

New Media Art ในฐานะเทคโนโลยี สุนทรียศาสตร์ และการเปลี่ยนผ่านของศิลปะร่วมสมัยในโลกดิจิทัล

บทนำ

ศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) ได้กลายเป็นหนึ่งในพื้นที่สำคัญของศิลปะร่วมสมัยตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา โดยมีเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และระบบอัลกอริทึมเป็นโครงสร้างพื้นฐานของการสร้างสรรค์และการรับรู้ผลงาน ศิลปะประเภทนี้ไม่เพียงเปลี่ยนวัสดุหรือเครื่องมือของศิลปิน แต่ยังส่งผลต่อวิถีคิดเรื่องศิลปะ ความเป็นผู้สร้าง ผู้ชม สถาบันศิลปะ ตลอดจนความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสังคมดิจิทัล บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการ แนวคิดทฤษฎี รูปแบบการสร้างสรรค์ และผลกระทบของ New Media Art ต่อภูมิทัศน์ศิลปะร่วมสมัย โดยเน้นการเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยี สุนทรียศาสตร์ และบริบททางสังคมการเมือง

## 1. ความหมายและพัฒนาการของ New Media Art

### 1.1 นิยาม New Media ในบริบทศิลปะ

คำว่า New Media Art มิได้หมายถึงเพียงงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ในเชิงเครื่องมือ หากแต่หมายถึงแนวปฏิบัติทางศิลปะที่ตั้งอยู่บนตรรกะของสื่อดิจิทัล (digital logic) ซึ่งรวมถึงโครงสร้างข้อมูล (data structures) การคำนวณเชิงอัลกอริทึม (algorithmic computation) การเชื่อมต่อแบบเครือข่าย (networked communication) และความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ (real-time interactivity) ในมิติทางทฤษฎี New Media Art จึงไม่สามารถอธิบายได้ด้วยการวิเคราะห์รูปแบบหรือสุนทรียศาสตร์เชิงวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องพิจารณากระบวนการ กระบวนการ และเงื่อนไขทางเทคโนโลยีที่กำหนดการทำงานของผลงาน Lev Manovich เสนอว่า New Media มีคุณลักษณะสำคัญห้าประการ ได้แก่ ความเป็นดิจิทัล (numerical representation) ความเป็นโมดูล (modularity) ระบบอัตโนมัติ (automation) ความแปรผัน (variability) และการแปลงรหัส (transcoding) ซึ่งทำให้ผลงานศิลปะสามารถถูกสร้าง ดัดแปลง และรับรู้ได้หลากหลายรูปแบบในบริบทที่แตกต่างกัน ศิลปะจึงเปลี่ยนสถานะจากวัตถุคงที่ (fixed object) ไปสู่กระบวนการเปิด (open process) ที่ไม่สิ้นสุด การนิยาม New Media Art ในลักษณะนี้ช่วยให้เห็นวาทกรรมศิลปะร่วมสมัยจำนวนมากมิได้สิ้นสุดที่ตัวผลงาน แต่ขยายไปสู่ระบบการใช้งาน ประสบการณ์ของผู้ชม และโครงสร้างอำนาจที่แฝงอยู่ในเทคโนโลยีเอง

### 1.2 ประวัติศาสตร์ช่วงต้นของ New Media Art

พัฒนาการของ New Media Art สามารถสืบย้อนกลับไปถึงการทดลองด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีในช่วงทศวรรษ 1960 ซึ่งสอดคล้องกับการขยายตัวของวัฒนธรรมโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และไซเบอร์เนติก งาน video art ของศิลปินอย่าง Nam June Paik ไม่เพียงท้าทายขอบเขตของจิตรกรรมและประติมากรรม หากยังตั้งคำถามต่อบทบาทของสื่อมวลชน เทคโนโลยี และการรับรู้ของผู้ชม ในเวลาเดียวกัน การทดลอง computer art และ algorithmic art ได้เปิดพื้นที่ให้ศิลปินทำงานร่วมกับนักวิทยาศาสตร์และวิศวกร ทำให้ศิลปะเริ่มเชื่อมโยงกับระบบ

การคำนวณอย่างเป็นรูปธรรม เมื่อเข้าสู่ทศวรรษ 1990 การแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนโฉมหน้าของ New Media Art อย่างมีนัยสำคัญ งานศิลปะเครือข่าย (net art) ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นทั้งพื้นที่จัดแสดง วัสดุ และหัวข้อของการวิพากษ์ โดยตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจของข้อมูล ความเป็นสาธารณะ และการควบคุมในสังคม เครือข่าย การเปลี่ยนผ่านนี้ทำให้ศิลปะหลุดพ้นจากพื้นที่สถาบันแบบดั้งเดิม และเคลื่อนไหวเข้าสู่พื้นที่ออนไลน์ซึ่งไร้พรมแดนทางภูมิศาสตร์และกาลเวลา

## 2. กรอบทฤษฎีสำคัญในการวิเคราะห์ New Media Art

### 2.1 New Media ในฐานะภาษา

การมอง New Media ในฐานะ “ภาษา” ช่วยให้สามารถวิเคราะห์โครงสร้างการทำงานของงานศิลปะดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ Manovich เสนอว่าฐานข้อมูล (database) ได้กลายเป็นรูปแบบการจัดระเบียบความรู้ที่สำคัญของยุคดิจิทัล ซึ่งแตกต่างจากการเล่าเรื่องเชิงเส้น (linear narrative) แบบสื่อดั้งเดิม ใน New Media Art ศิลปินมักออกแบบระบบข้อมูลที่ผู้ชมสามารถสำรวจ เลือก และสร้างเส้นทางการรับรู้ของตนเองได้ อินเทอร์เฟซ (interface) จึงมีบทบาทสำคัญในฐานะพื้นที่ปะทะระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร การออกแบบอินเทอร์เฟซไม่ใช่เพียงประเด็นทางเทคนิค แต่เป็นการกำหนดรูปแบบการรับรู้ การกระทำ และอำนาจของผู้ใช้ งาน New Media Art จำนวนมากจงใจทำให้อินเทอร์เฟซซับซ้อน ไม่เป็นมิตร หรือเปิดโปงกลไกการทำงานของระบบ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงเงื่อนไขที่กำหนดประสบการณ์ของตนเอง ศิลปะในบริบทนี้จึงทำหน้าที่เป็นการวิพากษ์ภาษาและโครงสร้างของสื่อดิจิทัลไปพร้อมกัน

### 2.2 ทฤษฎีสื่อและวัฒนธรรมดิจิทัล

การวิเคราะห์ New Media Art จำเป็นต้องตั้งอยู่บนกรอบทฤษฎีสื่อ (media theory) และวัฒนธรรมดิจิทัล (digital culture) ซึ่งอธิบายว่าสื่อไม่ได้เป็นเพียงช่องทางถ่ายทอดเนื้อหา หากแต่เป็นโครงสร้างที่กำหนดรูปแบบการรับรู้ ความคิด และการจัดระเบียบสังคม แนวคิดคลาสสิกของ Marshall McLuhan ที่ว่า “the medium is the message” ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีสื่อมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในระดับญาณวิทยา (epistemology) มากกว่าข้อความที่ถูกส่งผ่านสื่อตัวเอง ในบริบท New Media Art แนวคิด post-media condition ซึ่งถูกอภิปรายโดยนักทฤษฎีสื่อร่วมสมัย อธิบายสถานการณ์ที่ศิลปะไม่ผูกติดกับสื่อใดสื่อหนึ่งอีกต่อไป แต่ดำรงอยู่ในสภาพข้ามสื่อ (transmedial) และข้ามแพลตฟอร์ม ศิลปะจึงกลายเป็นกระบวนการเคลื่อนไหวภายในระบบสื่อที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มากกว่าการผลิตผลงานในรูปแบบตายตัว

### 2.3 อำนาจ การมองเห็น และการควบคุม

New Media Art มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับประเด็นเรื่องอำนาจ การมองเห็น และการควบคุม ซึ่งสามารถอธิบายผ่านกรอบความคิดของ Michel Foucault เกี่ยวกับการเฝ้าระวัง (surveillance) และอำนาจเชิงวินัย ในยุคดิจิทัล การเฝ้าระวังไม่ได้จำกัดอยู่ที่สถาบันรัฐ หากแต่แฝงอยู่ในแพลตฟอร์ม เทคโนโลยีอัจฉริยะ และอัลกอริทึมที่จัดการข้อมูลของผู้ใช้ นักทฤษฎีอย่าง Gilles Deleuze เสนอแนวคิด “societies of control” เพื่ออธิบายการ

เปลี่ยนผ่านจากสังคมวินัยไปสู่สังคมที่การควบคุมดำเนินไปอย่างต่อเนื่องผ่านระบบดิจิทัล New Media Art จำนวนมากจึงทำหน้าที่เปิดโปงกลไกการควบคุมดังกล่าว โดยทำให้โครงสร้างอำนาจที่มองไม่เห็นปรากฏขึ้นในรูปแบบของประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์

### 3. รูปแบบและประเภทของงาน New Media Art

#### 3.1 Interactive และ Participatory Art

ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมเป็นหนึ่งในรูปแบบหลักของ New Media Art ซึ่งท้าทายแนวคิดเรื่องผู้ชม ในฐานะผู้รับสารแบบเฉื่อย งานประเภทนี้สอดคล้องกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงประสบการณ์ (aesthetics of experience) และ phenomenology ที่มองว่าความหมายเกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม การกระทำของผู้ชม เช่น การเคลื่อนไหว การเลือก หรือการตอบสนองแบบเรียลไทม์ กลายเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างผลงาน ทำให้ศิลปะเป็นเหตุการณ์ (event) มากกว่าวัตถุ

#### 3.2 Net Art และ Internet-based Art

Net art ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นทั้งพื้นที่ทางกายภาพเสมือน วัสดุ และหัวข้อของการวิพากษ์ ศิลปะประเภทนี้สะท้อนสภาพของสังคมเครือข่าย (network society) ที่อธิบายโดย Manuel Castells ซึ่งอำนาจ การสื่อสาร และอัตลักษณ์ถูกจัดระเบียบผ่านเครือข่ายดิจิทัล งาน net art มักตั้งคำถามต่อความเป็นเจ้าของข้อมูล เสรีภาพในการเข้าถึง และความไม่เสถียรของความจริงในโลกออนไลน์

#### 3.3 VR, AR และ Immersive Art

เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และเสริมจริง (AR) เปิดพื้นที่ใหม่ให้การสร้างประสบการณ์เชิงจมดิ่ง (immersion) ซึ่งท้าทายเส้นแบ่งระหว่างร่างกายจริงและพื้นที่เสมือน จากมุมมองเชิงปรัชญา เทคโนโลยีเหล่านี้ตั้งคำถามต่อธรรมชาติของการรับรู้ ความเป็นจริง และตัวตน งาน immersive art ทำให้ผู้ชมไม่เพียงมองเห็นงานศิลปะ แต่เข้าไปดำรงอยู่ภายในโครงสร้างของงานนั้นโดยตรง

### 4. ปัญญาประดิษฐ์และ Generative Art

#### 4.1 AI กับความเป็นผู้สร้าง

การปรากฏตัวของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการสร้างงานศิลปะได้ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความเป็นผู้สร้าง (authorship) และอัตลักษณ์ของศิลปินอย่างรุนแรง ในกรณีของ AI-generated art ศิลปินไม่ได้สร้างผลงานด้วยมือหรือการตัดสินใจเชิงสุนทรียศาสตร์เพียงลำพัง แต่ทำหน้าที่ที่ออกแบบระบบ ฝึกโมเดล และกำหนดเงื่อนไขการทำงานของอัลกอริทึม คำถามสำคัญจึงเกิดขึ้นว่า ใครคือผู้สร้างผลงานระหว่างมนุษย์ เครื่องจักร หรือระบบข้อมูลที่ถูกป้อนเข้าไป ในเชิงทฤษฎี ประเด็นนี้เชื่อมโยงกับแนวคิด post-humanism ซึ่งตั้งคำถามต่อการยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการสร้างความหมาย AI art ทำให้ศิลปะกลายเป็นพื้นที่ที่มนุษย์ต้องแบ่งปันอำนาจการสร้างสรรค์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ส่งผลให้คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ถูกนิยามใหม่ในฐานะกระบวนการร่วม (distributed creativity) มากกว่าความอัจฉริยะเฉพาะบุคคล

## 4.2 ระบบสร้างสรรค์และความไม่แน่นอน

Generative art อาศัยอัลกอริทึม ระบบกฎ และความสุ่มเป็นองค์ประกอบหลัก ทำให้ผลลัพธ์ของงานไม่อาจถูกกำหนดล่วงหน้าอย่างสมบูรณ์ ในเชิงปรัชญา แนวปฏิบัตินี้สอดคล้องกับการวิพากษ์อัตวิสัยนิยม (subject-centered philosophy) และชี้ให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เครื่องจักร และระบบข้อมูล งานศิลปะจึงกลายเป็นสนามทดลองของความไม่แน่นอนและการเกิดขึ้น (becoming) มากกว่าการแสดงออกของเจตจำนงส่วนบุคคลเพียงผู้เดียว

## 5. New Media Art กับสถาบันศิลปะ

### 5.1 พิพิธภัณฑสถานและการจัดแสดง

การจัดแสดง New Media Art ในพิพิธภัณฑสถานร่วมสมัยก่อให้เกิดคำถามเชิงปรัชญาเกี่ยวกับสถานะของผลงานศิลปะ เนื่องจากงานจำนวนมากพึ่งพาเทคโนโลยีที่เสื่อมสภาพอย่างรวดเร็ว ปัญหาการอนุรักษ์ (preservation) จึงไม่ใช่เพียงประเด็นทางเทคนิค แต่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเชิงคุณค่า เช่น ควรอนุรักษ์ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรือประสบการณ์ของผู้ชม พิพิธภัณฑสถานจึงกลายเป็นพื้นที่ที่ตอรองระหว่างความทรงจำ เทคโนโลยี และอำนาจการนิยามศิลปะ

### 5.2 ตลาดศิลปะและทุนนิยมดิจิทัล

การเกิดขึ้นของ NFT และบล็อกเชนสะท้อนการขยายตัวของทุนนิยมดิจิทัล (digital capitalism) เข้าสู่โลกศิลปะ แม้เทคโนโลยีดังกล่าวจะเปิดโอกาสใหม่ด้านการเป็นเจ้าของและการกระจายผลงาน แต่ในเชิงวิพากษ์ นักทฤษฎีอย่าง Shoshana Zuboff ชี้ให้เห็นว่าระบบดิจิทัลจำนวนมากดำรงอยู่บนการสกัดข้อมูลและการแก่งกำไร New Media Art ในบริบทนี้จึงอยู่ในภาวะตึงเครียดระหว่างศักยภาพเชิงปลดปล่อยและการถูกกลืนเข้าสู่ตรรกะตลาด

## 6. จริยศาสตร์ เทคโนโลยี และแรงงานข้อมูล (Ethics, Technology, and Data Labor)

การเกิดขึ้นของ New Media Art ทำให้ประเด็นจริยศาสตร์ไม่อาจจำกัดอยู่เพียงคำถามว่าศิลปะ “งดงาม” หรือ “มีคุณค่า” เพียงใด หากแต่ขยายไปสู่โครงสร้างแรงงาน การสกัดข้อมูล และความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ฝังอยู่ในเทคโนโลยีดิจิทัล นักคิดสาย critical media studies ชี้ให้เห็นว่าระบบดิจิทัลไม่ได้เป็นกลาง หากแต่ทำงานผ่านตรรกะของทุน อัลกอริทึม และการควบคุมแรงงานที่มองไม่เห็น (Terranova, 2000; Fuchs, 2014) New Media Art จำนวนมากใช้ข้อมูล (data) เป็นวัตถุดิบหลัก ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลชีวภาพ ข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้ หรือข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย ซึ่งทำให้เกิดคำถามเชิงจริยธรรมเกี่ยวกับความยินยอม (consent) ความเป็นส่วนตัว (privacy) และการเป็นเจ้าของข้อมูล ศิลปินในบริบทนี้มีได้เป็นเพียงผู้สร้างสรรค์ หากแต่ทำหน้าที่คล้ายผู้วิจัยหรือผู้แทรกแซงระบบ (system intervention) ที่เปิดโปงโครงสร้างการเอาเปรียบของทุนนิยมดิจิทัลแนวคิด “แรงงานข้อมูล” (data labor) อธิบายว่าผู้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลล้วนมีส่วนร่วมในการผลิตมูลค่าผ่านการคลิก การเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์โดยไม่รู้ตัว New Media Art ที่วิพากษ์ประเด็นนี้จึงทำหน้าที่ทางจริยศาสตร์ ด้วย

การทำให้แรงงานที่ถูกซ่อนเร้นปรากฏต่อสายตา และตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ เทคโนโลยี และ ความรับผิดชอบทางสังคม (Zuboff, 2019)

### 7. สุนทรียศาสตร์หลังมนุษย์และตัวตนที่กระจายศูนย์ (Post-human Aesthetics and Distributed Subjectivity)

New Media Art มีบทบาทสำคัญในการทำทลายแนวคิดมนุษยนิยมแบบคลาสสิกที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการรับรู้และการสร้างความหมาย ภายใต้กรอบคิด post-humanism ตัวตนของมนุษย์ถูกมองว่าเชื่อมโยงอย่างแยกไม่ออกกับเทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ (Braidotti, 2013) สุนทรียศาสตร์หลังมนุษย์ใน New Media Art ปรากฏผ่านงานที่ให้บทบาทกับอัลกอริทึม ปัญญาประดิษฐ์ และระบบอัตโนมัติในฐานะ “ผู้ร่วมสร้าง” (co-agent) มากกว่าการเป็นเพียงเครื่องมือ แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Hayles (1999) ที่เสนอว่าความเป็นมนุษย์ในยุคดิจิทัลไม่อาจแยกจากข้อมูลและการคำนวณได้อีกต่อไป ผลลัพธ์ คือ การสลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปิน ผู้ชม และเครื่องจักร ตัวตนกลายเป็นสิ่งที่กระจายศูนย์ (distributed subjectivity) อยู่ในเครือข่ายของโค้ด ฮาร์ดแวร์ และปฏิสัมพันธ์ สุนทรียภาพจึงไม่ใช่ประสบการณ์ภายในของปัจเจก หากแต่เป็นกระบวนการร่วมที่เกิดขึ้นในระบบเชิงสัมพันธ์

### 8. เวลา ความทรงจำ และฐานข้อมูล (Time, Memory, and Database Ontology)

หนึ่งในมิติปรัชญาที่สำคัญของ New Media Art คือการเปลี่ยนแปลงแนวคิดเรื่องเวลาและความทรงจำ จากแบบเส้นตรง (linear time) ไปสู่เวลาเชิงฐานข้อมูล (database time) Lev Manovich (2001) ชี้ว่าฐานข้อมูลได้กลายเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมหลักของยุคดิจิทัล แทนที่โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบลำดับเหตุการณ์ งาน New Media Art จำนวนมากทำงานกับคลังข้อมูล ความทรงจำดิจิทัล และอาร์ไคฟ์ออนไลน์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเส้นทาง การรับรู้ และการเชื่อมโยงความหมายด้วยตนเอง เวลาในงานศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งที่ถูกกำหนดล่วงหน้า แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ผ่านการปฏิสัมพันธ์ ในเชิงปรัชญา แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Bergson และ Deleuze ที่มองเวลาเป็นกระบวนการ (duration) มากกว่าสิ่งที่แบ่งแยกเป็นช่วง ๆ New Media Art จึงเสนอรูปแบบความทรงจำที่ไม่มั่นคง เปลี่ยนแปลงได้ และเปิดกว้างต่อการตีความใหม่อย่างต่อเนื่อง

### 9. อำนาจ การควบคุม และภูมิทัศน์การมองเห็น (Power, Control, and Visual Regimes)

New Media Art ทำหน้าที่เป็นพื้นที่วิพากษ์ภูมิทัศน์การมองเห็นในสังคมดิจิทัล ซึ่งถูกกำหนดโดยกล้อง ระบบติดตาม และอัลกอริทึม แนวคิดของ Foucault เรื่องอำนาจและการเฝ้าระวัง (surveillance) และ Deleuze (1992) เรื่องสังคมแห่งการควบคุม (societies of control) ถูกนำมาใช้อธิบายงานศิลปะร่วมสมัยจำนวนมาก ศิลปินใช้เทคโนโลยีเดียวกับที่รัฐหรือบริษัทใช้ในการควบคุมประชากร เพื่อย้อนกลับมาวิพากษ์กลไกเหล่านั้น การมองเห็นจึงไม่ใช่เพียงการรับรู้ หากแต่เป็นสนามการเมืองที่เกี่ยวข้องกับอำนาจ การจัดประเภท และการคัดกรอง New Media Art ในบริบทนี้ช่วยทำให้ผู้ชมตระหนักถึงตำแหน่งของตนเองในระบบการมองเห็น และตั้งคำถามต่อความเป็นกลางของเทคโนโลยีภาพในยุคดิจิทัล

10. อนาคตของ New Media Art ภายใต้เงื่อนไขวิกฤตโลก (Future of New Media Art under Global Crisis) ภายใต้บริบทของวิกฤตโลก ไม่ว่าจะเป็นวิกฤตสิ่งแวดล้อม โรคระบาด หรือความไม่แน่นอนทางเทคโนโลยี New Media Art ได้กลายเป็นพื้นที่ทดลองเชิงจินตนาการเกี่ยวกับอนาคตของมนุษย์ แนวคิด hyperobjects ของ Timothy Morton (2013) ช่วยอธิบายปรากฏการณ์ขนาดใหญ่ที่มนุษย์ไม่อาจรับรู้ได้โดยตรง แต่มีผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อการดำรงอยู่ ศิลปิน New Media ใช้ข้อมูล การจำลอง และระบบเชิงคำนวณ เพื่อทำให้สิ่งที่มองไม่เห็น เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ หรือการไหลเวียนของข้อมูลโลก ปรากฏในรูปแบบสุนทรียภาพ งานศิลปะจึงทำหน้าที่เป็นทั้งเครื่องมือการรับรู้และการวิพากษ์เชิงปรัชญา ในอนาคต New Media Art มีแนวโน้มจะยิ่งเชื่อมโยงกับจริยศาสตร์ เทคโนโลยี และความรับผิดชอบต่อโลก โดยขยับบทบาทจากการเป็นเพียงการทดลองทางสื่อ ไปสู่การเป็นสนามความรู้เชิงวิพากษ์เกี่ยวกับเงื่อนไขของการมีอยู่ร่วมกันในโลกดิจิทัล เนื้อหาเพิ่มเติมเชิงปรัชญาเกี่ยวกับการสลายตัวของตัวตนศิลปินและผู้ชมภายใต้ระบบดิจิทัล (Braidotti, 2013; Hayles, 1999) บทสรุป

New Media Art เป็นทั้งผลผลิตและแรงขับเคลื่อนของสังคมดิจิทัล ศิลปะประเภทนี้ท้าทายขอบเขตเดิมของศิลปะ ผู้สร้าง และสถาบัน พร้อมเปิดพื้นที่ใหม่ให้การวิพากษ์เทคโนโลยี อำนาจ และความเป็นมนุษย์ ในอนาคต New Media Art จะยังคงเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยี และเป็นสนามสำคัญของการวิจัยและการสร้างสรรค์ทางศิลปะร่วมสมัย

บรรณานุกรม

Bergson, H. (1911). *Creative evolution*. University Press of America.

Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.

Deleuze, G. (1992). Postscript on the societies of control. *October*, 59, 3–7.

Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Pantheon Books.

Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. Routledge.

Gere, C. (2006). *New media art and the gallery in the digital age*. Tate Papers, 6.

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.

Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. University of Minnesota Press.

Paul, C. (2015). *Digital art (3rd ed.)*. Thames & Hudson.

Terranova, T. (2000). Free labor: Producing culture for the digital economy. *Social Text*, 18(2), 33–58.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. PublicAffairs.

ภาพที่ 1 ศิลปิน Nam June Paik ผลงาน Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii ค.ศ.1995 ผลงานวิดีโออินสตอลเลชันที่สะท้อนแนวคิดสื่อ เครือข่าย และภูมิทัศน์ข้อมูลของสหรัฐอเมริกา ถือเป็นรากฐานสำคัญของ New Media Art ในเชิงสื่อและวัฒนธรรม  
แหล่งที่มา <https://share.google/MHV908zxHwin4ZP5>

ภาพที่ 2 ศิลปิน Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Room ค.ศ.2006 งานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ข้อมูลชีวภาพของผู้ชม (การเต้นของหัวใจ) เป็นส่วนหนึ่งของระบบงาน สะท้อนแนวคิด data, participation และ post-human aesthetics  
แหล่งที่มา <https://share.google/fbCwzCqV1xyOoOsEA>

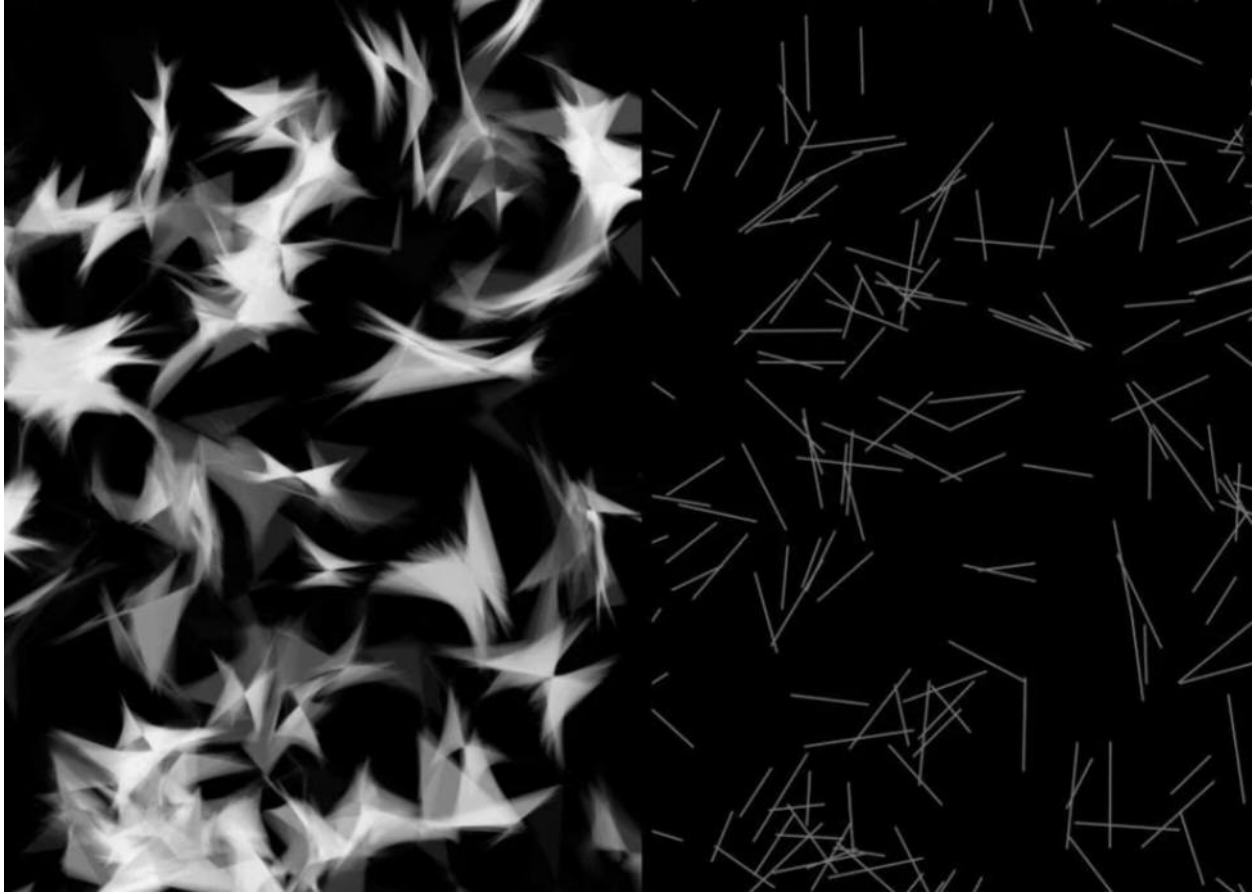
ภาพที่ 3 ศิลปิน Casey Reas, Process 18 ค.ศ.2006-2008 งาน generative art ที่พัฒนาจากระบบอัลกอริทึม แสดงให้เห็นบทบาทของโค้ดในฐานะภาษาศิลปะและตัวแทนความคิดสร้างสรรค์  
แหล่งที่มา <https://share.google/C08JWPt58cc2P5gLP>

ภาพที่ 4 ศิลปิน teamLab ผลงาน Borderless ค.ศ.2018 สภาพแวดล้อมศิลปะดิจิทัลแบบ immersive ที่ผสมผสานภาพเคลื่อนไหว ระบบคำนวณ และการรับรู้เชิงพื้นที่ สะท้อน post-media condition  
แหล่งที่มา <https://share.google/9G0JphWDfIjdV2z2I>

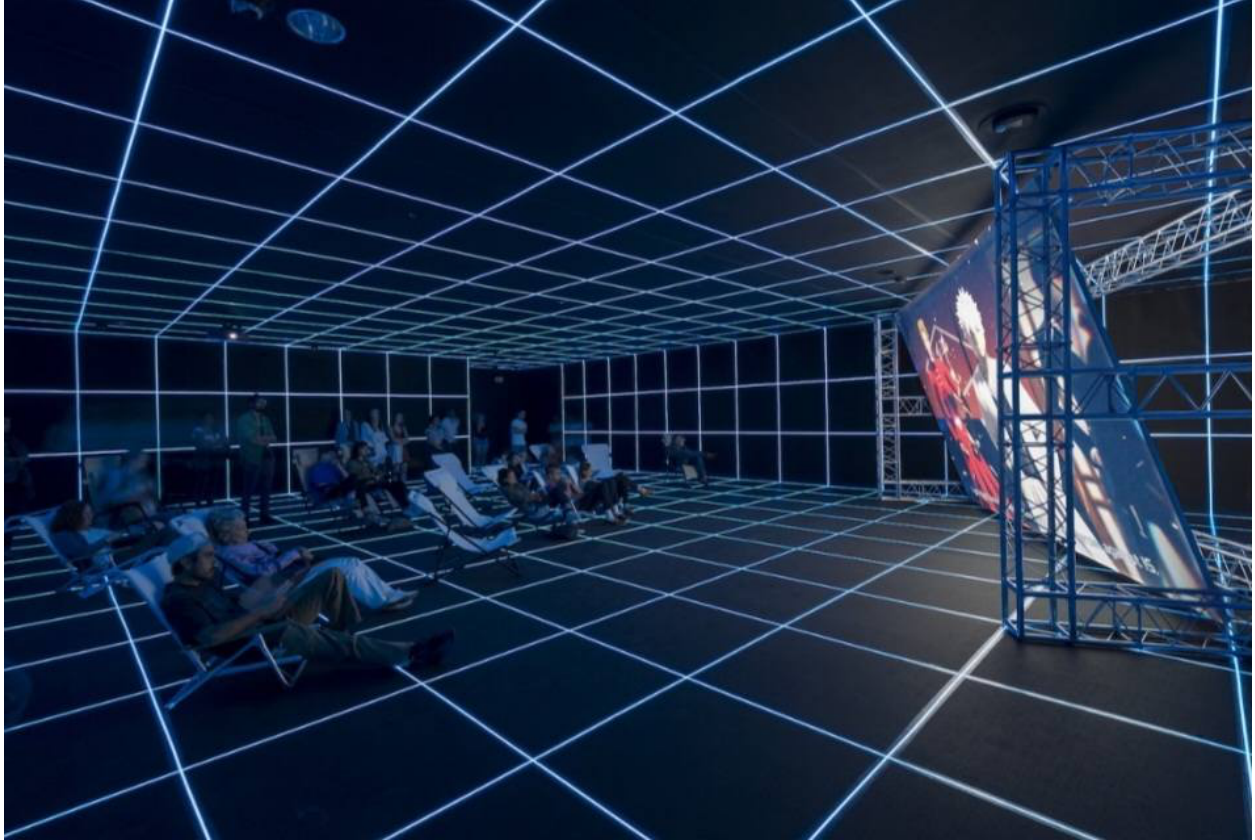
ภาพที่ 5 ศิลปิน Hito Steyerl ผลงาน Factory of the Sun ค.ศ.2015 วิดีโออินสตอลเลชันเชิงวิพากษ์ที่สำรวจอำนาจ การมองเห็น และแรงงานดิจิทัลในยุคทุนนิยม  
แหล่งที่มา <https://share.google/uDk2iGkygvFqOKwEO>

ภาพที่ 6 ศิลปิน Refik Anadol ผลงาน Machine Hallucinations ค.ศ.2019 งานศิลปะจากปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่ (big data) ที่ตั้งคำถามต่อความทรงจำ การรับรู้ และบทบาทของเครื่องจักรในกระบวนการสร้างสรรค์  
แหล่งที่มา <https://share.google/1t5z9oVvThQN1aZwF>





Universe of Water Particles on a Rock where People Gather



AI DATA PRINTINGS & SCULPTURES  
**MACHINE HALLUCINATIONS : NATURE DREAMS**  
REFIK ANADOL STUDIO

**MACHINE LEARNING CLASSIFICATION**

AUDIOVISUAL PERFORMANCE

01  
02  
03  
04

Compiled dataset is fed into an image-recognition algorithm, ResNeXt, for feature vectorization. Those computed features are then used to qualitatively filter the dataset.

REFIK ANADOL STUDIO

LOS ANGELES, CA, 2023

INFORMATION DESIGN