับรู้ของภาพ สิ่งที่ได้จากบทความนี้คือ การสำรวจอย่างย่อของการที่ศิลปินใช้แนวทางนี้เป็นเครื่องมือและสื่อในงานสร้างสรรค์โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อคือ 1) เพื่อเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ในความเป็นไปได้ของการมีส่วนร่วม 2) การเข้ามาแทรกแซง และ 3) การแสดงออกของผู้มีส่วนร่วม

## กิจกรรมการศึกษาสำหรับงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art) :

### กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

นายอนิวัฒน์ ทองสีดา และนางสาววรรฉัตร วาทะพุกกะนะ

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art) คือรูปแบบการสร้างสรรคงานศิลปะที่นำเสนอผ่านกระบวนการ และวิธีการทางเทคโนโลยี สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่างออกไปจากงานศิลปะแบบขนบดั้งเดิม สร้างการมีส่วนร่วมให้กับผู้ชม และเปิดโอกาสให้คิดสามารถวิเคราะห์ด้วยตนเองผ่านสัญลักษณ์ที่นำเสนอ ซึ่งสามารถเข้าถึง เนื้อหาตามความต้องการได้ทั้งป็นรูปแบบดิจิทัล ผลงานจัดวางในพื้นที่ เว็บไซต์ หรือเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯ อาหาร การแสดง หรือใด ๆ ก็ตาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของศิลปิน ในบริบทของสังคมไทยที่รูปแบบการจัดการเรียนการสอนระบบหลักไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่นำไปสู่การทำความเข้าใจในศิลปะ

หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (หอศิลป์กรุงเทพฯ) พื้นที่การเรียนรู้งานศิลปะ และวัฒนธรรมร่วมสมัย พยายามศึกษาหาแนวทางการสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่นำมาจัด แสดงในหอศิลป์ เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการรับรู้และนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ ภายใต้แนวคิด “Art of Living” คือการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ร่วมกับศิลปะ พยายามให้มองเห็นความจำเป็นของการมีอยู่ของศิลปะ ให้เข้าใจว่าศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัวไม่ใช่เป็นเรื่องของกลุ่มคนใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น แต่ศิลปะเป็นเรื่องของสังคมที่ทุก คนมีส่วนร่วมในการพัฒนา และร่วมกันสร้างสรรค์ได้ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการ ศึกษาส่งผลต่อการเรียนรู้ของ เดนิส แอว สโตน (Denise L. Stone, 2001) กล่าวถึงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะว่า ส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ จากการทำ กิจกรรมและดูงานศิลปะ ตลอดจนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ ที่ช่วยขยายการรับรู้ทางสุนทรียะและความเข้าใจในศิลปะ คุณค่าเชิงประสบการณ์จากการศึกษาผลงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ จะช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ทางสุนทรียะ ให้มากขึ้น

ธาริน กลิ่นเกษร (2555) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะ ผ่าน กิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีต่อพัฒนาการทางสุนทรียภาพของนักเรียน ประถมศึกษาพบว่า ระดับ พัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียน หลังจากได้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยยะ และความคิดเห็นของนักเรียนส่วนใหญ่ ชอบกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ รวมทั้งกิจกรรมศิลปะยังช่วยทำให้เห็น คุณค่าของการใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นแหล่งเรียนรู้ จากการศึกษานวทางการจัดกิจกรรมการศึกษาใน

พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ต่าง ๆ ฝ่ายการศึกษาหอศิลป์กรุงเทพฯ จึงทดลองนำแนวคิดและทฤษฎีในการจัด กิจกรรมการศึกษาของ The Colone Musuem Service ซึ่งเป็นองค์กรสำหรับการจัดกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ในประเทศเยอรมันนำมาทดลองใช้ โดยแบ่งกลุ่มการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ การพูดคุย กิจกรรมเฉพาะทาง และกิจกรรมในเทศกาลต่าง ๆ



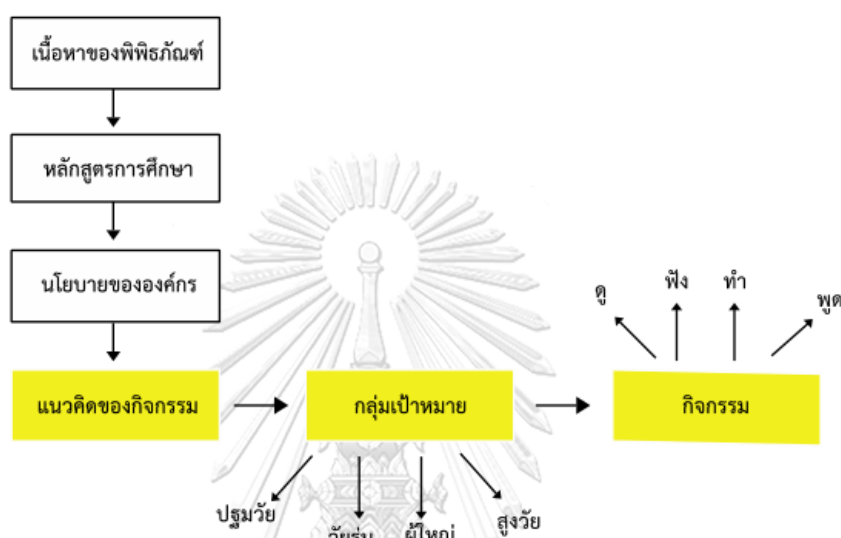
ที่มา: Karin Rottmann. **Bringing Museums to Life.**(Educational Programmes.The Colone Musuem Service, 2015)

1. **กิจกรรมการพูดคุย (Verbal)** เป็นวิธีการพื้นฐานเบื้องต้นที่จะสามารถสื่อสารและถ่ายทอด องค์ความรู้ ประสบการณ์ รวมทั้งสร้างการรับรู้ทางศิลปะได้ อย่างง่ายที่สุด จากการพูดคุย บอกเล่าสิ่งต่าง ๆ ภายใต้เนื้อหา และองค์ความรู้ด้านศิลปะ ซึ่งหอศิลป์กรุงเทพฯ ฯ ระบุให้จัดกิจกรรมนำชม เพื่อสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของ นิทรรศการศิลปะสื่อสมัยใหม่อย่างสม่ำเสมอ และจัดกิจกรรมพิเศษ เช่น การนำชมผลงาน ศิลปะโดยภัณฑารักษ์ หรือศิลปินเจ้าของผลงาน ซึ่งสามารถดึงดูดให้ผู้สนใจเข้าร่วมเรียนรู้ ได้อย่างมาก ขณะเดียวกันมีการจัดกิจกรรม Art Talk เชิญศิลปินผู้คนในแวดวงศิลปะมาพูดคุยกัน ในประเด็นต่าง ๆ ควบคู่กับนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมมีช่องทาง และโอกาสการเข้าถึงศิลปะที่ หลากหลายมากขึ้น

2. **กิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented)** เป็นกิจกรรมที่เน้นเฉพาะเจาะจง ด้านเนื้อหาและรูปแบบ ของกิจกรรม โดยการนำเนื้อหาหลักของผลงานศิลปะหรือนิทรรศการ มาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างกระบวนการ เรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งลักษณะกิจกรรมเฉพาะทางนี้มีรูปแบบที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับบริบทและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม หอศิลป์กรุงเทพฯ ฯ จึงมักจัดกิจกรรมตามลักษณะการเรียนรู้ของผู้ ชมในแต่ละช่วงวัย และกลุ่มความสนใจต่าง ๆ จำแนกเนื้อหาความยากง่าย เพื่อให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระ



สำคัญของงานศิลปะและนิทรรศการได้ตรงประเด็นที่สุด กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับ โครงสร้างองค์กร และระบบการศึกษา จับประเด็นเนื้อหาของนิทรรศการหรืองานศิลปะบูรณาการเข้ากับหลักสูตร การศึกษา นโยบายขององค์กร จำแนกความยากง่าย ความน่าสนใจ ที่จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมายก่อนการเลือกวิธีการ จัดกิจกรรมตามวิธีการรับรู้ของบุคคลทั่วไป ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามแผนภาพดังนี้



**3. เทศกาล (Event)** เป็นกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้นเป็นวาระสำคัญของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยส่วนใหญ่ มักจะจัดกิจกรรมในวันสำคัญทางสังคม เช่น วันเด็กแห่งชาติ วันเกิดของพิพิธภัณฑ์ วันอาทิตย์สำหรับกิจกรรม ครอบครัว ฯลฯ ซึ่งการจัดกิจกรรมในเทศกาลของหอศิลป์กรุงเทพฯ จะสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) หรือกิจกรรมการพูดคุย (Verbal) ที่ดำเนินการอยู่แล้ว เพียงแต่จัดเป็นวาระพิเศษ เพื่อดึงดูดให้เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น ในเทศกาลวันเด็กแห่งชาติ หรือ วันเด็กศิลป์@bacc จะมีกิจกรรมที่เข้าไปศึกษา เรียนรู้งานศิลปะ สื่อสมัยใหม่ที่จัดแสดงใน ณ ขณะนั้น ซึ่งจะกำหนดวิธีการและเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัย

แนวทางการจัดกิจกรรมการศึกษาสำหรับการเรียนรู้ศิลปะสื่อสมัยใหม่ หอศิลป์กรุงเทพฯ ไม่ได้มีการ กำหนดตายตัว หากสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหานิทรรศการ และ ปัจจัยที่สำคัญในการออกแบบวิธีการเรียนรู้คือ จำนวนของกลุ่มเป้าหมาย และระยะเวลาในการทำกิจกรรมที่ไม่มาก หรือน้อยเกินไป จึงขอยกตัวอย่างกิจกรรมนิทรรศการศิลปะ สื่อสมัยใหม่ เพื่อเป็นกรณีศึกษา ดังนี้

**นิทรรศการ แอร์วิน วูร์ม : ปรัชญา ประติ-บัติ (Erwin Wurm : The Philosophy of Instructions)** นิทรรศการศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่มีเนื้อหา ว่าด้วยบรรยากาศแห่งความไม่แน่นอนทางสังคมและการเมืองในปัจจุบัน สร้างหมุดหมายของภาวะแห่งการเปลี่ยนผ่านไม่เพียงแต่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ที่เคลื่อนไหวในระดับภูมิภาค แต่รวมถึงพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งตั้งคำถามต่อความหมายของความคิด การปฏิบัติ และกระบวนการที่ค้น ที่ดำรงอยู่ไม่ว่าจะเป็นจากฝั่งอนุรักษ์นิยมกระแสใหม่ จนถึงวิวัฒนาการความเคลื่อนไหวของหัวก้าวหน้า กระแสเหล่านี้ได้สร้างบริบทให้นิทรรศการนำเสนอการก้าวข้ามพรมแดนแห่งตัวตนเพื่อทำความเข้าใจประเด็นทางสังคม เช่น อารมณ์ขัน การสำคัญตน ความย้อนแย้ง และความเป็นสาธารณะ ผลงานประติมากรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ของ แอร์วิน วูร์ม นำเสนอปรัชญาอันลึกซึ้งด้วยวิถีแบบสันตนาการ มีศูนย์กลางอยู่ที่ผู้ชมให้สำรวจตัวตนด้วยความ สนุกสนานและน่าขบขัน ขณะเดียวกันสร้างกระบวนการสะท้อนกลับให้วิเคราะห์และวิพากษ์ตนเองอย่างไม่ เคร่งเครียด

จากแนวคิดของนิทรรศการถูกนำมาเปลี่ยนเป็นรูปแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในงานศิลปะของแอร์วิน วูร์ม และต่อยอดการเรียนรู้จากแนวคิดการทำงานที่มีรากมาจากปรัชญา และวิธี การนำเสนอผลงานผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ยากสำหรับการจัดกิจกรรมให้สามารถเข้าถึงสาระ นิทรรศการอย่างตรงประเด็น ฝ่ายการศึกษาจึงออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม ได้แก่ นักศึกษาศิลปะ เด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่ โดยแบ่งออกเป็น 4 กิจกรรม



ภาพกิจกรรม Workshop With Erwin Wurm

ที่มา : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

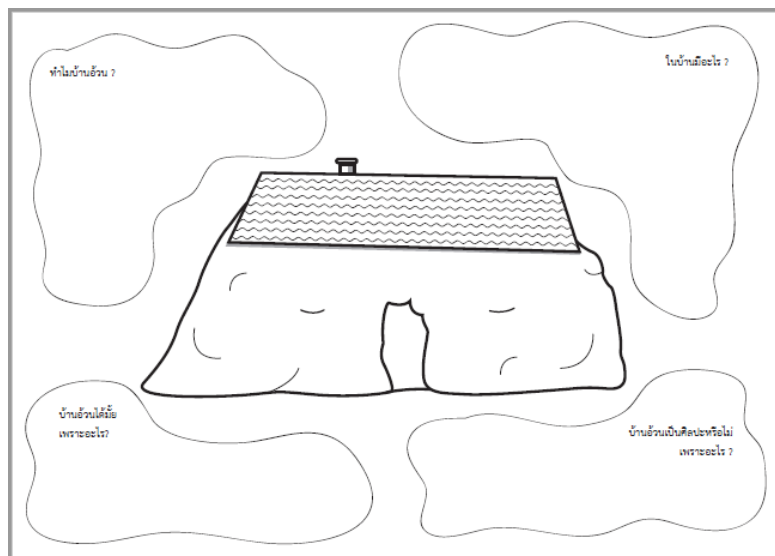
กิจกรรม Workshop With Erwin Wurm เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นสำหรับนักศึกษา ศิลปะที่สนใจและ อยากรพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง ละอยากเรียนรู้แนวคิด วิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินระดับโลก โดยการนำผลงานศิลปะส่วนบุคคลนำเสนอในวงสนทนา และร่วมกันวิพากษ์ ซึ่ง แอร์วิน วูร์ม จะเป็นผู้แนะนำแนวทางการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้น กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษาศิลปะได้เห็นถึง วิธีการ และแนวทางการสร้างสรรค์ ทั้งยังเป็น การเปิดโลกทัศน์ การรับประสบการณ์ตรงนำไปสู่ การต่อยอด แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตลอดจนกระบวนการทางความคิดทางศิลปะ

กิจกรรม One Minute Sculpture Kids Version เป็นกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อ กลุ่มเป้าหมาย ช่วงประถมวัย (อายุ 9-12 ปี) เนื้อหาเชิงปรัชญาจึงถูกปรับให้เป็นการเล่นเกมส์ โดยเริ่มต้นพูดคุยชวนตั้งคำถาม หาคำตอบถึงวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้เป็นงานศิลปะ จากนั้นให้เด็ก ๆ เลือกผลงานที่จัดแสดงอยู่ในห้องนิทรรศการ และให้เหตุผลของการเลือกชิ้นงานนั้น ๆ แน่แน่นอนว่า เด็ก ๆ อาจจะยังไม่สามารถเข้าใจความหมายเชิงปรัชญา ที่มีปรากฏอยู่ในผลงาน แต่สิ่งที่จะได้รับคือ การทำความเข้าใจวิธีการนำเสนอผลงาน รูปแบบงานศิลปะที่ใช้ วัสดุเป็นสาระสำคัญ และต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วม รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการมืองงานศิลปะเป็นเรื่องสนุก

### กระบวนการจัดกิจกรรม :

1. ล้อมวงคุยในห้องนิทรรศการ ชั้น 9 ตั้งคำถาม “ประติมากรรมคืออะไร” ให้เด็กๆ เขียนความเข้าใจลงในกระดาษ (15 นาที)
2. ทำความรู้จักงานประติมากรรม และ แอร์วิน วูร์ม ผ่านวัสดุ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ (30 นาที)
  - 2.1 แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็น กลุ่มละ 5 คน
  - 2.2 ชวน คุย และ ตั้งคำถามให้ แต่ละกลุ่ม หาคำตอบจากโจทย์  
**1.ประติมากรรมคืออะไร และ 2.....** (วัสดุจริงจากงานผลงาน One Minute Sculpture) **เป็นประติมากรรมหรือไม่**
  - 2.3 นำเสนอความคิดเห็นของแต่ละกลุ่ม
3. พาชมผลงาน One Minute Sculpture และอธิบายวิธีการ ที่มาที่ไปของงานแต่ละชิ้น ด้วยภาษาที่เรียบง่าย ชวนคุยด้วยการตั้งคำถาม เช่น เด็ก ๆ เห็นอะไรบ้าง, ถ้าเป็นเด็ก ๆ จะทำอย่างไร, ถ้าสามารถแก้ไขได้ อยากปรับเปลี่ยนอะไร ฯลฯ (15 นาที)
4. เด็ก ๆ เลือกผลงานที่ตนเองอยากมีส่วนร่วมคนละ 1 ชิ้น (แบ่งเป็น 2 กลุ่ม) และถ่ายภาพ (15 นาที)
5. นำภาพมาพูดคุยกันถึงเหตุผลของการเลือกของแต่ละคน (10 นาที)

**กิจกรรม Critic Talk** จัดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมที่สนใจกระบวนการทางความคิดที่ ศิลปินนำเสนอ ผ่านการวิเคราะห์ วิพากษ์ โดยนักคิดที่ได้รับความนิยมในเชิงวิชาการ และปรัชญาร่วมสมัย โดย เปิดประเด็นเรื่องแนวคิดตะวันตก และปรัชญาตะวันออก ความเหมือนความต่างผ่านบริบทของงานศิลปะ



ใบงาน สำหรับกิจกรรม Exhibition Trail นิทรรศการแอร์วิน วูร์ม : ปรัชญา ประติ-ปัตติ

ที่มา : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

กิจกรรม Exhibition Trail เป็นใบงานที่ออกแบบมาเพื่อตั้งคำถาม ให้ผู้ชมได้คิดและวิเคราะห์ โดยใช้ ประเด็นจากผลงาน ชื่อว่า Fat House ที่พูดถึงการบริโภคนิยม การเปลี่ยนแปลงของความคิด และการส่งต่อทาง วัฒนธรรม โดยใช้คำถามว่า ทำไมบ้านอ้วน ในบ้านมีอะไร บ้านอ้วนได้มั้ย เพราะอะไร และบ้านอ้วนเป็นศิลปะ หรือไม่ เพราะอะไร ซึ่งผู้ชมทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นได้ ตามความสนใจ และที่สำคัญได้รับความเข้าใจจากการตีความบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งจะทำให้การชมงานศิลปะมีค่ามากยิ่งขึ้น

กิจกรรมจากนิทรรศการแอร์วิน วูร์ม : ปรัชญา ประติ-ปัตติ เป็นแนวทางหนึ่ง ที่พยายามสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของนิทรรศการงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ไปสู่ผู้ชม จึงทำให้เกิดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการสร้างประสบการณ์รับรู้แก่ผู้ชมได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการศึกษา ที่ตรงต่อความต้องการ การที่หลากหลาย แต่ก็ไม่อาจจะบรรลุถึงความสำเร็จได้อย่างชัดเจนผ่านกระบวนการประเมินเชิงคุณภาพ เนื่องจากความเข้าใจงานศิลปะลักษณะนี้ อาศัยปัจจัยจากประสบการณ์ส่วนบุคคลในการตีความหมาย อย่างไรก็ตามกิจกรรมการศึกษาที่จัดขึ้นก็ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจและรับรู้ถึงแนวคิดบางประการได้

นิทรรศการดิน น้ำ ป่า ไฟ : แรงบันดาลใจจากพ่อ นิทรรศการศิลปะที่นำหลักคิดพระราชกรณียกิจ ในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มาถ่ายทอดและสื่อสารเป็นงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ เพื่อส่ง ต่อแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม เพื่อนำไปสู่การตระหนัก

ถึงคุณค่าและการสร้างความยั่งยืนในการดำเนินชีวิต กิจกรรม ที่จัดขึ้นจึงเน้นไปที่การปลูกฝังให้กับเด็กและเยาวชน ไม่ใช่แค่เพียงเห็นความสำคัญ แต่ให้ตระหนักถึงการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม และหลักคิดพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

**Children's workshop สมุดบันทึกโลก : ดิน น้ำ ป่า ฟ้า** หยิบยกประเด็นเรื่องธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม บทสนทนาสำคัญถูกถ่ายทอดภายในนิทรรศการมาจากการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กและ เยาวชนผ่านกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ เยาวชนจะได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ และการลงมือทำ โดยมุ่งหวังว่าจะเป็น แรงผลักดันให้เกิดการตระหนักรู้ถึงความเกี่ยวพัน สอดคล้อง และอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ ปลูกจิตสำนึกให้แก่เยาวชนช่วยกันดูแลและรักษาสิ่งแวดล้อม โดยเชิญ คุณคทา มหากายี นักคิด นักอนุรักษ์ นักศิลปะ และครูที่มีแนวคิดการทำงานเพื่อการเรียนรู้ชีวิตที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ จากมูลนิธิกระต่ายในดวงจันทร์ องค์กรที่ได้ชื่อว่าทำงานปลูกฝังความคิดและความรักที่มีต่อธรรมชาติให้กับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง และ เปิดโอกาสให้เด็กเยาวชนอายุ 6 ปีขึ้นไปเข้าร่วมกิจกรรม บริเวณห้องจัดแสดงผลงานศิลปะโซนโลกร้อน



ภาพกิจกรรม สมุดบันทึกโลก : ดิน น้ำ ป่า ฟ้า

ที่มา : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

นอกจากการจัดกิจกรรมสมุดบันทึกโลก : ดิน น้ำ ป่า ไฟ แล้วยังมีการจัดกิจกรรมนอก  
 หอศิลป์อีกด้วย โดย จับประเด็นสำคัญจากนิทรรศการ มาต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้อื่น  
 กำหนดเป็นกิจกรรม Exhibition Trip : นานิเวศน์สุนทรีย์ ร่วมกับศิลปินที่ศึกษาเรื่องสุนทรียะของ  
 พื้นที่ (นิเวศสุนทรีย์) คุณวิจิตร อภิชาติเกียรติ

**Exhibition Trip : นานิเวศน์สุนทรีย์** เป็นกิจกรรมที่ร่วมคิดและร่วมดำเนินการ  
 กับศิลปินในนิทรรศการ ดิน น้ำ ป่า ไฟ : แรงแบบดาลใจจากพ่อ ภายใต้แนวคิด  
 เมื่อวิถีวัฒนธรรมชาวไทย ถูกนำมาเป็นเครื่องมือสื่อสารใน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เรียกว่า  
 สาธารณศิลป์ ของวิจิตร อภิชาติเกียรติ กับเป้าหมายที่จะสร้างประโยชน์  
 ในเชิงสาธารณะด้านการสร้างความตระหนักรู้ผ่านประเด็นความสำคัญของวัฒนธรรมข้าว  
 เปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ บทสนทนา ระหว่างผู้คนในพื้นที่สร้างสรรค์ (ชาวนา)  
 ผู้คน ที่ สน ใจ มี ส่ว น ร่ว ม และ ศิล ป ิน ผู้ ส ร้ า ง ส ร ร ค์ ที่ มี ต่ อ ผิ น น า  
 บนผืนนาทดลองออกแบบรูปทรงพื้นที่นาให้เป็นนิเวศเชิงสัญลักษณ์ เกิดเป็นนิเวศน์สุนทรีย์ อันได้แก่  
 ความงามที่เกิดขึ้นในระบบนิเวศของนาข้าวที่แสดงให้เห็นถึงสุนทรียภาพบนวิถีวัฒนธรรมข้าวไทย  
 ดั้งเดิม โดย กำหนดให้จัดกิจกรรมสาธิต หว่านข้าว ดำนา เกี่ยวข้าว ร่วมสนทนาแนวคิดนิเวศสุนทรีย์  
 กินข้าวนา ทำกิจกรรม แต่งนา และรวมทำขนมกับชาวบ้านในพื้นที่



ภาพกิจกรรม นานิเวศสุนทรีย์

ที่มา : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

**นานิเวศสุนทรีย์** เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงจากพื้นที่จริง เกิดความเข้าใจ และสัมผัสถึงสิ่งที่ศิลปินพยายามนำเสนอได้มากกว่าการชมผลงานศิลปะที่จัดแสดงอยู่ในหอศิลป์ ด้สยะต่าง ๆ จะ ปรากฏขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องอธิบายถึงแนวคิดวิธีการสร้างสรรค์มากนัก และที่สำคัญประสบการณ์ตรงจากการลง พื้นที่จะช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ดี โดยเฉพาะในบริบทของสังคมเมืองซึ่งมองในทางตรงกันข้ามกิจกรรมนี้ นอกจากนี้ ผู้ชมที่มีอาชีพเกษตรกรหรือผู้ที่อาศัยในพื้นที่การเกษตร กิจกรรมนี้อาจไม่ส่งผลต่อความคิดมากนัก เพราะเป็น ความเคยชินเป็นปกติวิสัย ประเด็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่าง จึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ควร พิจารณาบริบทนี้ก่อนการออกแบบกิจกรรมการศึกษา

### นิทรรศการ อีสานสามัญ (Common Exercises: Isan Contemporary Report)

นิทรรศการที่นำ เสนอรายงานการสำรวจปรากฏการณ์อีสานร่วมสมัย โดยนำเสนอ พลวัตการเติบโตและการกำหนดชีวิตของพล เมืองอีสานทั้งมิติเชิงคุณค่าและพื้นฐานร่วมกัน อาทิความเป็นมนุษย์ มิติประชาธิปไตย สิทธิมนุษยชนและความ เป็นพลเมืองโลก



ผ่านมุมมองทางศิลปะเชิงรายงาน กรณีศึกษาความหลากหลาย และอีสานร่วมสมัยรูปแบบต่าง ๆ ผลงานในนิทรรศการประกอบไปด้วย จิตรกรรม ภาพถ่าย วิดีโอ ศิลปะจัดวาง เสียงจัดวาง วิดีโอจัดวาง และศิลปะ จัดวางเชิงปฏิสัมพันธ์ โดย 12 กลุ่มศิลปินและช่างภาพชาวอีสาน มีจุดประสงค์ เพื่อทบทวนถึงความเป็นไปของ อีสานในฐานะผู้คนและพื้นที่ที่มีความท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลง แสวงหาการเติบโตและ ท้ายสุดส่งผลกระทบต่อ การพัฒนาร่วมกันในประเด็นต่าง ๆ อันแสดงให้เห็นถึงเจตจำนงในการกำหนดชีวิตของผู้คนอีสาน ทั้งหลักคิดการ ปฏิบัติ ความปรารถนา และอุดมคติ กิจกรรมการศึกษาจึงตีความให้สอดคล้องกับเนื้อหาของนิทรรศการ ผ่านการ ออกแบบกิจกรรมการศึกษาที่มุ่งเน้นที่การพูดคุย สนทนา บอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตดั้งเดิมของคนอีสาน แต่เปลี่ยนวิธีการให้ร่วมสมัยมากขึ้น

**กิจกรรม “นำชมเสียงอีสาน”** เป็นกิจกรรมที่เรียบง่ายแต่สามารถสื่อสารถึงเนื้อหาสาระของนิทรรศการ ได้ตรงประเด็นมากที่สุด โดยศิลปินอีสาน ที่มีความรู้ ความเข้าใจในศิลปะสื่อสมัยใหม่ และเข้าใจบริบทความเป็น คนอีสานอย่างชัดเจน การนำชมนิทรรศการใช้ภาษาพื้นถิ่นเป็นหลัก เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับนิทรรศการ ทั้งยังสามารถสร้างความน่าสนใจถึงแม้ไม่แปลกใหม่ แต่ก็ดึงดูดให้ผู้ชมหันมาสนใจมากขึ้น



ภาพกิจกรรม “นำชมเสียงอีสาน”

ที่มา : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

กิจกรรม ศิลปะ / การกิน / อาหาร / อีสาน เป็นอีกกิจกรรมที่เรียกความสนใจจากผู้ชมได้ไม่น้อย ด้วยรสชาติของอาหารอีสานกับประสบการณ์แปลกใหม่ ผ่านเชฟผู้ปรุงอาหาร คุณเฉลิมพล โรหิตร์ตนะ (เชฟแวน) ร้านราบ และ คุณวีระวัฒน์ ตรียเสนววรรณ(เชฟหนุ่ม) ร้านชาหมวย&ซันส์ นำเสนออาหารอีสานร่วมสมัยภายใต้แนวคิดของนิทรรศการ “จากนิทรรศการอีสานสามัญสู่จานอาหารอีสานร่วมสมัย” เลือกใช้วัตถุดิบตามฤดูกาล ผนวกกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิธีการเล่าเรื่องจากคนรุ่นใหม่ ซึ่งนอกจากชิมอาหารอีสานร่วมสมัยแล้ว ยังตั้ง ประเด็นการพูดคุยเรื่องอาหารอีสาน จากภูมิปัญญาและวัตถุดิบ สู่การเล่าเรื่องผ่านจานอาหารของเชฟแวน และเชฟหนุ่ม ทำให้รูปแบบการเรียนรู้งานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ซึ่งแตกต่างไปจากพฤติกรรมชมนิทรรศการปกติที่ผู้ชม เดินชมผลงานและวิเคราะห์จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชม หากกิจกรรมนี้เปิดมิติของการแลกเปลี่ยนโดยตรง กับศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ กิจกรรม ศิลปะ / การกิน / อาหาร / อีสาน เป็นตัวอย่างหนึ่งที่เกิดรูปแบบการเรียนรู้ อย่างชัดเจนไม่ต้องอธิบายด้วยข้อมูลจำนวนมาก แต่รับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางกาย (การกิน) ซึ่งทำให้เข้าใจได้



ภาพกิจกรรม ศิลปะ / การกิน / อาหาร / อีสาน  
ที่มา : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

ตัวอย่างกิจกรรมการศึกษาจากนิทรรศการที่นำมาเสนอเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่หอศิลป์ กรุงเทพฯ ฯ ได้ทดลอง นำมาใช้ภายใต้จุดประสงค์ที่ต้องการสื่อสารสาระสำคัญของนิทรรศการ และผลงานศิลปะ ซึ่งหลายกิจกรรมล้มเหลว ไม่ประสบความสำเร็จ เพราะไม่สามารถสื่อสารออกมาได้ อย่างชัดเจน การจัดกิจกรรมการศึกษาสำหรับงานศิลปะ สื่อสมัยใหม่ จึงต้องยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนไปตามรูปแบบ และลักษณะการเรียนรู้ของผู้คนในยุคสมัยต่าง ๆ แต่ก็ สามารถยึดแนวทางการจัดกิจกรรม 3 กลุ่ม คือ การพูดคุย กิจกรรมเฉพาะทาง และกิจกรรมในเทศกาลได้ โดยอาศัยแนวคิดของนิทรรศการ และงานศิลปะเป็นพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนวิธีการ ออกแบบกิจกรรมทางการ ศึกษาให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้สนใจที่หลากหลาย ปัจจุบันสำคัญคือ กลุ่มเป้าหมาย ควรวิเคราะห์ ลักษณะและความสนใจให้ตรงประเด็น

อย่างไรก็ตาม รูปแบบ วิธีการจัดกิจกรรมการศึกษาสำหรับศิลปะสื่อสมัยใหม่ ควรเชื่อมโยงกับหลักสูตร การศึกษาในระบบเพื่อดึงดูดให้สถานศึกษาต่าง ๆ เห็นประโยชน์ และทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ตัวอย่าง ที่หอศิลป์กรุงเทพฯ ฯ พยายามศึกษา และทดลองทำนั้นก็ยังไม่ใช่แนวทางที่ดีที่สุด ยังต้องการปรับปรุงและ พัฒนาอย่างสม่ำเสมอ ตามพัฒนาการของงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ เพื่อนำมาตีความในการออกแบบกิจกรรมทางการ ศึกษา และปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่ง คือบริบททางสังคม สิ่งนี้เป็นตัวกลางสำคัญในการกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะหากออกแบบกิจกรรมให้ดีเพียงใด แต่ไม่สอดคล้อง กับบริบทการเรียนรู้ของสังคมก็สูญเปล่า เพราะไม่สามารถสื่อสารหรือช่วยให้ผู้คนรับรู้ ถึงแนวคิดของนิทรรศการศิลปะได้ การจัดกิจกรรมทางการ ศึกษาจึงเป็นส่วนสำคัญที่ต่อยอด ให้นิทรรศการศิลปะมีความน่าสนใจ ในเมื่องานศิลปะไม่สามารถสื่อสารได้ชัดเจน กิจกรรมการศึกษาจะต้องเป็นตัวช่วยสำคัญ

### อ้างอิง

- ธาริน กลิ่นเกสร. “ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- อนิวัฒน์ ทองสีดา . “แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ สุนทรียะสำหรับ นักเรียน ประถมศึกษา ” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.
- ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

Karin Rottmann. **Bringing Museums to Life.** (Educational Programmes. The Colone Musuem Service, 2015)

Stone D. L. **Using the Art Museum.** Massachusetts: Davis Publication, 2001.



## อะไรคือความชัดเจนในรูปแบบของเสียงที่นำมาใช้ในงานศิลปะ

### What's certain form of Sound Art ?

สีบแสง แสงวชิระภิบาล

เสียง เปรียบได้กับการส่งสารเพื่อสื่อสารทางหนึ่งโดยการได้ยินและไม่ได้ยิน แต่สามารถรับรู้ได้ถึงคลื่นความถี่ของเสียงที่ถูกส่งผ่านออกมาสู่ผู้รับสาร เสียงเป็นพลังงานชนิดหนึ่งที่อาศัยการเดินทางผ่านอากาศและของเหลว

ศิลปะแห่งเสียง (Sound Art) คือรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะในต้นศตวรรษที่ 20 ที่นำเสียงมาใช้ในการนำเสนอแนวความคิดผ่านการรับรู้ใหม่บนพื้นฐานทางการแสดงออกทางศิลปะ งานศิลปะแห่งเสียงปรากฏการเสียงที่หลากหลายตลอดจนรูปแบบการแสดงออกที่แตกต่างไปจากลักษณะจารีตประเพณีทางการดนตรี แนวความคิดรวมไปถึงเหตุผลทางสังคม<sup>238</sup> นอกจากนั้นยังเป็นการรวมตัวกันของศาสตร์ต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้รองรับกระบวนการผลิตผลงานศิลปะแห่งเสียงอาทิ ศิลปศาสตร์ สังคมศาสตร์ จิตวิทยา สถาปัตยกรรมศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์และดนตรีวิทยา เป็นต้น การหล่อหลอมทางสหสาขาเช่นนี้เป็นส่วนหนึ่งแนวคิดและกระบวนการผลิตการทางศิลปะในช่วงเปลี่ยนถ่ายปลาย ศิลปะสมัยใหม่สู่หลังสมัยใหม่ เพื่อแสวงหาแนวทางการนำเสนอที่แตกต่างไปจากจารีตทางศิลปะ ดั้งเดิม หากพิจารณาเชิงกระบวนการงานศิลปะแห่งเสียงมักอาศัยกระบวนการหลัก ๆ อาทิ ปะติด (collage), การซ้ำ (repetition), การตัดต่อ (cutting) ซึ่งสามารถพบลักษณะผลงานดังกล่าวได้ในงานกลุ่ม Futurism Dadaism Fluxus Minimalism ช่วงเวลาดังกล่าวศิลปินกลุ่มบุกเบิกมีความตื่น ตัวในเรื่องของนำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการสื่อสารความคิดทางศิลปะ นับตั้งแต่ช่วงกลาง ศตวรรษที่ 20 ศิลปินอาศัยวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีมาใช้ในการทดลองสร้างกระบวนการการรับรู้ ใหม่ ตลอดจนความเชื่อใหม่ ๆ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีที่เข้ามาอิทธิพล ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ผลงานศิลปะแห่งเสียงมิได้จำเป็นต้องพึ่งพากระบวนการทางเสียงเพียง ประการเดียวหากยังสามารถผสมผสาน/ร่วมกับสื่อกระบวนการอื่น ๆ อาทิ การแสดงสด ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วิดีโอ ภาพถ่ายและการสร้างกระบวนการเชิงปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เป็น ต้น แม้ปรากฏการสมาสของสื่ออื่น ๆ ในผลงานศิลปะแห่งเสียง หากจะทำการพิจารณาจำแนก ประเภท สารระประเด็นอยู่ที่การเน้นหรือให้ความสำคัญต่อเสียงในการสื่อสารหรือมีความประสงค์เชิงทางด้านเสียงมากกว่าสารอื่น ๆ

<sup>238</sup>Sanchez, Luz Maria. 'Art et Son.' 2001. Reference: <http://perso.orange.fr/mexiqueculture/nouvelles2-luzmsanchez-fr.htm>

การผลิตเสียงเพื่อใช้ในการสื่อสารผลงานศิลปะแห่งเสียงปรากฏกระบวนการทั้งจากการประดิษฐ์ เครื่องมือสร้างเสียงจำเพาะ การอาศัยเครื่องดนตรี การบันทึกเสียง การใช้เสียงโดยตรงจากทั้งสถานที่ ผู้แสดงหรือผู้ชมเองก็ตาม เพื่อเร่งกระบวนการทางรับรู้ ความรู้สึก ละตรรกะความคิดของศิลปิน คำที่ใช้เรียกนอกเหนือจากงานศิลปะแห่งเสียงยังมีคำอื่น ๆ ที่ใช้โดยทั่วไป อาทิ Audio Art Sonic Art และ Audio Visual หลาย ๆ กรณีความแตกต่างของการเรียก เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด กระบวนการทำงานของศิลปิน หรือความเป็นยุคสมัยในช่วงเวลาดังกล่าว อาทิ การเน้นกระบวนการ ทางอิเล็กทรอนิกส์ ความเร็ว หรือการสร้างภาพผ่านสื่ออื่น ๆ ประกอบผลงาน หากสาระหลักสำคัญ ยังเชื่อมโยงสู่การสื่อสารความคิดผ่านกระบวนการทางเสียง

ศิลปะแห่งเสียง เป็นทั้ง (subject and object) ซึ่งการนำเสียงมาใช้นั้นสามารถที่จะเป็นเรื่องในการ นำเสนอ หรือเลือกที่จะเป็นสื่อในการนำเสนอความเป็นไปได้ เนื่องจากเสียง เป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้น โสตประสาทสัมผัสการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งมักจะเชื่อมโยงประสบการณ์ทางเสียงเข้ากับโสตประสาท สัมผัสอื่น ๆ ทั้งสภาวะจิตสำนึกและใต้สำนึก (conscious และ subconscious) เพื่อกระตุ้นความรู้ สึกนึกคิด จินตนาการ ความทรงจำ กระทั่งการสร้างสภาวะความเชื่อ องค์ประกอบของเสียงโดยพื้นฐานแบ่งออกได้อย่างคร่าว ๆ 3 ส่วนหลัก ๆ ได้แก่

- volume ความหนักเบาของเสียง amplitude ที่เกิดจากการแกว่งของคลื่นเสียงทำให้เกิดเสียงความ สูงต่ำของเสียง
- pitch เสียงสูงเสียง ต่ำ จากความถี่ในการสั่นสะเทือน frequency (Hz) ความถี่
- Tone คุณภาพของเสียง Timbre การรับรู้ทางเสียงในการจำแนกประเภทของเสียงที่ได้ยิน

องค์ประกอบทางเสียงหรือทัศนธาตุดังกล่าว เนื่องจากเป็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นลักษณะในเชิงภาพ (ตัวตนของเสียง/body) แต่มีศิลปินหรือนักดนตรีทดลองหลายคนตลอดช่วงศตวรรษที่ผ่านมา พยายามนำภาพของเสียงให้ปรากฏผ่านหลากหลายกระบวนการวิธี ทุกรูปแบบเพื่อที่จะแสดงให้เห็น ภาพของเสียงในลักษณะต่าง ๆ ศิลปินบางท่านอาศัยผ่านเครื่องมือวัดค่าของเสียง (soundwave-meter) หรือโปรแกรมดนตรีที่สามารถแยกลักษณะของเสียงที่ปรากฏในรูปทรงต่าง ๆ ใช้เป็นสาระ ในการสื่อสารความคิดของตนผ่านผลงานศิลปะแห่งเสียง

คุณลักษณะของเสียงที่มักนำมาใช้บ่อยครั้งในการสร้างผลงานศิลปะแห่งเสียงสามารถจำแนกส่วนหลัก ๆ ได้ดังนี้

1. Acoustic Sound เสียงที่ไม่ได้ถูกนำไปดัดแปลงให้ผ่านการใช้ไฟฟ้า และไม่ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเสียงนั้น ๆ จะปรากฏลักษณะความเป็นธรรมชาติ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทาง

ทฤษฎีกายภาพของเสียงบริสุทธิ์<sup>239</sup> หากจะให้คำจำกัดความให้ชัดเจนคำจำกัดความที่ดีที่สุด คือ เสียงที่มีความบริสุทธิ์ด้วยเนื้อเสียงแท้ของตัวเอง

1.1. Natural Sound Environmental Sound เสียงที่ได้ยินในธรรมชาติโดยทั่วไป เช่น เสียงของต้นไม้สีกัน เสียง ลม เสียงจากสิ่งมีชีวิต หรือเสียงที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของเก้าอี้ เสียงที่เกิดขึ้นในสภาวะของ สิ่งแวดล้อม ฯลฯ

Mechanical Sound เสียงจากสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดเสียงจากหน้าที่การใช้งาน เช่น เสียงเครื่องยนต์ อุตสาหกรรม โรงงาน เสียงอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อรองรับการแสดงออก ทางศิลปะ ฯลฯ

1.2. Instrumental Sound เสียงที่มีต้นกำเนิดมาจากเครื่องดนตรีและมีประวัติ วัฒนธรรม ความเป็นมาทางดนตรีวิทยา เช่น เครื่องดนตรีทางฝั่งตะวันออก ตะวันตก เครื่องดนตรีชนเผ่า พื้นเมือง ฯลฯ เสียงจากดนตรีมีความ หลากหลายในมิติของชั้นบันไดของเสียงการสร้างการกลมกลืน กันของเสียง

2. Electronic Sound or Digital Sound Peter WEIBEL อธิบายรูปแบบสามลักษณะของเสียง สัณฐาน 1 สภาวะการจำลองเสมือนจริง (virtuality) 2 การผันแปรที่ไม่แน่นอน (variability)

3 การพัฒนาการเจริญเติบโต (Viability)<sup>240</sup> เสียงที่เกิดการเปลี่ยนแปลงและถ่ายเททาง เทคโนโลยีเพื่อให้ได้เสียงการสังเคราะห์ หรือเสียงที่ไม่ ปรากฏในธรรมชาติโดยทั่วไป เสียงในลักษณะนี้รองรับความหลากหลายในสังเคราะห์ที่ดัดแปลง หรือ สร้างเสียงใหม่ ๆ ที่มนุษย์ไม่เคยสัมผัสรับรู้มาก่อน หากพิจารณาให้ชัดแจ้งจะพบว่าเสียงในรูปแบบนี้ ปรากฏวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสร้างสภาวะใหม่ ๆ ทางเสียง ซึ่งมักถูกผลิตเพื่อการแสดงศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ ฯลฯ นวัตกรรมแห่งในรูปแบบนี้สามารถกล่าวอ้างถึงคำจำกัดความของศิลปะใน ศตวรรษที่ 20 ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ศตวรรษแห่งการทดลองและเทคโนโลยี (ศตวรรษแห่ง นวัตกรรมที่ส่งผลต่อจิตใจ พฤติกรรม การดำเนินชีวิตของมนุษย์)<sup>241</sup>

<sup>239</sup> LABELLE, Brandon. 'Background Noise: Perspectives on Sound Art.' Continuum International Publishing, 2006, p. 248.

<sup>240</sup> Attalil, Jacques. 'Noise: The Political Economy of Music.' Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985. p.91.

<sup>241</sup> Rush, Michael. 'Les Nouveaux Medias dans l'art.' L'univers de l'art, 2005. p.8.

## สุนทรียภาพแห่งเสียง (Sound's Aesthetics)

คำว่าสุนทรียภาพดั้งเดิมมาจากภาษากรีก ที่แปลว่า (aisthetlike ) ความรู้สึกรับรู้ หรือ (aisthesin) คำว่าความรู้สึก ในปี ค.ศ. 1735 Alexander Gottlieb Baumgarten ให้ความหมายว่า เป็นศาสตร์แห่งการเรียนรู้การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยความรู้สึก<sup>242</sup> สุนทรียภาพในงานศิลปะมักถูกพิจารณาตัดสินจากความรู้สึกแห่งการสัมผัส การเห็น การได้ยินที่ส่งผลกระทบต่อผู้ชม และส่งผลต่อบริบททางคุณค่าของตัวมัน<sup>243</sup> การพิจารณาคุณค่าผลงานศิลปะสามารถที่จะนำส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงานศิลปะมาวิเคราะห์เพื่อในการให้คุณค่าในผลงานนั้น เช่น แนวความคิด กระบวนการผลิต การแสดงออก ตลอดไปจนผลกระทบที่เกิดขึ้นในเชิงประวัติศาสตร์

การศึกษาสุนทรียภาพในงานศิลปะแห่งเสียงก็เช่นกัน คือ การให้คุณค่าใน องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้น สุนทรียภาพของเสียงกล่าวคือ เสียงมีความอิสระในแง่ของ การรับรู้ (sensory) และการให้ค่าทางปรัชญาในลักษณะเฉพาะ (idiosyncratic philosophy) ที่สามารถนำพาให้ผู้คนจินตนาการไปได้อย่างกว้างขวาง เนื่องด้วยความพิเศษของเสียงที่ไม่สามารถจับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่การรับรู้ทางด้านเสียงก่อให้เกิดการกระตุ้นทางโสต จินตภาพความเป็นตัวตนของเสียง และความหมายที่ต้องการซึ่งเสียงเปรียบเสมือนกับรูปแบบ สัญลักษณ์แห่งนามธรรมในการตีความหมายเฉพาะบุคคลกับประสบการณ์ เช่น การได้ยินเสียงฟ้าร้อง สามารถให้ค่าทางความหมายที่แตกต่างด้วยประสบการณ์ และการตีความจากการเห็น เช่น ฟ้าครึ้มก็ต้องมีเสียงฟ้าร้อง ในทางเดียวกัน หากระดับของเสียงเพิ่มสูงขึ้น การรับรู้ก็สามารถตีความหมายที่ต่างออกไปจากเดิม (1989, Maclachlan กล่าว ความมีเหตุมีผลของเสียงคือความเหมาะสมของเสียงที่เข้ามาปะทะต่อหูก่อให้เกิดการทำงานทางความรู้สึกในหลักทฤษฎีเสียงและความการรับรู้ทางความรู้สึก ซึ่งอภิปรายปัจจัยที่เกี่ยวข้องทางเสียงผ่านประสบการณ์ต่อเสียง ประสบการณ์โดยธรรมชาติและประสบการณ์จากสัญชาตญาณ (spontaneous experiences ในแต่ละลักษณะของเสียง) อีกประการหนึ่งที่สามารถนำมาประกอบการวิเคราะห์ความงาม คือ การทฤษฎีการใช้สื่อ (Understanding Media Theory. Language, Image, Sound, Behavior) ซึ่งแน่นอนว่าเสียงเป็นการสื่อสารลักษณะหนึ่ง มนุษย์สามารถเข้าใจลักษณะของเสียงแปลงผลต่อเสียงผ่านความรู้สึก ซึ่งเสียงนอกจากจะก่อให้เกิดความรู้สึกยังมีส่วนในการสนับสนุนความจำ ตลอดจนความทรงจำ ที่เกิดจากเสียงที่ได้รับ

<sup>242</sup> Kivy, Peter. Ed. 'The Blackwell Guide to Aesthetics.' John Wiley and Sons Ltd, 2004.

<sup>243</sup> Budd, Malcolm. 'The Aesthetic Appreciation of Nature.' Oxford University Press, 2006.

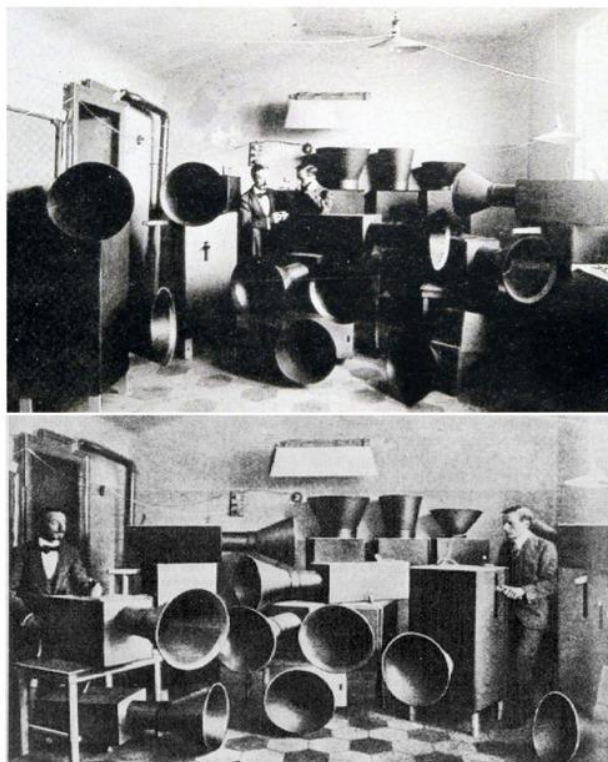


อย่างไรก็ตามการวิเคราะห์ผ่านหลักสุนทรียศาสตร์ว่าด้วยการรับรู้หรือคุณค่าทางเสียง เป็นเพียงแค่ ส่วนประกอบส่วนหนึ่งของการพิจารณาคุณค่า หากในธรรมชาติมนุษย์พิจารณาความรู้สึกต่อเสียง ผ่านปัจจัยต่าง ๆ ประกอบขึ้น บางกรณีอาจเกิดจากสภาวะจิตใต้สำนึกของบุคคล เกิดความพึงพอใจ ต่อเสียงที่ได้รับรู้และถือเป็นลักษณะเชิงปัจเจกบุคคลที่เกิดจากความรู้สึก หลักการดังกล่าวเพียงเป็นส่วนช่วยให้ผู้ชมได้รับพื้นฐานในการพัฒนาความเข้าใจในผลงานศิลปะแห่งเสียง ในการต่อยอดความรู้ สึกนึกคิดต่อเสียงที่ได้สัมผัส

### เสียงและภาพ (Sound & Visual)

เสียงและภาพเป็นองค์ประกอบของการรับรู้ที่ใช้โสตสัมผัสการตอบสนองที่ต่างกัน สื่อทางภาพและเสียงอาศัยระบบประสาทสัมผัสในการประมวลผลทางสัญลักษณ์ ความรู้สึก และการตีความหมายที่ สอดประสานกันเพื่อขยายอรรถสการรับรู้สองทาง การพิจารณาการทำงานร่วมกันของสองรับรู้ สามารถเทียบเคียงกับสื่ออย่างเช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการแสดงสด วิวัฒนาการภายหลัง เทคโนโลยีการบันทึกเสียงมนุษย์พยายามจำลองสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สัมผัสผ่านการมองเห็นและ เสียง เทียบเท่าระบบประสาทสัมผัสการรับรู้ของมนุษย์ นับเป็นจุดเริ่มต้นของพัฒนาการการผสมผสานการรับรู้สองทาง ทฤษฎีปรัชญาทางภาพ (philosophy of Image) ปรากฏการอธิบายเงื่อนไข ช่วงระยะเวลาจริงของภาพ (มิติทางภาพที่เกี่ยวข้องทางเวลา) ผ่านกระบวนการบันทึก อาทิ ภาพถ่าย ภาพวาด หรือผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อปรัชญาทางภาพนำเสนอแนวความคิดที่สร้างความสัมพันธ์กับการรับรู้ของมนุษย์ในลักษณะของการหยุดหรือการแขวนลอย ของช่วงเวลาขณะหนึ่ง ที่กล่าวถึงความ สำคัญทางภาพและเสียงที่นี้เพื่อให้เห็นภาพกระบวนการทางภาพที่ส่งผลต่อปัจจัยทางเสียงในการสื่อสารทางความคิด การนำภาพและเสียงมาผนวกเข้าไว้ด้วยกันจึงเป็นการเติมเต็มการจำลองช่วงเวลา เติมเต็มการรับรู้สมจริงจากประสาทสัมผัสของมนุษย์ มิติทางศิลปะการทำงานสอดประสานทั้งสอง การรับรู้เสมือนการนำสถานการณ์จริงหนึ่งที่เกิดขึ้น ฉายหรือเสนอซ้ำ ๆ ในอีกช่วงเวลาหนึ่งไม่เพียง แต่เป็นการนำเสนอปรากฏการณ์ สถานการณ์ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นแล้ว แต่ยังเป็นการเน้นย้ำและเชื่อมโยงช่วงเวลาทั้งสองส่วนเข้าหากันอีกครั้ง นวัตกรรมโทรทัศน์ วิดีโอบันทึกภาพเคลื่อนไหว กลายเป็น เครื่องมือสำคัญที่ไม่เพียงศิลปินทางด้านทัศนศิลป์ หากนักดนตรีทดลองหรือกลุ่มศิลปินศิลปะแห่ง เสียงต่างก็ตระหนักถึงวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะทางการใช้ สื่อ (Fluxus group\_The Fluxus' Films) ผลลัพธ์ที่ปรากฏคือ หลังปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา คำจำกัดความช่วงดังกล่าวเป็นยุคสมัยแห่งการทดลองที่หลากหลายก็ว่าได้ กระบวนการสร้างการ ทดลองการสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อถูกสร้างขึ้นและเชื่อมโยงกับกระบวนการทางความคิด (conceptual) นำมาซึ่งกระบวนการแสดงออกและผลลัพธ์ที่หลากหลาย ศิลปินหลายท่านนำความ เชี่ยวชาญในด้านเสียงมาใช้ในกิจกรรมทางภาพและเสียง อาทิ John Cage David Tudor Esgrad

Verses Nam June Paik Alvin Lucier Robert Rauschenberg และ Yoko Ono เป็นต้น การพัฒนาการของผลงานในลักษณะนี้จึงเป็นอิทธิพลจูงใจให้เกิดลักษณะงานที่พัฒนาการสู่การสร้าง สภาวะเสมือนจริง (virtual space) คือ การจำลองการรับรู้ทางภาพและเสียงอย่างสมจริงรวมถึง การจำลองลักษณะทางธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม สถานการณ์ จากจุดเริ่มต้นของการพบกันระหว่างภาพ และเสียงที่ให้แรงบันดาลใจก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการดำเนินชีวิต



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
Luigi Russolo 'The Art of Noise' 1913.  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประดิษฐ์กรรมและนวัตกรรมศิลปะแห่งเสียง (sound object and invention)

ศิลปินบางท่านสร้างเครื่องมือพิเศษหรือนวัตกรรมพิเศษเพื่อรองรับวัตถุประสงค์การผลิตเสียงจำเพาะ เพื่อการสื่อสารทางศิลปะ เสียงที่ถูกนำเสนอในงานศิลปะ คือ การสร้างคุณค่าทางการสื่อความหมาย ด้วยตัวของมัน;<sup>244</sup> การนำเสนอผลงานของศิลปินแนวทงนี้มักนำสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ หรือเครื่องมือ อุปกรณ์พิเศษมาเข้าร่วมในการสื่อสาร เช่น Luigi Russolo "The Art of Noise" ค.ศ. 1913 ได้ผลิตชุด กลองไม้กลไกสายพานยาวพาราในการผลิตเสียง ซึ่งถูกเรียกว่า Intonarumori นักวิจารณ์บางท่านให้ คำจำกัดความประติมากรรมแห่งเสียง (sound sculpture) ศิลปิน Nam June

<sup>244</sup> Chion, Michel. 'Guide to Sound Object \_ Pierre Schaeffer et la recherché musicale.' an unpublished translation by John Dack and Christine North, 2009.

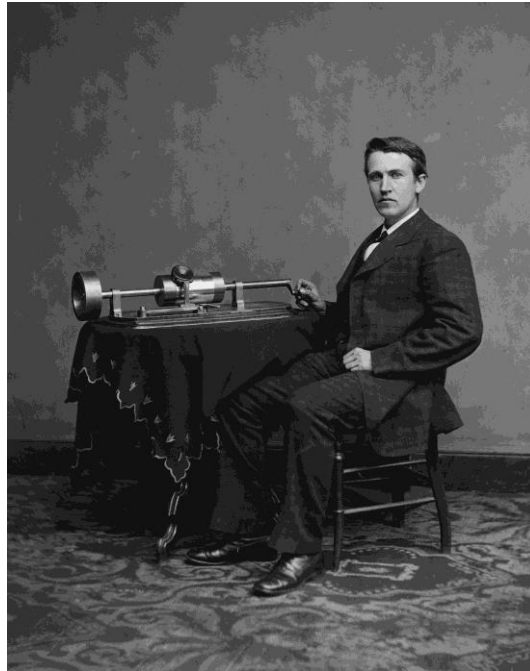
Paik “TV cello” ค.ศ. 1971 สร้างเครื่องดนตรีลักษณะคล้ายเครื่องเชลโลเปลี่ยนโครงสร้างจากไม้เป็นจอมอนิเตอร์ 3 เครื่อง โดยแสดงร่วมกับนักเชลโล Charlotte Moorman ศิลปินเยอรมัน Peter Vogel สร้างผลงาน ประติมากรรมศิลปะแห่งเสียงที่แสดงให้เห็นเนื้อในวงจรไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์อาศัยเครื่องตรวจจับความเคลื่อนไหว (sensor) ในการสร้างเสียง เช่นผลงาน “Klangobjekt” ค.ศ. 1977 ศิลปินออสเตรีย Bernhard Leitner<sup>245</sup> บุกเบิกแนวทางศิลปะแห่งเสียงกับการจัดการพื้นที่ผลงานหลายชิ้นของ Leitner มีลักษณะของการจำลองพื้นที่การสร้างสภาวะการรับรู้ทางเสียงใหม่ ๆ ผ่านการติดตั้งลำโพงขยายเสียงในตำแหน่งที่แตกต่างกันออกไปและสร้างโปรแกรมควบคุมพิเศษในการกำหนดตำแหน่งของการปล่อยเสียงแต่ละตำแหน่ง ผลงานอาทิ “Variation einer Gang-Röhre I” ค.ศ. 1974 ผลงาน “TON-LIEGE (Deck Chair)” ค.ศ. 1975 ผลงาน “GÉOMÉTRIE D'UN DIALOGUE” ค.ศ. 1983 และศิลปินญี่ปุ่น Toshio Iwai ผลิตเครื่อง “Yamaha Tenori-on” ค.ศ. 2005 คุณสมบัติคล้ายเครื่องสังเคราะห์เสียงที่สามารถสร้างเสียงจำลองต่าง ๆ ผ่านการกดจอสัมผัส LED ทั้งการสร้างจังหวะหรือการสร้างทำนอง Iwai ได้งบประมาณสนับสนุนจากบริษัท Yamaha ในการประดิษฐ์และวิจัย Tenori-on จัดจำหน่ายในปี ค.ศ. 2007 ตัวอย่างข้างต้นเป็นรูปแบบหนึ่งของผลงานศิลปะแห่งเสียงโดยศิลปินอาศัยทักษะและความรู้สหสาขาในการประดิษฐ์นวัตกรรมเฉพาะเพื่อใช้ในการสื่อสารทางศิลปะ

ประวัติศาสตร์งานศิลปะแห่งเสียงอย่างย่อ (brief history of sound art)

จุดเริ่มต้นผลงานศิลปะแห่งเสียงสามารถพิจารณาเริ่มต้นยุคสมัยการประดิษฐ์เครื่องบันทึกเสียงมนุษย์เครื่องแรก ในปี ค.ศ. 1877 Thomas Alva Edison ผลิตเครื่องบันทึกเสียงชื่อ “Phonographe” โดยคำแรกในการบันทึก ‘Hallo’<sup>246</sup> ก่อนหน้านี้นักวิทยาศาสตร์คนอื่น ๆ พยายาม ประดิษฐ์เครื่องมือลักษณะเดียวกันแต่ไม่ประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของ Edison จุดนี้ถือเป็นจุด เริ่มต้นการนำเสนอความสำคัญต่อเสียง

<sup>245</sup> <https://www.bernhardleitner.at/en>

<sup>246</sup> BrinkelRINy, Joel. ‘Disque contre le disque : Le combat pour les oreilles de l’Amérique.’ temps de New York, 1999.



Thomas Edison second phonograph 1878

ในปี ค.ศ. 1913 Luigi Russolo ศิลปินกลุ่ม Futurist ประดิษฐ์เครื่องมือชื่อ ‘Intonarumori’ สำหรับงานแสดง “The Art of Noise” นำไปเล่นร่วมกับวง ออร์เคสตรา (orchestra) เครื่องดนตรี 18 ชิ้น แนวความคิด ‘นี่เป็นการสร้างรูปทรงของแนวความคิดแห่งเสียง ทั้งเสียงที่เหมือนและแตก ต่างกันออกไปจากความอิสระของชีวิต งานดนตรีคือ โลกที่มีความมหัศจรรย์ภายใต้การมองเห็น ความจริงโลกการไม่เคารพต่อกฎเกณฑ์และความศักดิ์สิทธิ์’<sup>247</sup> ผลงานชุดนี้ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของงานโลกศิลปะแห่งเสียง (sound art) และเสียงที่ได้มาจาก นวัตกรรมอุตสาหกรรม (mechanical sound) กระนั้นช่วงเวลานั้นงานของ Russolo ไม่เป็นที่ยอมรับและถูกวิจารณ์อย่างรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่น่าอับอาย และไม่ใช้ทั้งดนตรีและศิลปะ สิ่งหนึ่งที่ Russolo สนใจคือการพยายามนำผลงาน “The Art of Noise” ไปแสดงตามที่ต่างเช่น ปารีส ผลงานของ Russolo สามารถเรียกได้ว่าเป็นการพยายามทดลองเพื่อนำเสนอความเชื่อ และ ตรวจสอบดูผลลัพธ์ เสียงสะท้อนจากผู้ชมที่ไม่เคยมีประสบการณ์ต่อเสียงที่ไม่สำเนียง (noise) ปราบกฏความรู้สึกเช่นไร ปี ค.ศ. 1916 กลุ่มซูริค Dadaists โดย Hugo Ball Tristan Tzara และ Henri-Martin Barzun นำ เสนอการแสดงทดลอง (experimental theatre) เลือกใช้บทประพันธ์และ วรรณกรรม ที่ว่าด้วยการ ออกเสียง (phonetics poetry) ภาษาศาสตร์ ซึ่งเป็นการจุดประเด็นศิลปะ แห่งการออกเสียง คือ นำสำเนียงความหนักเบาของเสียงใช้สื่อสารกระบวนการทางความคิด

<sup>247</sup> Russolo, Luigi. ‘L’art des Bruits; Manifeste Futuriste 1913.’ Editions ALLIA, 2003, p.10.

โดยศิลปินทั้งหมดเป็นสมาชิก ของกลุ่ม Dadaists ผลงานชิ้นนี้ได้ให้อิทธิพลต่อศิลปิน ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทั้งแนวทาง ของศิลปะแห่งเสียงและการแสดงสด (performance) ปี ค.ศ. 1917 นักประพันธ์งานดนตรี Éric Alfred Leslie Satie การนำเสียงจากการหมุนใบพัด เครื่องบิน การนำเสียงการเคาะรหัสมอส (Morse Code Tappers) และเสียงจากเครื่องพิมพ์ดีด<sup>248</sup> เข้ามาใช้ในงานประพันธ์เพลงที่แต่งเพื่อ การเดินขบวน ซึ่งการนำเสียงในลักษณะดังกล่าวมาใช้ ในวิธีการปะติด (Collage) ผ่านการเขียน สกอร์ดนตรี ปี ค.ศ. 1923 ศิลปิน László Moholy-Nagy “EM 2” (telephone picture) อาศัย กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะนามธรรมผ่านการใช้ โทรศัพท์และเครื่องขยายเสียงด้วยวิธีการ พูดโดยผู้รับสายจะปฏิบัติงานตามปลายสายสั่งการ Nagy อาศัยความเข้าใจกระบวนการคล้ายการเดินทาง หมากกรุก ขณะที่การเลือกสื่ออาศัยการเรียกชื่อ รหัสสีเพื่อให้ได้สีที่แม่นยำเป็นต้น ผลงานนี้เน้นย้ำความ สำคัญทางแนวความคิด (conceptual) อย่างสูง และถือเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะครั้งแรกของ โลกใช้การออกคำสั่งผ่านโทรศัพท์ ช่วงกลางปี ค.ศ. 1920 ศิลปิน Paul Hindemith สร้างการทดลอง เล่นเสียงกับ (gramophone music) ด้วยวิธีการเล่นย้อนกลับไปกลับมา และการปรับเปลี่ยนความเร็วที่แตกต่างเพื่อให้เกิดเสียงที่ผิดแปลกและไม่เคยได้รับฟังมาก่อน พิจารณาตามประสบการณ์ผู้ชมใน ศตวรรษที่ 21 ผลงานของ Hindemith ลักษณะคล้ายสแครชแผ่นเสียง นอกจากนั้น Hindemith กล่าวถึง การเดินทางของมนุษย์ในยุคสมัยการเบ่งบานทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตที่ หลากหลายความเร็ว ประเด็นเดียวกันนี้ปรากฏอย่างชัดเจนผ่านผลงานจิตรกรรมประติมากรรม และการแสดงออกของกลุ่ม Futurism ศิลปินเยอรมัน Kurt Schwitters ผลงาน “Ursonate” ปี ค.ศ. 1932 ใช้สถานีวิทยุในการสื่อสารถึงผลงานศิลปะของตนเองผ่านทางกรพุดอธิบาย บรรยาย พรรณนา เช่นเดียวกับสองศิลปินที่อาศัยการพูดบรรยาย อภิปรายศิลปะผ่านสถานีวิทยุ Filippo Tommaso Marinetti and Bertolt Brecht แนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อวิทยุใน งานศิลปะ ได้ก่อร่างแนวทางในช่วงเวลาดังกล่าว “The Radio could be a medium for Artists”<sup>249</sup> The Radio Art Station ผลงานชิ้นแรกของ นักวิจัยและประพันธ์ดนตรี Pierre Schaeffer ปี ค.ศ. 1948 เสนอผลงานเสียงชื่อ “Etdue aux Chemins de Fer” ศึกษาเสียงที่ บันทึกจากสิ่งแวดล้อม (acoustic sound) กระทั่ง การพิจารณากระบวนการสื่อสาร (communication) ผ่าน เสียงต่าง ๆ Schaeffer สร้างทฤษฎี ‘musique concrete’ กล่าวการสร้าง สำนึกความทรงจำ ประสบการณ์ระหว่างเสียงและภาพ นอกจากนั้นผลงานของ Schaeffer อาศัย กระบวนการปรับแต่งแก้ไขเสียงผ่านกระบวนการวิธีเช่น การขีด การตัด (scratching) ศึกษากระบวนการ

<sup>248</sup> Delehanty, Suzanne. ‘From SOUNDINGS.’ Neuberger Museum, SUNY Purchase, 1981.

<sup>249</sup> Ibid.

บันทึกเสียงและการเล่นกับต้นฉบับ และ Schaeffer “The Rainforest IV” ปี ค.ศ. 1979 ศิลปิน  
 เลือกวัตถุสำเร็จรูป (found object) ที่มีอยู่ทั่วไปหาคำนำมาดัดแปลงเพื่อในการแสดงงานและ  
 การบันทึกเสียง อย่างไรก็ตาม Schaeffer ได้ออกแบบวิธีการเดินของตนเองเอาไว้ คล้าย ๆ  
 กับการกำหนด เสียงในหลักดนตรีวิทยา ปี ค.ศ. 1958 Charles-Édouard Jeanneret (Le  
 Corbusier) ออกแบบ การทำงานระหว่างเสียง และโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของ Philips Pavilion  
 ในงานแสดง “World Fair in Brussels” ภายใต้ ชื่อผลงาน “Poème Electronique” เลือกใช้สื่อ  
 อย่างเช่น เสียง ภาพ แสง โครงสร้างของอาคาร อาศัยการสร้างผลงานที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์  
 (electric technology) เพื่อสื่อสารในการรับรู้สื่อ แนวทางใหม่<sup>250</sup> ภายในพื้นที่แสดงงาน Edgard  
 Varèse รับหน้าที่ประพันธ์ ดนตรีทดลองกับกระบวนการจัดการพื้นที่ (spatialization)  
 ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมทั้งเสียงและภาพ ที่ปรากฏ Varèse นำเสียงทั้งเสียงธรรมชาติและเสียง  
 ที่ได้จากการสังเคราะห์มาทำการผสมผสานกับ ภาพผ่านจอขนาดใหญ่ ผลงานชิ้นนี้เป็นการผนวก  
 ความสำคัญของพื้นที่ที่มีสร้างผลลัพธ์พิเศษกับเสียง ดนตรีทดลอง ศิลปินเกาหลีใต้ อาศัยอยู่ในประเทศ  
 เยอรมันและสหรัฐอเมริกา Nam June Paik ผลงาน “Random Access Music” ปี ค.ศ. 1963  
 ติดแถบเทปเสียงเข้ากับกำแพงห้องนิทรรศการ ผู้ชมสามารถนำหัว อ่านแถบเสียงลากไปตามเส้น  
 เพื่อให้เกิดเสียง ผู้ชมไม่สามารถคาดการณ์เสียงแต่ ละส่วนที่จะเกิดขึ้น ขณะเดียวกันเสียงเกิดขึ้น  
 ในแต่ละครั้งจะมีความแตกต่างกันออกไปทั้งจาก ตำแหน่งของการลากหัวอ่านและความเร็ว  
 ที่เกิดจากการลาก Paik ต้องการให้ผู้ชมสามารถสร้าง บทประพันธ์ทางเสียงที่เป็นเอกลักษณ์  
 เฉพาะบุคคล



Nam June Paik ‘Random Access Music’ 1963.

<sup>250</sup> Treib, Marc. ‘Space Calculated in Seconds: the Philips Pavilion, Le Corbusier, Edgard Varese.’ Princeton, 1996. p. 16.

นักประพันธ์ดนตรีทดลอง John Cage แม้จะไม่เคยเรียกตนเองว่าเป็นศิลปิน อย่างศิลปินทัศนศิลป์ หากผลงานของ Cage ให้อิทธิพลและแนวทางแก่ศิลปินและนักประพันธ์ดนตรี ทดลองอย่างมาก ผลงานที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจและฉงนงงววย เช่น “4'33” สร้างบทประพันธ์ไร้เสียงร่วมกับนักเปียโน David Tudor ปี ค.ศ. 1952 หรือผลงานแสดงสดในรายการโทรทัศน์ I've Got a Secret ปี ค.ศ. 1960 “Water Walk” เป็นการแสดงสดสร้างเสียงที่เกิดจากวัตถุทั่วไปในชีวิตประจำวันภายในบ้านพักอาศัย อาศัยเสียงนาฬิกา หม้อต้มน้ำ ตุ๊กตายาง เครื่องปั้น และกระแทกเปียโน ซึ่งไม่ได้ถูกใช้สร้างเรื่องตั้งประเพณีนิยม แต่ใช้ในมิติของเครื่องที่สามารถสร้างเสียงชนิดหนึ่ง ผลงานที่น่าจะถูกนำมากล่าวอภิปรายสอดคล้องกับเทคโนโลยีในช่วงเวลาดังกล่าว “Speech Radio 5”<sup>251</sup> ปี ค.ศ. 1955 Cage สร้างกระบวนการสร้างเสียงที่ได้จากคลื่นวิทยุ โดยนักแสดงทั้ง 5 จะได้รับคู่มือวิธีการปรับคลื่นสัญญาณ ทั้งจากการหมุนหาสัญญาณ การปรับองศาเสาอากาศ ความหนักเบาของเสียง การทำงานของ Cage สื่อสารมิติของเสียงที่ไม่สามารถกำหนดได้ ตลอดจนความหมายของเสียงที่ล่องลอยในอากาศถูกแปรเปลี่ยนสัญญาณสู่การได้ยินของมนุษย์ “Reunion” (chess piece) เป็นการแสดงสดทางความคิดผ่านการเล่นกระดานหมากรุกร่วมกับศิลปินหัวก้าวหน้า Marcel Duchamp ออกแบบโดย Lowell Cross การเล่นแบ่งออกเป็นสามช่วง ตั้งแต่ 20:30 21:15 และ 01:00 ของวันที่ 6 มีนาคม ปี ค.ศ. 1968 ยุติการเล่น Cage ต้องการนำเสนอเสียงได้รับจากการกระทำทางความคิด สนทนา การแข่งขัน ผ่านรูปแบบการเล่นหมากรุก แต่ละช่องตารางหมากรุกมีการออกแบบติดตั้งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เมื่อผ่านไปยังตำแหน่งดังกล่าวจะเกิดเสียงต่าง ๆ นำไปสู่การบันทึกเสียงสด ภายหลังได้มีการจัดจำหน่ายผลงานผ่านการบันทึกแผ่นเสียง “Reunion” ศิลปินที่บุกเบิกแนวทางจิตรกรรมปะผสม (assemblage art) ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบทสนทนาและการกำเนิดเสียง “Open Score” ปี ค.ศ. 1966 ผลงานดังกล่าวเป็นการสร้างบทสนทนายาระหว่างผู้แข่งขันเทนนิสสองฝั่ง อุปกรณ์พิเศษถูกติดตั้งไว้ที่ไม้เทนนิสของนักกีฬา คือเครื่องแรงสั่นสะเทือนจากการตีลูกบอล นักกีฬาทั้งสองฝั่งจะตีโต้ตอบกันโดยเครื่องรับแรงสั่นสะเทือนจะส่งสัญญาณไปยังเครื่องรับขยายเสียง ในการตีโต้ตอบกันในแต่ละช่วงไฟฟ้าในสนามเทนนิสจะค่อย ๆ ดับลงทีละดวงจนมืดสนิท กระบวนการดังกล่าวจึงมีลักษณะไม่แตกต่างกับผลงานข้างต้นของ Cage ศิลปินที่ทำงานกับพื้นที่ Bernhard Leitner สร้างผลงานศิลปะจัดวาง (ลำโพง) ตั้งแต่ช่วงยุคต้น ค.ศ. 1970 ผลงานของ Leitner อาศัยติดตั้งตำแหน่งและการสร้างทิศทางการเสียงที่ได้มาจากการทดลองและสภาวะเสียงในพื้นที่พิเศษ โดยอาศัยการคำนวณตำแหน่งและทิศทางการเสียงเพื่อสร้างการรับรู้และจิตวิทยาทางเสียงต่อผู้ชม ผลงานอาทิ “Sound-cube” ปี ค.ศ. 1970 ผลงาน “Wedge Space” ปี ค.ศ. 1972 ผลงาน “Wave Walk” ปี ค.ศ. 1973 ผลงาน “Cross Space” ปี ค.ศ. 1978 “Sound Field II” ปี ค.ศ.

<sup>251</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=IC6h1A6TEIE>

1979 ล้วน อภิปรายกระบวนการสร้างผลงานศิลปะแห่งเสียงและพื้นที่การรับรู้ทางเสียงจำเพาะ ศิลปินที่ได้รับแรงบันดาลใจจากของเล่นจักรกลในปี 1980 Toshio Iwai “Piano as Image media” ปี ค.ศ. 1995 สร้างนวัตกรรมศิลปะสื่อใหม่จากการสร้างเสียงผ่านการหมุนเม้าส์ โดยจะ ปรากฏภาพที่เกิดจากการหมุนของผู้ชมเข้าไปสู่เปียโนและเกิดเป็นภาพกราฟิกลอยสูงขึ้นไปจากหลัง เปียโน กระบวนคิดของ Iwai คล้ายการสร้างเครื่องดนตรีอีกชนิดหนึ่ง ผู้ชมไม่มีทักษะทางดนตรี แต่สามารถเล่นดนตรีให้เกิดเสียงที่มีสำเนียงได้ นอกจากนั้นในปี ค.ศ. 2007 ศิลปินร่วมกับบริษัทยามามาว่า ผลิตเครื่องดนตรีสังเคราะห์ “Tenori-on” ผู้เล่นสามารถกำหนดจังหวะและเมโลดี้ หรือกระทั่งแต่งเสียงดนตรีจากเครื่องดนตรีสังเคราะห์ดังกล่าว “Global String” ปี ค.ศ. 1998 - 2000 ของศิลปิน Atau Tanaka และ Kasper Toeplitz ติดตั้งสายสลิ้งขนาดใหญ่สองพันที่ ผู้ชมทั้งสองฝั่งสามารถเขย่าสายสลิ้งให้เกิดแรงสั่นสะเทือนจะปรากฏเสียง ลักษณะกึ่งวานตามแรงสั่นสะเทือนที่ได้จากการเขย่าแน่นอนว่าผลงานลักษณะนี้ต้องการการ ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมทั้งสองพื้นที่เพื่อเชื่อมโยงและสื่อสารระหว่างกัน ผลงานตัวอย่างสุดท้ายที่จะอ้างอิงในประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งเสียง ศิลปิน Golan Levin ผลงาน “Telesymphony” ปี ค.ศ. 2001 ผลงานชิ้นนี้ได้รับความสนใจจากผู้ชมในวงกว้าง เพราะเชื่อมโยงมิติของความคุ้นชินและอุปกรณ์ในชีวิตประจำวันที่ถูกมองข้าม “Telesymphony” นำเสนองานลักษณะของการชมการแสดงดนตรี โดยผู้ชมแต่ละคนจะได้รับโทรศัพท์มือถือและนั่งตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ เสียง ringtone โทรศัพท์จะถูกตั้งค่าเสียงมาตรฐานตามแต่ละยี่ห้อผลิตภัณฑ์ ซึ่งปรากฏเอกลักษณ์เฉพาะของเสียงที่แตกต่างกัน Levin สร้างโปรแกรมพิเศษที่จะกำหนดเวลาและตำแหน่งในการโทรศัพท์เข้าไปหาเครื่องแต่ละเครื่อง การแสดงของ Levin เป็นการแสดงดนตรีที่ได้มาจากเสียงเรียกเข้าของโทรศัพท์แต่ละเครื่อง นอกจากนั้นแสงสีที่เกิดจากสายเรียกเข้ายังสร้างลักษณะพิเศษให้กับพื้นที่คล้าย ๆ กับสัญลักษณ์ทางการสื่อสารไร้สาย Levin อาศัยความสนุกและความเพลิดเพลินสร้างบทสนทนากับผู้ชมผ่านการสื่อสารในรูปแบบใหม่





Golan Levin 'Dialtones (A Telesymphony)' 2001.



Atau Tanaka 'Global String' 2000.

จากตัวอย่างที่อ้างอิงผลงานศิลปะแห่งเสียงข้างต้นในช่วงศตวรรษที่ 20 เป็นเพียงส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการการสร้างสรรคผลงานศิลปะแห่งเสียง ยังปรากฏศิลปินที่อยู่ในกลุ่มดนตรีทดลอง หรือกลุ่มศิลปะสื่อใหม่ที่ทำงานเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสาร หรือการสื่อสารทางเสียงอีกมากที่ยังไม่ได้กล่าวถึง ผู้ชมสามารถนำไปต่อยอดศึกษาเพิ่มเติมและจำแนกกระบวนการสร้างสรรค์ แนวความคิดตลอดจนวิธีการนำเสนอผลสร้างสรรค์ ซึ่งผู้อ่านน่าจะได้พบกับการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่อาจจะไม่คาดคิดมาก่อนกับรูปแบบศิลปะแห่งเสียง



### Touching, receiving: relating through sound

Palin Anusinha, October 2018, for Teleaesthetics

I'd like to think of myself as a visual artist who works with sound, rather than a sound artist or field recordist. Jana Winderen said this as we were sitting in an empty seaside restaurant in Chana district, Songkhla in July 2018. The beach was as empty as the road that parallels it; the water, a calm mass of deep blue. It was our second day together after her 16-hour travel from Oslo. The beach stretched on for many kilometres with only a few fishing boats parked on shallow waters. There were no traces of plastic lounge chairs, umbrellas or street vendors. A completely different scene from Krabi, the place where we last met.

In the previous year, I was paired as her assistant throughout the five days of the first site visit of Thailand Biennale Krabi where Jana was invited to participate. I knew very little about sound art, the meaning and technology of field recording, or how it relates to her practice at the time. Seeing the hydrophones, microphones, mixers, and the impossible tangles of cables for the first time was a little intimidating. Yet, the more I observe her engagement with the equipment, the more they seem like natural extensions of her limbs. There is also something so intimate about the idea of listening underwater, of being in sync with the vibrations of the earth's multiple pulses, which I was deeply drawn to.

Working with Jana, one has to be instinctive, patient and sensitive. We have spent entire days recording at Tha Pom Klong Song Nam to really tune in to a landscape in flux. The site is a stream that fluctuates between fresh and brackish water, depending on the tide, generating wondrous adaptive mechanisms in species of plants and animals, and of sounds. I have learned that the quality of sound underwater varies according to pressure, salinity and temperature. She recorded sounds of diverse conditions and frequencies, from the bubbles from the air roots of the mangroves with the hydrophones to the crepuscular echolocations of bats captured with ultrasound microphones. Instead of a pencil and paper, I witnessed her making sketches of the surroundings with her hydrophones and recorder.

Sonic sketches can be considered as secondary material, but as she passes through different places, the body is a first-hand travel log where sound travels in and out. For her, sound is something very physical. This thing-ness of sound invites her to always go out and find it. However, her search is neither driven by competitiveness to collect sounds from the most unprecedented parts of the planet, like stamps on a traveller's passport, nor is it for the purpose of creating an extensive archive to be systematically categorised as that of scientists. Jana's artistic practice allows for those spaces which occurs in between each recording session: a space where direct connections or imaginative associations can be made based on the personal experiences and knowledge that each listener carries with them.

After a few days recording at the stream, Jana was interested to follow the flow of the river out into the sea, as if we were slowly tracing these invisible networks of signs to paint a bigger picture. We woke up at 4am one day in order to take the boat out from Tha Pom Klong Song Nam at 6am, since the boat can only go out at high tide. This was something we were told by the local fishermen who knew the lunar calendar and tide times by heart. We got to the pier on time, but the boat driver was nowhere to be seen. Forty minutes had passed and there was still no sign of him. Suddenly, we saw a guy walking into the pier and, out of the mutual feeling of desperation, we stopped him to ask if he could take us out before the tide gets too low. Moments later, we were on his wooden boat as he expertly maneuvered us through the sharp meanders of the canal into the river.

Cruising slowly, we stopped at the mouth of the river with the engine turned off and Jana dipped the hydrophones in to listen. A comfortable silence followed for those on the boat, as it usually does when she starts recording. After a while, she took off her headphones and gestured to the boat driver, Gai, to ask if he would like to listen. He shyly moved to the front of the boat where the recording equipment were and put the headphones on. Almost several seconds after listening, he told us that we were hearing the crackling sound of corals. He climbed to the end of the boat and crouched on the floorboards, leaning his head sideways and pressing his ears against the wood. He was demonstrating to us what his grandfather had taught him, which is

to listen for the sound of corals through the belly of the wooden boat to locate fish. Gai was also able to identify the difference between the sound of artificial and natural corals.

While we were heading back to the pier, another local fisherman, Mhan, was curious about the recording equipment he must have spotted from afar. He parked his small, bright blue fibre-glass boat besides ours and also listened with the headphones. Mhan then used his wooden oar from his boat and dipped it into the water, pressing the handle onto his ear, as his grandmother had taught him. The crackling was audible from the wooden oar! Mhan listening to the wooden oar reminded Jana of the tales of Greenlanders doing the same to listen to whale songs. The images of Mhan and this fictional Greenlander merged into a vision of transoceanic communication, connected through the water with their oars. Completely fascinated by such chance and poetry of this discovery, Jana returned home with a project proposal already carved out for her by the site and its people.

The project for the biennale developed quite organically, just as how it began. Later, Jana informed me of a hearing mechanism called 'bone conduction' where sound waves are able to travel through the water into the wood, sending the vibrations through the human skull and directly into the inner ear; a hearing mechanism we also share with marine mammals and fish. These findings led us to discover another fishing village in Chana district, Songkhla province, where she and I met for the second time. We wanted to learn more about the importance of this listening knowledge and its impact on the region, both culturally and environmentally. What is most interesting here, however, is how technology and old knowledge of certain communities works together, rather than against. Listening through the hydrophones allows us to re-learn how to listen to the surroundings, as well as reminding us of the amphibious hearing ability that most has forgotten about.

Being able to record sounds in another continent or deep crevices of the earth, equipped with 90 metre microphone cable dropped underneath a glacier, for example, reflects a significant level of mobility, of privilege. At the same time, the act

of listening to the planet, while sometimes risking one's comfort or life to do so, is profoundly political. Jana's practice makes the inaccessible accessible through field recording technology, allowing us to hear sounds from hidden sources and frequencies beyond human perception.

Her work challenges the limits of visual and audio perception and, by extension, the idea of visibility that determines what matters. For example, she has been working on Silencing of the reefs, an on-going project supported by TBA21 Academy that investigates the soundscapes of reefs and their neighbouring ecosystems. Rats - Secret Soundscapes of the City, a multichannel sound piece for Muchmuseet on the Move in Oslo 2017, is composed from the recordings of ultrasonic landscapes of rats, which has been slowed down to human hearing levels.

No/thingness, something Jana also brought up at this seaside restaurant in Chana, brings to mind an essay by Karen Barad, 'On Touching', sent to me by a friend earlier in the year:

What if it takes sensing the abyss, the edges of the limits of "inclusion" and "exclusion" before the binary of inside/outside, inclusion/exclusion, mattering/not mattering can be seriously troubled? <sup>252</sup>

Despite Barad's dense theoretical language, the essay recalls a photo I took of Jana recording on a boat we took with the fishermen at night in Chana. She is leaning over the edge of the boat, headphones on and eyes closed, with both hands orchestrating the cables of four hydrophones in the water. The background is pitch black, as if they were dropped to an indefinite depth. The hydrophones are breaking the surface that separates her from the world below; she is touching the void. That night Jana recorded the most biologically diverse stretch in her 26 years of working with sound.

---

<sup>252</sup> Karen Barad; On Touching—the Inhuman That Therefore I Am. *differences* 1 December 2012; 23 (3): 206–223.

How would we feel if it is by way of the inhuman that we come to feel, to care, to respond?

Solely guided by the tiny specks of neon light in the black expanse, we headed back to shore. Only then that we realised how far we had drifted, unanchored. For a while, we all surrendered to the elements, letting them carry us in all directions, as we listened. Returned to land, we still feel it in our bodies: that feeling of moving with and being moved by the water.

**Palin Anusinha** loves to float in calm waters and is a currently in the curatorial team of Thailand Biennale Krabi 2018. She graduated with a BA English Literature from King's College London in 2017.

**Through the Bones** by Jana Winderen for Thailand Biennale Krabi 2018 is opening on 2 November 2018. This project is in collaboration with Usen Sumalee, Supan Rachakan, Mhan, local fishermen at Tha Pom, Palin Anusinha and Philip Marshall. Supported by the Office of Contemporary Art Norway.

More about Jana Winderen: [www.janawinderen.com](http://www.janawinderen.com) [janawinderen.bandcamp.com](http://janawinderen.bandcamp.com)

## ผัสสะ, ผ่านเสียง

ปาลิน อังศุสิงห์, ตุลาคม 2561

“ฉันอยากเรียกตัวเองว่าเป็นคนสร้างงานศิลป์ผ่านเสียง มากกว่าจะเรียกตัวเองว่าเป็นคนสร้างงานเสียงหรือผู้บันทึกเสียงภาคสนาม” Jana Winderen เอ่ยขึ้นมา ขณะที่เรานั่งอยู่ในร้านอาหารริมทะเลแห่งหนึ่งในอำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา เมื่อเดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา ชายหาดเปลวว่างไม่ต่างไปจากถนนสายยาวที่ทอดตัวอยู่เคียงกัน ท้องทะเลสีน้ำเงินเข้มนิ่งสงบ วันนั้นเป็นวันที่สองหลังจากการเดินทางอันแสนยาวนานราว 16 ชั่วโมงของเธอจากออสโล เรือประมงไม่กี่ลำจอดประปรายอยู่บริเวณน้ำตื้นตามแนวชายฝั่งที่ทอดยาวหลายกิโลเมตร ชายฝั่งที่ไร้ร่องรอยของเก้าอี้แอบแดดสีขาว ไร้เงาจากร่มสีสดของบรรดาพ่อค้าแม่ขายรายทาง แตกต่างกันลิบลับกับชายหาดที่คลาคล่ำไปด้วยนักท่องเที่ยวในจังหวัดกระบี่ สถานที่ที่เรามีโอกาสได้พบเจอกันเป็นครั้งแรก

เมื่อปีที่ผ่านมา ฉันมีโอกาสดำเนินงานร่วมกับ Jana Winderen ในฐานะผู้ช่วยศิลปิน ตลอดระยะเวลา 5 วันของการมาเยือนกระบี่เพื่อเก็บข้อมูลในการสร้างสรรค์งานศิลปะในมหกรรม ศิลปะนานาชาติระดับโลก (Thailand Biennale Krabi 2018) ฉันในตอนนั้น มีความรู้ความเข้าใจ เพียงน้อยนิดเกี่ยวกับงานศิลปะจากเสียง มีประสบการณ์เพียงบางเบาเกี่ยวกับนัยยะของชาวอาร์ต รวมไปถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ใช้ในการบันทึกเสียงภาคสนาม หรือกระทั่งความสัมพันธ์ อันแนบแน่นของเสียงกับการทำงานของเธอ โอกาสในการเข้าไปใกล้ชิดกับไฮโดรโฟน ไมโครโฟน มิกซ์เซอร์ และอุปกรณ์ระโยงระยางต่าง ๆ นานาจึงแอบเฝ้าดูผู้ช่วยศิลปินรุ่นเยาว์ผู้นี้โดยไม่ค่อย อยากรู้ก็ดี ยิ่งฉันทำงานใกล้ชิดกับเธอมากขึ้นเท่าไร ก็ยิ่งทำให้เห็นว่า อุปกรณ์เหล่านี้ผูกพัน กับเธอประหนึ่งแขนขาของเธอมากขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ ประสบการณ์อันทรงคุณค่า ดังกล่าวยังชี้ชวนให้ฉันสนิทชิดเชื้อกับการฟังเสียงใต้น้ำมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน การทำงานร่วมกันในแต่ละวัน เชื่อมโยงฉันเข้ากับชีวิตของสรรพชีวิตใต้ผืนน้ำซึ่งฉันเอง มีความสนใจอยู่แล้วเป็นทุนเดิม

สิ่งที่ขาดไม่ได้เลยของการทำงานกับศิลปินผู้นี้คือ สัญชาตญาณในการทำงาน ความอดทน และความไวของผัสสะ พวกเราใช้เวลาตลอดทั้งวันในการบันทึกเสียงที่ท่าปอมคลองสองน้ำ สายธารที่มีการเคลื่อนไหวถ่ายโอนไปมาระหว่างมวลของน้ำจืดและน้ำกร่อยตามการขึ้นลงของน้ำในแต่ละวัน จังหวะแห่งการเคลื่อนไหวนี้สร้างกลไกการปรับตัวอันแสนมหัศจรรย์ของ สายพันธุ์พืชและสัตว์นานา แน่นนอนว่า รวมไปถึงเสียงที่เกิดขึ้นใต้ผืนน้ำด้วยเช่นกัน สิ่งที่ฉันได้เรียนรู้เพิ่มเติมคือ คุณภาพของเสียงใต้น้ำอาจผันแปรไปตามแรงดันน้ำ ความเข้มข้นของเกลือในน้ำ รวมไปถึงอุณหภูมิของน้ำในแต่ละช่วงเวลา Jana บันทึกเสียงของ สรรพชีวิตเหล่านี้ในหลากหลายแวดล้อม หลายคลื่นความถี่ ตั้งแต่เสียงของฟองอากาศ ที่ผุดพรายขึ้นจากรากอากาศของต้นโกงกางด้วยไฮโดรโฟน ไปจนถึงการเสียงเหล่าค้างคาว ที่สะท้อนก้องไปมาในยามโพล้เพล้ด้วยไมโครโฟนแบบอัลตราซาวด์ แทนการจดบันทึกสิ่งต่าง ๆ ด้วยดินสอดและกระดาษ ศิลปินท่านนี้เสกทัศนภาพสิ่งแวดล้อมที่อยู่รายรอบตัวเธอด้วยไฮโดรโฟน และอุปกรณ์บันทึกเสียงต่าง ๆ ที่เธอมี

การเสกทัศน์เรื่องราวด้วยเสียงอาจเป็นการเก็บข้อมูลเชิงหตุยภูมิสำหรับบุคคลทั่วไป ทว่า ประสบการณ์ในการเดินทางไปบันทึกเสียงยังสถานที่ต่าง ๆ บอกกับเธอว่า ร่างกาย คือสื่อกลางชั้นปฐมภูมิในการบันทึกเสียงที่ไหลผ่านไปมา สำหรับเธอแล้ว เสียงจึงเป็นอะไร บางอย่างที่สามารถสัมผัสจับต้องได้ และการมีตัวตนของเสียงมักเชื่อเชิญให้เธอ ออกเดินทางไปยัง สถานที่ต่าง ๆ เพื่อตามหาและนำเธอสู่การค้นพบ อย่างไรก็ตาม การออกเดินทางในแต่ละครั้ง ของเธอนั้น มิได้เกิดขึ้นเพื่อสะสมหมุดหมายของการบันทึกเสียงในพื้นที่ใด ๆ ในโลกที่ยังไม่เคย



ถูกค้นพบ ประหนึ่งนักเดินทางผู้พยายามสะสมตราประทับบนพาสปอร์ต และมีได้เป็นไปเพื่อขยายขอบเขตการบันทึกข้อมูลให้เป็นระบบ ประหนึ่งการค้นคว้าของนักวิทยาศาสตร์ ในทางกลับกัน กระบวนการทางศิลปะของเธอมักจะเป็นไปเพื่อเอื้อให้เกิดพื้นที่ว่างของการสอดประสานกันระหว่างความรู้และความนึกคิด พื้นที่ที่อนุญาตให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการจากการรับฟังผลงานศิลปะจากเสียงแต่ซึ้นของเธอ ตามความรู้และประสบการณ์ส่วนบุคคลที่ผู้ฟังแต่ละคนพกติดตัวมา

ในช่วงเวลาไม่กี่วันของการบันทึกเสียงที่ท่าปอมคลองสองน้ำ Jana เริ่มสนใจออกเดินทางเก็บเสียงบริเวณจุดบรรจบกันระหว่างลำธารและท้องทะเล คล้าย ๆ กับการออกเดินทางตามรอยการเชื่อมโยงที่มองไม่เห็นเพื่อแต่งแต้มภาพแห่งความเข้าใจให้กระจ่างชัดมากยิ่งขึ้น เราตื่นตั้งแต่ตีสี่ในเช้าวันหนึ่งเพื่อให้ทันออกเรือจากท่าปอมคลองสองน้ำในเวลาหกโมงเช้า เหตุเพราะเรือจะสามารถออกจากท่าแห่งนี้ได้เฉพาะช่วงเวลาที่น้ำขึ้นเท่านั้น นี่คือชุดข้อมูลที่ชาวประมงท้องถิ่นบอกกับเรามา ชาวประมงผู้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างกระแสน้ำขึ้นน้ำลงและข้างขึ้นข้างแรมอย่างถ่องแท้ โชคดีที่เราไปถึงฝั่งตามเวลา แต่น่าเศร้าที่คนเรือไม่ปรากฏตัวตามนัด สลึบนาที่ผ่านไปก็ยังไม่เห็นแม้เงา วินาทีที่เราได้เจอกับชายคนหนึ่งซึ่งกำลังมุ่งหน้าไปยังท่าเรือจึงเหมือนกับการยกภูเขาออกจากอก เรากวักมือเรียกชายคนนั้นแล้วขอร้องให้เขาช่วยพาเราออกจากฝั่งก่อนระดับน้ำจะลดต่ำเกินไป ไม่กี่อึดใจหลังจากนั้นเราสองคนก็นั่งอยู่บนเรือไม้ของชายผู้นี้ พร้อมกับที่เขาค่อย ๆ พาเราลัดเลาะจากคลองคดเคี้ยวสู่ปากแม่น้ำเบื้องหน้าอย่างช้า ๆ ทว่าชานีชานาญ

หลังจากที่คนเรือดับเครื่องยนต์ Jana จุ่มไฮโดรโฟนลงไปได้ผืนน้ำบริเวณปากแม่น้ำเพื่อลองฟังเสียงตามมาด้วยความเงียบของทุกคนบนลำเรือ ช่วงเวลาอันสงบนิ่งนี้ เกิดขึ้นเสมอเมื่อเธอเริ่มทำการบันทึกเสียง ครู่ต่อมา เธอถอดหูฟังพร้อมกับส่งสัญญาณไปยังโซเฟอร์เรือของเรา บอกเป็นนัยว่าให้ลองฟังเสียงที่เธอได้ยินเมื่อครู่นี้ เขาขยับมายังบริเวณหัวเรือที่พวกเรานั่งอยู่ด้วย ท่าที่เขินอายพร้อมรับหูฟังไปสวม หลายวินาทีหลังจากการลองฟังเสียง ชายผู้นี้บอกกับเราว่าเสียงดังเปรี้ยะ ๆ ที่เขาฟังอยู่ เป็นเสียงของฝูงเพรียงที่เกาะอยู่ตามแนวหินปะการัง เขาเดินย่องไปยังท้ายเรือ หมอบลงและเอาหูแนบลงไปกับแผ่นไม้ตรงพื้นเรือ เขาพยายามสาธิตให้พวกเราดูถึงการฟังเสียงปะการังจากท้องเรือเพื่อหาตำแหน่งของฝูงปลาตามที่คุณตาเคยสอน ชายคนขับเรือที่ชื่อ ‘พีโก้’ คนนี้ สามารถแยกแยะได้ถึงความแตกต่างระหว่างเสียงของปะการังธรรมชาติและเสียงของปะการังเทียม

ขณะที่พวกเรากำลังมุ่งหน้ากลับฝั่ง ‘บังฆมาน’ ชาวประมงท้องถิ่นอีกคนหนึ่งก็พายเรือไฟเบอร์กลาสสีฟ้าสดลำเล็กเลียบเข้ามา เขาดูมีท่าทีสนใจใคร่รู้เกี่ยวกับอุปกรณ์บันทึกเสียงที่เรามี เป็นไปได้ว่าคงเห็นพวกเราใช้อุปกรณ์เหล่านี้จากระยะไกล ๆ มาได้สักครู่แล้ว เมื่อได้ลองฟังเสียงที่บันทึกไว้ บังฆมานก็ใช้ไม้พายของเขาจุ่มลงไปใต้น้ำแล้วเอาปลายด้ามจับแนบเข้ากับหู บังฆมานบอกว่า ยายของเขาสอนวิธีนี้ให้ เราสามารถฟังเสียงผุดพรายของปะการังได้จากไม้พาย วิธีการที่บังฆมานฟังเสียงจากไม้พายชวนให้ Jana รำลึกถึงเรื่องเล่าจากชาวกรีนแลนด์ผู้ที่ใช้วิธีการเดียวกันนี้ฟังเสียงเพลงของวาฬทะเล ภาพของบังฆมานที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าทับซ้อนกันกับเรื่องเล่าของชาวประมงแห่งกรีนแลนด์ ร้อยเรียงเป็นการสื่อสารระหว่างดินแดนแห่งห้วงมหาสมุทรสองฟากฝั่งอันไกลโพ้นผ่านไม้พาย ความตื่นตาตื่นใจจากความบังเอิญที่น่าจะเป็นเรื่องบังเอิญของบทกวีแห่งการค้นพบนี้ส่งผลให้ Jana เดินทางกลับประเทศพร้อมกับแผนการจัดแสดงผลงานของเธอที่ถูกสร้างขึ้นจากพื้นที่และผู้คนที่เธอพานพบ

แผนการจัดแสดงผลงานของเธอในนิทรรศการศิลปะระดับโลกครั้งนี้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติเหมือนคราที่มันเริ่มต้น ไม่นานหลังจากนั้น Jana ส่งข้อมูลเกี่ยวกับกลไกการฟังเสียงโดยใช้กระดูกเป็นตัวกลาง (bone conduction) มาให้ฉันอ่าน กลไกรูปแบบนี้กล่าวถึงคลื่นเสียงซึ่งเดินทางผ่านตัวกลางจากน้ำสู่ไม้ แล้วส่งแรงสั่นสะเทือนผ่านกะโหลกศีรษะของมนุษย์ตรงเข้าสู่หูชั้นใน กลไกดังกล่าวเป็นไปในรูปแบบเดียวกันกับการฟังเสียงของปลาและสัตว์เลื้อยลูกด้วยนมที่อาศัยอยู่ในน้ำ การค้นพบครั้งนี้ นำพวกเราสู่การเดินทางไปยังหมู่บ้านชาวประมงอีกแห่งหนึ่งในอำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา ซึ่งเป็นสถานที่ที่ฉันได้พบกับศิลปินท่านนี้เป็นครั้งที่สอง เราสนใจอยากศึกษาเกี่ยวกับความสำคัญของชุดความรู้ที่ได้จากการฟังและคุณประโยชน์ของชุดความรู้เหล่านี้ทั้งในเชิงวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม สิ่งที่น่าสนใจไปกว่านั้นในการออกสำรวจครั้งนี้คือการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิมของท้องถิ่นมาทำงานร่วมกัน แทนที่จะเป็นไปในทิศทางที่คัดง้างกัน การฟังเสียงผ่านไฮโดรโฟน อนุญาตให้เราได้เรียนรู้มิติใหม่ ๆ เกี่ยวกับวิธีการฟังเสียงของสิ่งที่อยู่รอบตัวเรา ขณะเดียวกันก็เตือนให้เราระลึกถึงศักยภาพของมนุษย์เราในการฟังเสียงทั้งจากบนบกและใต้น้ำซึ่งคนส่วนใหญ่อาจหลงลืมกันไป

การได้บันทึกเสียงในอีกทวีปหนึ่งหรือลึกลงไปในรอยแตกของพื้นพิภพด้วยไมโครโฟนติดสายเคเบิลยาว 90 เมตรที่เคยหย่อนลงไปใต้ธารน้ำแข็งนี้ สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์พิเศษของการเป็นศิลปินที่เอื้อโอกาสให้เธอสามารถเดินทางไปยังพื้นที่ที่คนส่วนใหญ่มีอาจเข้าถึง ขณะเดียวกันนี้อาจแสดงถึงนัยยะทางการเมืองบางประการอย่างลึกซึ้ง เนื่องด้วยโอกาสดังกล่าวก็ต้องแลกมาด้วยการออกไปเผชิญหน้ากับความเสียงเกินจำเป็นสำหรับบางคน การทำงานของศิลปินท่านนี้คือการพาเราเข้าไปถึงสิ่งที่มนุษย์เราไม่อาจเข้าถึง ผ่านการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ใช้บันทึกเสียง

ความพยายามดังกล่าวอนุญาตให้เราได้ฟังเสียงที่แอบซุกอยู่บริเวณซอกใดซอกหนึ่งจากแหล่งกำเนิดเสียง ในคลื่นความถี่ของเสียงที่เกินศักยภาพการรับรู้ของมนุษย์เรา

ผลงานของเธอทำทนายชิตจำกัดทางทัศนวิสัยและโสตวิสัยของมนุษย์ หรืออีกนัยหนึ่งคือ การทำทนายต่อวิธีการที่มนุษย์มักใช้สิ่งที่มองเห็นมาเป็นตัวกำหนดการรับรู้สิ่งต่าง ๆ แต่เพียงอย่างเดียว ยกตัวอย่างเช่น ผลงานที่กำลังดำเนินการอยู่และได้รับการสนับสนุนจาก TBA21 Academy ที่มีชื่อว่า “สังัดเสียงปะการัง (Silencing of the reefs)” โดยศิลปินสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ผ่านการสำรวจและเก็บข้อมูลทัศนียภาพของเสียงบริเวณแนวโคดหินปะการังและระบบนิเวศข้างเคียง และอีกผลงานหนึ่งที่เธอดำเนินการชื่อว่า “หนู – อาณาจักรแห่งเสียงใต้เมืองกรุง (Rats – Secret Soundscapes of the City)” ได้ร่วมจัดแสดงเป็นส่วนหนึ่งของโครงการศิลปะร่วมสมัย Muschmuseet on the Move ซึ่งจัดขึ้นในกรุงออสโล ประเทศนอร์เวย์ เมื่อปี 2017 ที่ผ่านมา ซึ่งเธอได้ทำการบันทึกเสียงของหนูในเมืองกรุง และนำเสียงที่บันทึกจากเครื่องอัลตราโซนิกนี้มาร้อยเรียงใหม่ พร้อมชะลอความถี่ให้อยู่ในระดับที่มนุษย์สามารถได้ยิน

**ในความไม่มีอะไรนั้น มีอะไร** คือสิ่งที่ศิลปินได้หยิบยกขึ้นมาขณะที่เราอยู่ที่ร้านอาหารชายทะเลในอำเภอจะนะแห่งนี้ ประเด็นนี้อดทำให้ฉันทวนคิดถึงความเรียงของ Karen Barad ในหัวข้อที่มีชื่อว่า “เมื่อได้สัมผัส (On Touching)” ที่เพื่อนคนหนึ่งส่งให้เมื่อต้นปี ที่ว่า:

What if it takes sensing the abyss, the edges of the limits of “inclusion” and “exclusion” before the binary of inside/outside, inclusion/exclusion, mattering/not mattering can be seriously troubled? <sup>253</sup>

จะเป็นอย่างไร หากเรามีโอกาสได้สัมผัสกับหุบเหวลึกลึ้น สุดขีดจำกัดของ “การรวม” และ “การยกเว้น” ต่อหน้าทวิภาพของภายใน/ภายนอกของการรวม/การยกเว้น ของการมีความสำคัญ/การไร้ความสำคัญ สิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดปัญหานักหนาหรือไม่

นอกเหนือไปจากภาษาเชิงทฤษฎีอันจัดจ้านของ Karen Barad แล้ว ความเรียงบทดังกล่าวยังทำให้ฉันทวนคิดถึงภาพถ่ายใบหนึ่งที่ฉันทกดชัตเตอร์ในขณะที่ Jana กำลังบันทึกเสียงอยู่บนลำเรือ

<sup>253</sup> Karen Barad; On Touching—the Inhuman That Therefore I Am. differences 1 December 2012; 23 (3): 206–223.

ที่เราออกเดินทางไปกับชาวประมงท้องถิ่นชาวจะนะในค้ำคืนนั้น เธอเอนตัวลงไปพิงกราบเรือ สวมหูฟัง หลับตานิ่ง สองมือของเธอกุมสายเคเบิลที่พ่วงอยู่กับไฮโดรโฟนสี่ตัวที่จุ่มอยู่ในน้ำ ท่ามกลางรัตติกาลอันมืดมิด เปรียบประหนึ่งการดำดิ่งลงไปในความลึกอันหาที่สุดมิได้ ขณะที่ไฮโดรโฟนเหล่านี้ได้แหวกพื้นผิวที่คั่นกลางระหว่างเธอและโลกเบื้องล่างเอาไว้ เธอก็มีโอกาสได้สัมผัสกับมวลของความเปลวว่างที่เราต่างมีโอกาสเข้าถึง ค้ำคืนนั้น Jana ได้บันทึกเสียงในพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชีววิทยามากที่สุดเท่าที่เธอเคยบันทึก ตลอดระยะเวลา 26 ปีของการทำงานกับเสียงของเธอ

How would we feel if it is by way of the inhuman that we come to feel, to care, to respond?

เราจะรู้สึกเช่นไร หากมีโอกาสได้เข้าถึงสิ่งที่มนุษย์เข้าไม่ถึง ยามที่ได้สัมผัส ได้ใส่ใจ ได้ตอบสนอง

พวกเรามุ่งหน้ากลับสู่ฝั่งด้วยการนำทางของแสงจากหลอดไฟนีออนดวงเล็ก ๆ ท่ามกลางค้ำคืนมืดมิด ในขณะนั้นเอง เราเพิ่งตระหนักได้ว่าเราลอยลำออกมาจากชายฝั่งโดยไร้สมอไกลมากมายเพียงใด ห้วงเวลาแห่งการปล่อยให้เสียงจากสรรพสิ่งที่อยู่รอบตัวนำพาเราไปยังจุดต่าง ๆ มากมายได้ผันผ่านไปแล้ว หากแม้ขณะกลับสู่ฝั่ง เรายังคงรู้สึกได้ถึงมวลความเคลื่อนไหวของเสียงที่ได้สัมผัสซึ่งยังหมุนวนอยู่ในกาย ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวที่ถ่ายโอนไปมาและสัมผัสแห่งเสียงที่ขยับไปตามจังหวะแห่งกระแสน้ำ

**पालิน อังคฺสิงห์** ตกหลุมรักการลอยตัวบนสายน้ำนิ่ง เธอคือหนึ่งในทีมภัณฑารักษ์ของโครงการ ไทยแลนด์เบียนนาเล่ กระบี่ 2018 เธอคนนี้จบการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวรรณคดีอังกฤษจาก King's College London เมื่อปี 2017

**ผ่านกระดูก (Through the Bones)** ผลงานศิลปะของ Jana Winderen ในมหกรรม ศิลปะนานาชาติระดับโลก (Thailand Biennale Krabi 2018) เปิดให้เข้าร่วมสัมผัสได้ตั้งแต่วันที่ 2 พฤศจิกายน 2561 โครงการดังกล่าวได้รับความร่วมมือจากนายอุเสิน สุมาลี นายสุพรรณ ราชการ บังหมาน ซึ่งเป็นชาวประมงท้องถิ่นในบริเวณท่าปอมคลองสองน้ำ ปาลิน อังคฺสิงห์ และ Philip Marshall สนับสนุนโดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยแห่งประเทศไทย



ภาคผนวก ข  
แบบสอบถามและผลตอบรับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## แบบสอบถาม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้ใช้งาน *Teleaesthetics Issue 1* (<http://www.teleaesthetics.net/emagazine/issue-1/>)

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ *การสร้างสรรค์มัลติมีเดียนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่: "สุนทรียศาสตร์ผ่านคลื่น"* ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ข้อมูลทั่วไป

## เพศ

ชาย  หญิง  อื่นๆ

## ช่วงอายุ

ต่ำกว่า 17 ปี  17 - 24  24 - 30  
 30 - 40  40 - 60  60 ขึ้นไป

## ภูมิลำเนา

กทม.  ภาคกลาง (ที่ไม่ใช่กทม.)  ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ  ภาคตะวันออก  
 ภาคตะวันตก  ภาคเหนือ  ภาคใต้  ต่างประเทศ (ระบุ) .....

## ระดับการศึกษา

มัธยมศึกษา  ปวช./ปวส./อนุปริญญา  ปริญญาตรี  
 ปริญญาโท  ปริญญาเอกหรือสูงกว่า

## อาชีพ

นักเรียน/นักศึกษา ระดับ .....  ครู/อาจารย์  อื่น ๆ .....  
 สังกัด (โปรดระบุ) .....

## ความรู้ด้านศิลปะ

ไม่มีเลย  ศึกษาเบื้องต้น  ศึกษาเชิงลึก  อาชีพเกี่ยวข้อง

จำนวนครั้งที่ใช้อีเมลออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลต่อวันสำหรับการเรียนหรือที่เกี่ยวกับอาชีพ

ไม่ใช้  1 - 2 ครั้ง  3 - 4 ครั้ง  5 ครั้งขึ้นไป

ความพึงพอใจการใช้งาน

โปรตระกูลความพึงพอใจต่อ การใช้งาน Teleaesthetics Issue I

การรับรู้ข้อมูล

ข้อ	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
1			
2			
3			
3			
4			
5			
6			

การใช้งาน

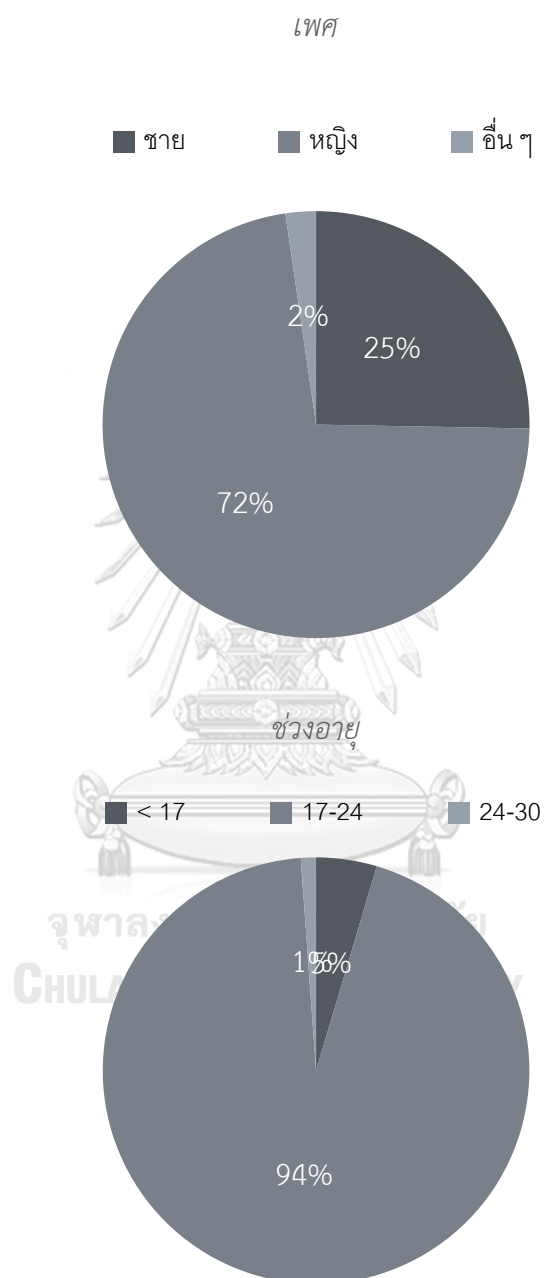
ข้อ	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
7			
8			
9			
10			

การนำความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง

ข้อ	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
11			
12			
13			
14			
15			

————— จบแบบสอบถาม —————

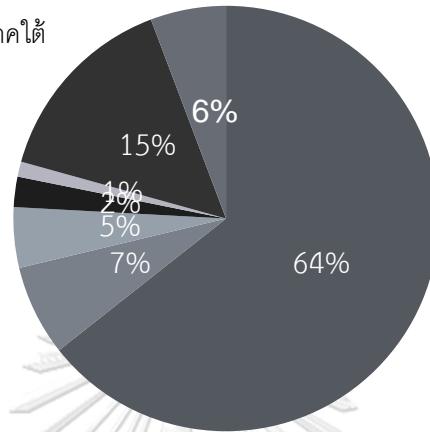
ผลจากแบบสอบถาม เก็บระหว่างกรกฎาคม - ตุลาคม พ.ศ. 2561  
ข้อมูลทั่วไป





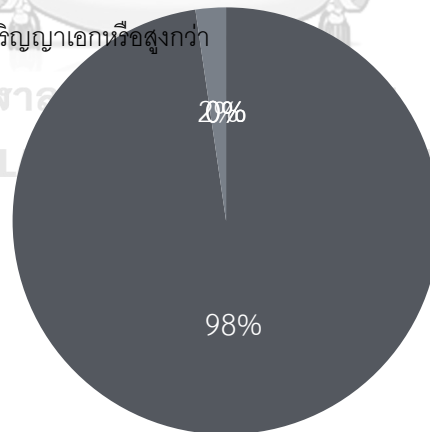
## ภูมิภาค

- กทม.
- ภาคกลาง
- ภาคอีสาน
- ภาคตะวันออก
- ภาคตะวันตก
- ภาคเหนือ
- ภาคใต้



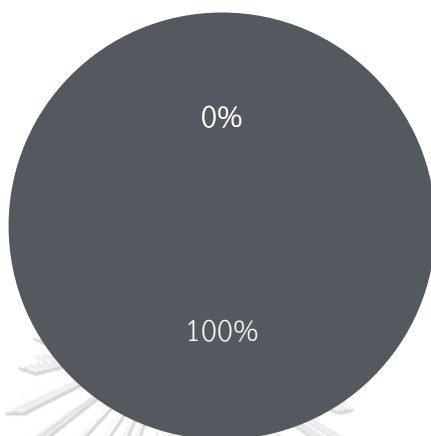
## ระดับการศึกษา

- มัธยมศึกษา
- ปวช./ปวส./อนุปริญญา
- ปริญญาตรี
- ปริญญาโท
- ปริญญาเอกหรือสูงกว่า



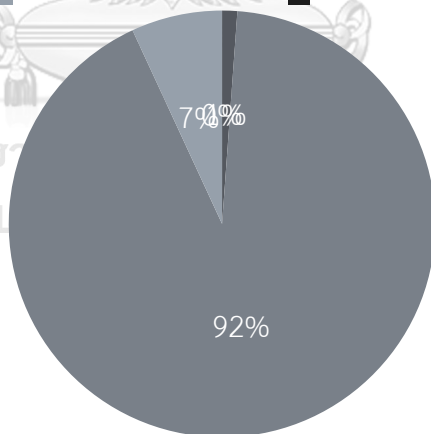
อาชีพ

- นักเรียน/นักศึกษา
- ครู/อาจารย์
- อื่น ๆ



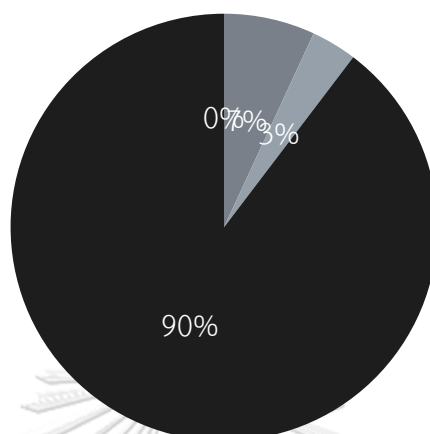
ความรู้ด้านศิลปะ

- ไม่มีเลย
- ศึกษาเบื้องต้น
- ศึกษาเชิงลึก
- อาชีพเกี่ยวข้อง



จำนวนครั้งที่ใช้สื่อออนไลน์ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรืออาชีพต่อวัน

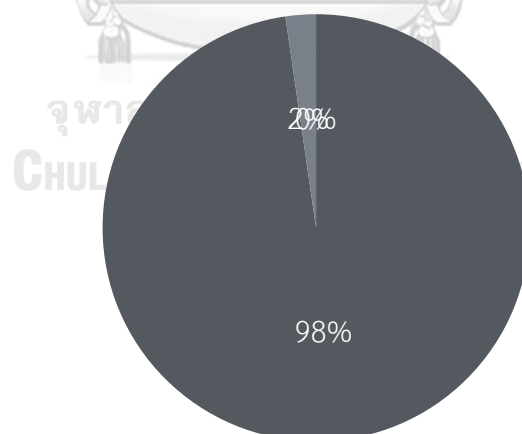
■ ไม่ใช้    ■ 1-2    ■ 3-4    ■ 5<



ความพึงพอใจในการใช้งาน - การรับรู้ข้อมูล

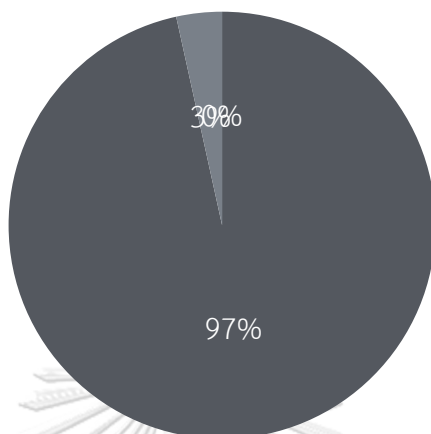
การให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ชัดเจนและตรงไปตรงมา

■ ดี    ■ พอใช้    ■ ควรปรับปรุง



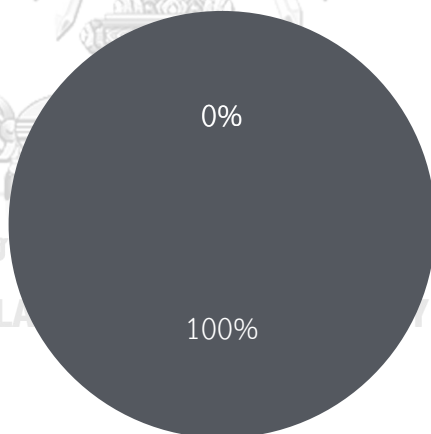
การบริหารจัดการข้อมูลเหมาะสมกับผู้ใช้หลากหลายระดับ

■ ดี   ■ พอใช้   ■ ควรปรับปรุง



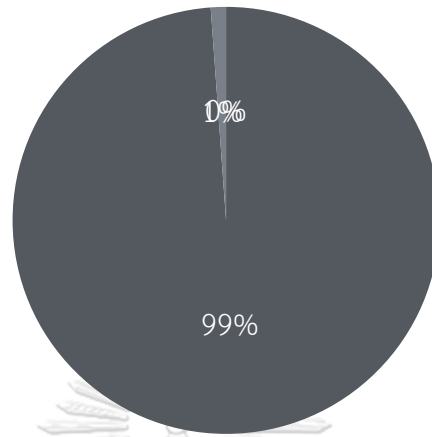
เกิดความเข้าใจในศิลปะสื่อใหม่มากขึ้น

■ ดี   ■ พอใช้   ■ ควรปรับปรุง



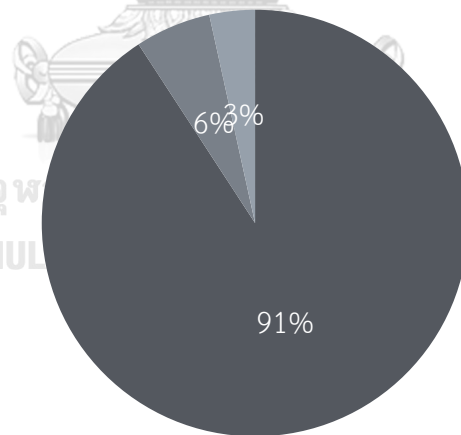
การให้ข้อมูลงานผ่านเขียนสามารถทำความเข้าใจและถ่ายทอดความรู้ได้เป็นที่เข้าใจดี

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



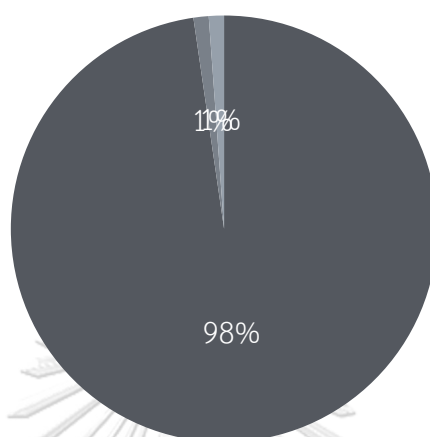
การให้ข้อมูลผ่าน infographic และ motiongraphic สามารถทำความเข้าใจและถ่ายทอดความรู้ได้เป็นที่เข้าใจดี

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



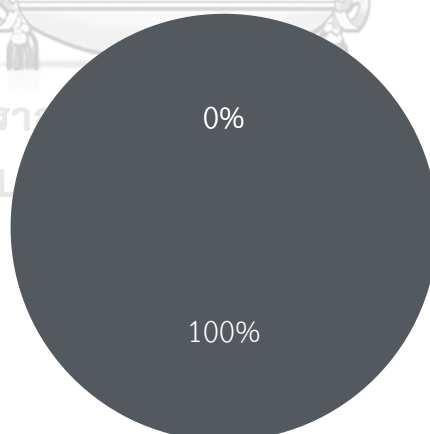
การให้ข้อมูลผ่านวิดีโอสัมภาษณ์สามารถทำความเข้าใจและถ่ายทอดความรู้ ได้เป็นที่เข้าใจดี

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



ข้อมูลที่ได้โดยรวมเข้าใจง่ายและมีความเป็นกลาง

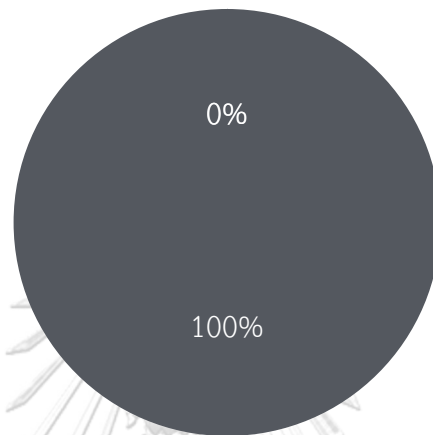
■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



ความพึงพอใจในการใช้งาน - การใช้งาน

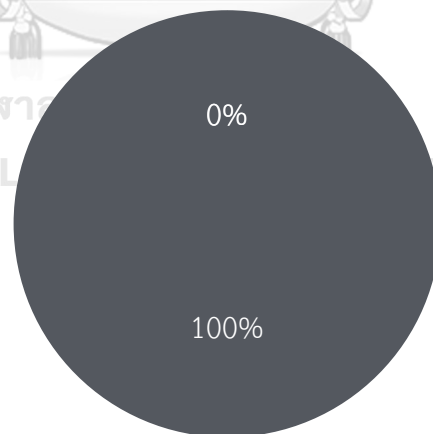
การแบ่งเนื้อหาดูใช้งานง่ายและเหมาะสม

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



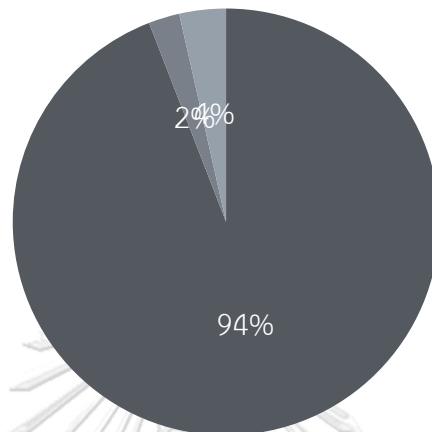
การให้ข้อมูลงานผ่านเขียนอ่านได้สบายตา

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



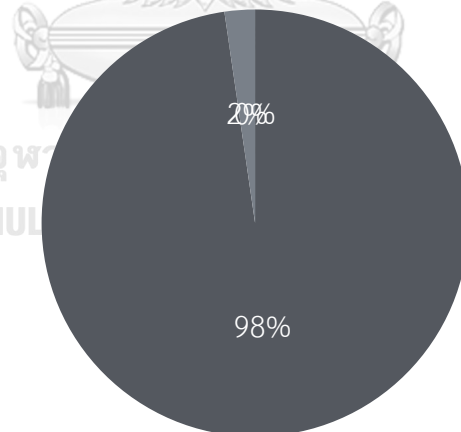
การให้ข้อมูลผ่าน multimedia ดำเนินการได้อย่างราบรื่น

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



การให้ข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายเป็นที่น่าสนใจกับการเข้าชม

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง

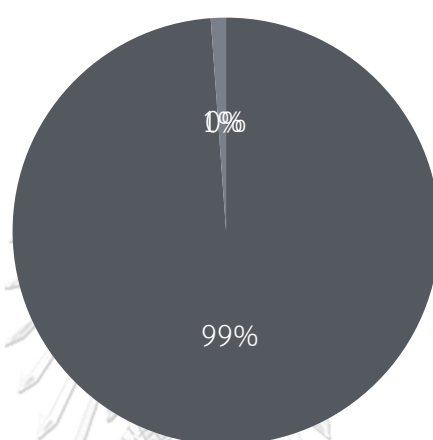




ความพึงพอใจในการใช้งาน - การนำความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง

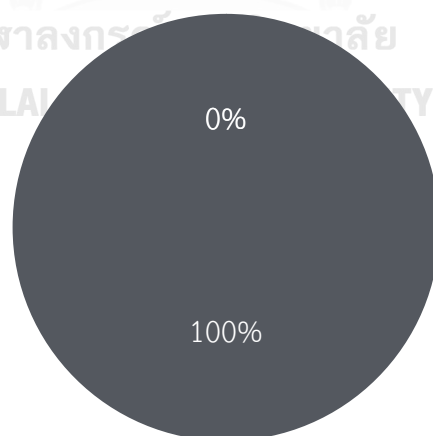
สนใจในศิลปะสื่อใหม่มากขึ้น

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



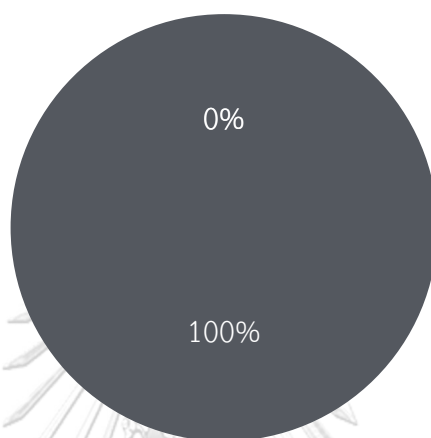
ข้อมูลที่ให้เหมาะสมแก่การนำไปคิดและต่อยอดได้

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



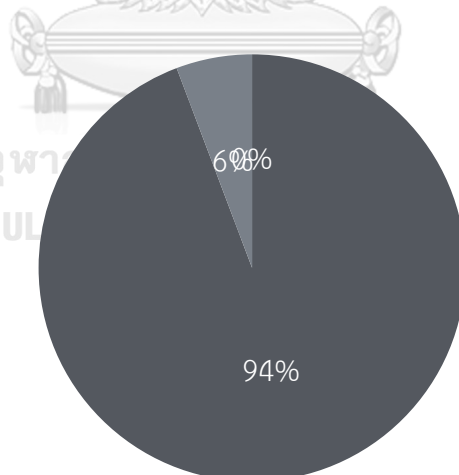
กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



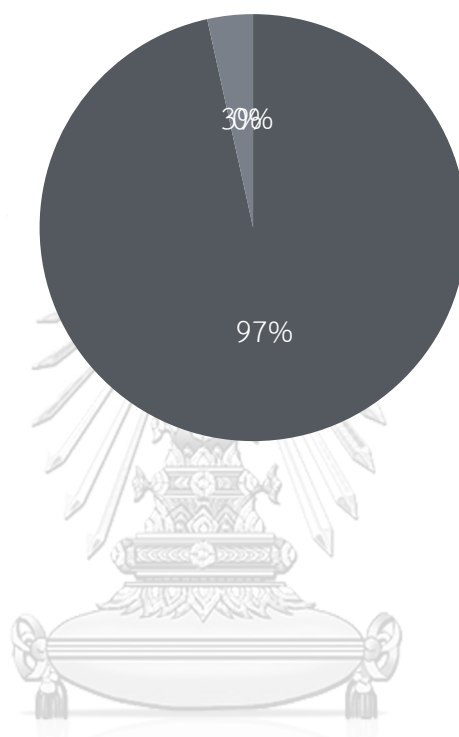
สามารถนำไปใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือเป็นสื่อการสอนของตนเองได้

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



สามารถศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ได้เอง

■ ดี ■ พอใช้ ■ ควรปรับปรุง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

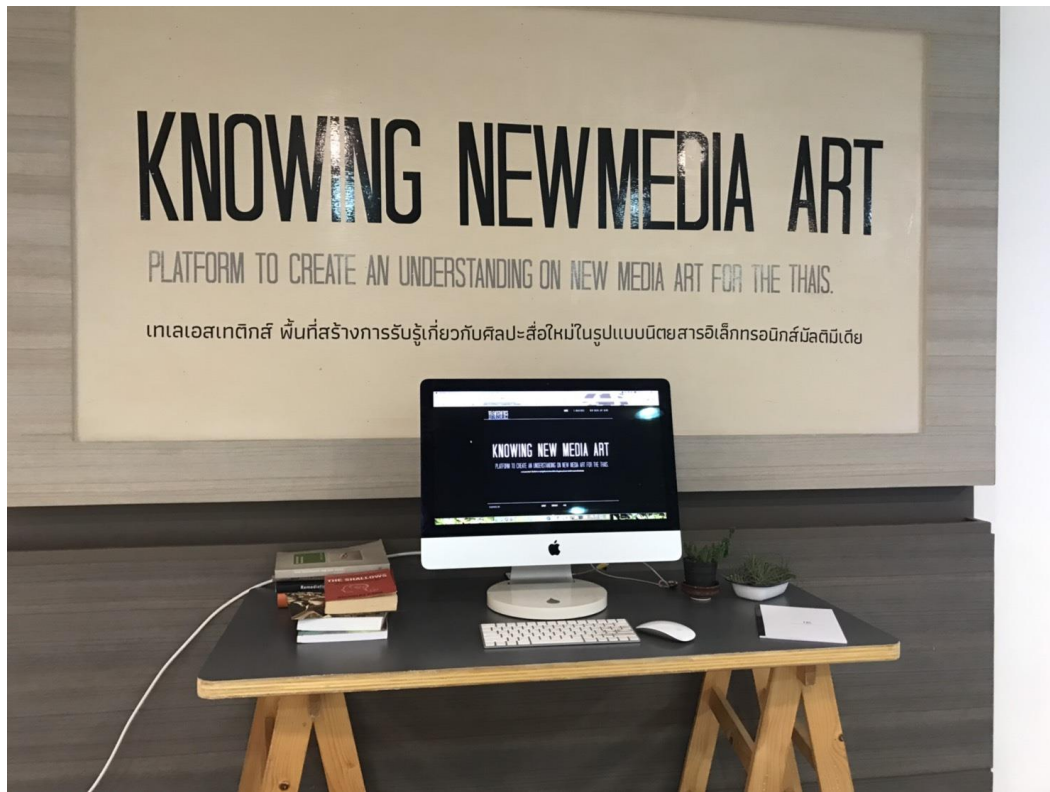


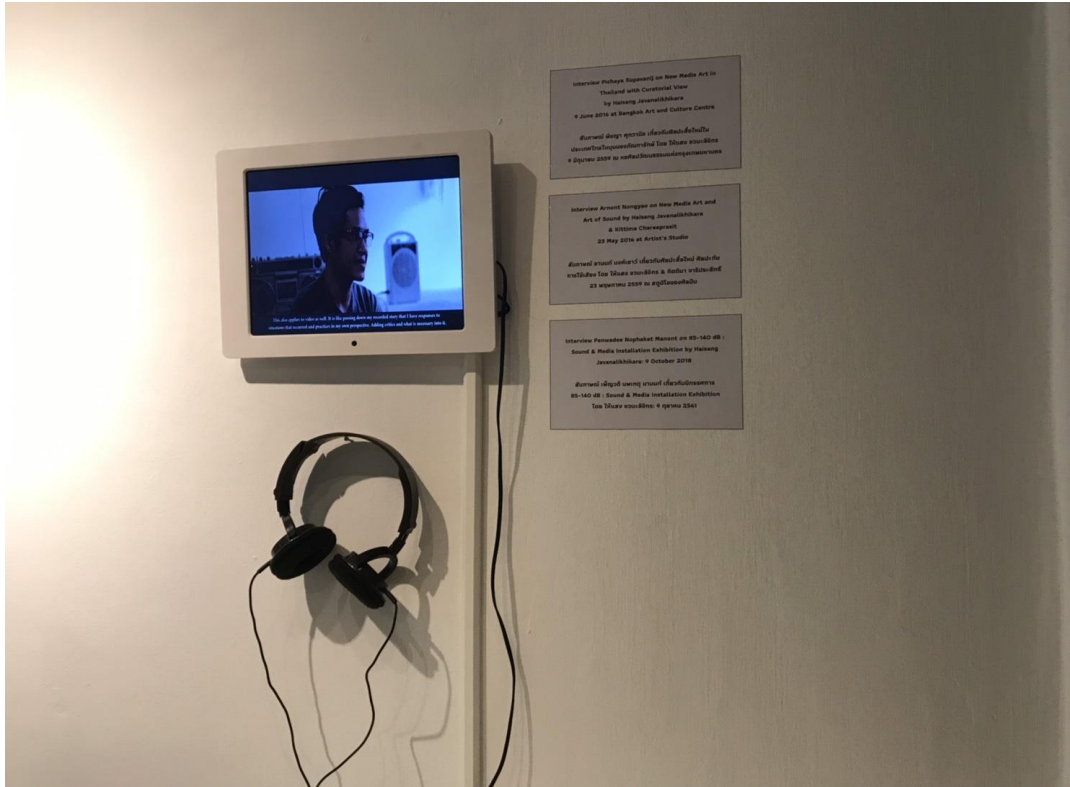
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ค  
ภาพการจัดแสดงงานสร้างสรรค์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY









## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวให้แสง ชวนะลิขิกร
วัน เดือน ปี เกิด	23 กรกฎาคม 2530
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	BA ใน Media Arts จาก Royal Holloway, University of London ในปี พ.ศ. 2553 Master of Letters ใน Modern and Contemporary Art จาก Christie's Education, University of Glasgow ในปีพ.ศ. 2554 ศึกษาต่อปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2556
ที่อยู่ปัจจุบัน	12 นวธานี ซ.4 ถ.เสรีไทย คันทนายาว กทม. 10230
ผลงานตีพิมพ์	An Online Educational Platform for New Media Art in Thailand Journal of Urban Culture Research Volume 18, 2019
รางวัลที่ได้รับ	Best Session Presentation at the 3rd ICOAH 2016, Bali, Indonesia