ศิลปะนิวมีเดีย (New Media Art)
โดย ดร.พศุตม์ กรรณรัตนสูตร

บทนำ

ศิลปะนิวมีเดีย (New Media Art) เป็นรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะที่เกิดขึ้นจากการบรรจบกันของเทคโนโลยีดิจิทัลและแนวคิดศิลปะร่วมสมัย ซึ่งได้เปลี่ยนโฉมหน้าของการสร้างสรรค์ การรับรู้ และการมีส่วนร่วมของผู้ชมต่อผลงานศิลปะอย่างสิ้นเชิง ตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา ศิลปินได้เริ่มทดลองใช้เทคนิควิดีโอ คอมพิวเตอร์กราฟิก และเทคโนโลยีดิจิทัล จนพัฒนามาเป็นสาขาที่หลากหลายและซับซ้อนในปัจจุบัน

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลไม่เพียงแค่เป็นการเปลี่ยนแปลงเครื่องมือหรือสื่อการแสดงออก แต่ยังเป็นการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานของแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของศิลปะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้ชม ตลอดจนบทบาทของศิลปะในสังคมร่วมสมัย ศิลปะนิวมีเดียท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความเป็นวัตถุ (materiality) ความเป็นต้นฉบับ (originality) และความเป็นผู้เขียน (authorship) พร้อมเปิดพื้นที่ใหม่สำหรับการทดลองและการมีส่วนร่วมแบบโต้ตอบ

แนวคิดและทฤษฎีสำคัญ

1. Dematerialization of Art (การสลายตัวของวัตถุศิลปะ)

Lucy Lippard และ John Chandler เสนอแนวคิดนี้ในปี 1968 ว่าศิลปะร่วมสมัยกำลังเคลื่อนจากการเน้นวัตถุไปสู่การเน้นแนวคิดและประสบการณ์ ศิลปะนิวมีเดียขยายแนวคิดนี้ผ่านการสร้างผลงานที่ไม่มีรูปธรรม เช่น ศิลปะดิจิทัล สื่อโต้ตอบ หรือ Net Art ที่มีอยู่เฉพาะในพื้นที่เสมือนจริง

2. Interactive Aesthetics (สุนทรียศาสตร์แบบโต้ตอบ)

Roy Ascott และ Frank Popper พัฒนาทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ ไม่ใช่แค่ผู้รับชมแบบพาสซีฟ ผลงานมีความสมบูรณ์ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม สร้างประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ในแต่ละครั้ง

3. Post-Digital Aesthetics (สุนทรียศาสตร์หลังดิจิทัล)

Florian Cramer และ Kim Cascone เสนอว่าเรากำลังอยู่ในยุค "หลังดิจิทัล" ที่เทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นธรรมดาสามัญ ศิลปินเริ่มวิพากษ์ตรวจสอบและใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น รวมถึงการผสมผสานระหว่างดิจิทัลและอนาล็อก

4. Network Culture (วัฒนธรรมเครือข่าย)

Manuel Castells และ Lev Manovich วิเคราะห์ว่าสังคมร่วมสมัยเป็น "สังคมเครือข่าย" (Network Society) ที่การเชื่อมต่อและการไหลของข้อมูลเป็นหัวใจสำคัญ ศิลปะนิวมีเดียสะท้อนและตั้งคำถามต่อโครงสร้างนี้

5. Cybernetics and Systems Theory (ไซเบอร์เนติกส์และทฤษฎีระบบ)

แนวคิดของ Norbert Wiener เกี่ยวกับการควบคุมและการสื่อสารในเครื่องจักรและสิ่งมีชีวิตเป็นรากฐานสำคัญของศิลปะนิวมีเดีย โดยเฉพาะงานที่เน้นระบบปฏิสัมพันธ์และ feedback loops

6. Artificial Intelligence and Creativity (ปัญญาประดิษฐ์และความคิดสร้างสรรค์)

การพัฒนาของ AI และ Machine Learning ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และความเป็นผู้เขียน ศิลปินร่วมสมัยหลายคนใช้ AI เป็นเครื่องมือหรือร่วมงานกับ AI ในการสร้างสรรค์

7. Glitch Aesthetics (สุนทรียศาสตร์ของความผิดพลาด)

Rosa Menkman และศิลปิน Glitch Art หลายคนเห็นความงามในข้อผิดพลาดของเทคโนโลยีดิจิทัล การบิดเบือน noise และ artifacts กลายเป็นภาษาทางสุนทรียศาสตร์ใหม่

ศิลปินและผลงานสำคัญ

ยุคบุกเบิก (1960s-1980s)

1. Nam June Paik (1932-2006)

- ศิลปิน Video Art รุ่นบุกเบิก ได้รับการยกย่องว่าเป็น "บิดาแห่ง Video Art"
- ผลงาน: *TV Buddha* (1974), *Electronic Superhighway* (1995)
- ทดลองใช้โทรทัศน์และวิดีโอเป็นสื่อศิลปะ สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและมนุษยชาติ

2. Steina และ Woody Vasulka

- คู่ศิลปินผู้บุกเบิกการใช้เทคโนโลยีวิดีโอและอิเล็กทรอนิกส์
- ก่อตั้ง The Kitchen ในนิวยอร์ก ซึ่งเป็นศูนย์กลางสำคัญของ Video Art

3. Lynn Hershman Leeson

- บุกเบิก Interactive Art และ Virtual Identity
- ผลงาน: *Lorna* (1979-1984) - interactive video installation ที่ผู้ชมสามารถเลือกเส้นทางเรื่องราวได้

ยุคอินเทอร์เน็ตและเครือข่าย (1990s-2000s)

4. Olia Lialina และ Vuk Ćosić

- ศิลปิน Net Art รุ่นบุกเบิก
- สำรวจความเป็นไปได้ของเว็บเบราว์เซอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ศิลปะ

5. Rafael Lozano-Hemmer

- Interactive Installation ขนาดใหญ่ที่ใช้เทคโนโลยีเซนเซอร์และแสงสว่าง
- ผลงาน: *Pulse Room* (2006), *33 Questions per Minute* (2000-2012)
- เน้นการสร้างประสบการณ์ร่วมหมู่ (collective experience)

6. Jeffrey Shaw

- บุกเบิก Virtual Reality และ Interactive Cinema
- ผลงาน: *The Legible City* (1989-1991) - ผู้ชมปั่นจักรยานผ่านเมืองที่สร้างจากตัวอักษร

7. Char Davies

- ผลงาน VR ที่เน้นประสบการณ์ทางร่างกายและจิตวิญญาณ
- ผลงาน: *Osmose* (1995) - VR environment ที่ผู้ชมควบคุมด้วยการหายใจ

ยุคร่วมสมัย (2010s-ปัจจุบัน)

8. Ryoji Ikeda

- ศิลปินญี่ปุ่นที่ทำงานกับ data และ sound
- ผลงาน: *test pattern* series - audio-visual installations ที่แปลง data เป็นประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส

9. teamLab

- กลุ่มศิลปินญี่ปุ่นที่สร้าง immersive digital environments
- ผลงาน: *Borderless* museum - พื้นที่ที่ผลงานศิลปะไหลและโต้ตอบกันอย่างไม่มีขอบเขต

10. Refik Anadol

- ใช้ AI และ Machine Learning ในการสร้างงาน data sculpture
- ผลงาน: *Machine Hallucinations* series - visualization ของความทรงจำและความฝันของเครื่องจักร

11. Trevor Paglen

- ศิลปินและนักภูมิศาสตร์ที่วิพากษ์การเฝ้าระวังและ AI
- ผลงาน: *ImageNet Roulette* (กับ Kate Crawford) - เปิดเผยอคติในระบบ AI

12. Hito Steyerl

- ศิลปินและนักทฤษฎีที่วิเคราะห์การหมุนเวียนของภาพในยุคดิจิทัล
- ผลงาน: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (2013)

13. Cao Fei

- ศิลปินจีนที่สำรวจ virtual worlds และความเป็นจริงทางเลือก
- ผลงาน: *RMB City* (2007-2011) - เมืองเสมือนจริงใน Second Life

14. Jakob Kudsk Steensen

- สร้าง VR environments ที่ผสมผสานระหว่างธรรมชาติและดิจิทัล

- ผลงาน: *RE-ANIMATED* (2018-2020) - ฟื้นฟูภูมิประเทศที่สูญหายผ่าน VR

15. Memo Akten

- ใช้ AI และ deep learning ในการสร้างงานศิลปะที่สำรวจจิตสำนึกและการรับรู้
- ผลงาน: *Learning to See* series

ศิลปิน Glitch และ Digital Aesthetics

16. Rosa Menkman

- ทฤษฎีและปฏิบัติการเกี่ยวกับ Glitch Art
- ผลงาน: *Glitch Studies Manifesto* (2009-2010)

17. Cory Arcangel

- ดัดแปลงเกมวิดีโอและเทคโนโลยีเก่าเป็นงานศิลปะ
- ผลงาน: *Super Mario Clouds* (2002)

การเปลี่ยนผ่านของศิลปะร่วมสมัยในโลกดิจิทัล

1. การเปลี่ยนแปลงของพื้นที่แสดงผลงาน

จากแกลเลอรีและพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมไปสู่พื้นที่ไฮบริด ทั้งจริงและเสมือน การแสดงผลงานผ่านโซเชียลมีเดีย VR galleries และ NFT platforms กลายเป็นเรื่องปกติ

2. ประชาธิปไตยของการสร้างสรรค์

เครื่องมือดิจิทัลทำให้การสร้างสรรค์ศิลปะเข้าถึงได้ง่ายขึ้น แต่ก็ท้าทายคำถามเกี่ยวกับคุณภาพ ความเป็นมืออาชีพ และบทบาทของสถาบันศิลปะ

3. เศรษฐกิจดิจิทัลและ NFT

NFT (Non-Fungible Token) สร้างตลาดใหม่สำหรับศิลปะดิจิทัล ท้าทายแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของและมูลค่าของงานศิลปะที่ไม่มีตัวตน

4. การเปลี่ยนแปลงของบทบาทผู้ชม

จากผู้รับชมแบบพาสซีฟเป็นผู้ร่วมสร้าง (co-creator) ผู้มีส่วนร่วม (participant) และผู้แจกจ่าย (distributor) ของผลงานศิลปะ

5. ประเด็นวิพากษ์

- **การเข้าถึงและความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล**: ไม่ใช่ทุกคนที่มีโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยี
- **ความยั่งยืน**: การใช้พลังงานของเทคโนโลยีดิจิทัล blockchain และ data centers
- **การเฝ้าระวังและความเป็นส่วนตัว**: การใช้ข้อมูลส่วนบุคคลในงานศิลปะโต้ตอบ
- **อคติของ AI**: ระบบ AI สะท้อนอคติทางสังคมที่ฝังอยู่ใน data

---

สรุป

ศิลปะนิวมีเดียเป็นทั้งผลิตผลและเครื่องมือวิพากษ์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในสังคมร่วมสมัย ศิลปินนิวมีเดียไม่เพียงแค่ใช้เทคโนโลยีใหม่ แต่ยังตั้งคำถามต่อความหมาย ผลกระทบ และความเป็นไปได้ของเทคโนโลยีเหล่านั้น ในขณะที่เทคโนโลยีดิจิทัลเปิดโอกาสใหม่สำหรับการแสดงออก การมีส่วนร่วม และการเผยแพร่ ศิลปะนิวมีเดียก็เตือนเราถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับอำนาจ ความเป็นส่วนตัว ความยั่งยืน และความเป็นมนุษย์ในยุคดิจิทัล

การศึกษาและทำความเข้าใจศิลปะนิวมีเดียจึงไม่ใช่แค่การติดตามเทรนด์หรือเทคโนโลยีใหม่ แต่เป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับโลกร่วมสมัยและอนาคตของมนุษยชาติในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลแทรกซึมอยู่ทุกมิติของชีวิต