

#### บทที่ 4

### บทวิเคราะห์การใช้สื่อวิดีโอของศิลปินผู้ผลิตวิดีโอ อาร์ต

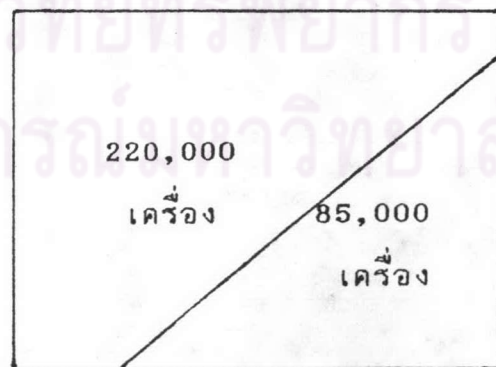
เทคโนโลยีและศิลปะมีทิศทางที่จะ โนม์ เอียง เข้าหากันและใช้ประโยชน์ จากกันและกันเสมอมา หลังจากปี ค.ศ. 1965 เป็นต้นมาที่เกิดการประดิษฐ์ ผลิตภัณท์สื่อวิดีโอตัวแรกขึ้นมาในสหรัฐอเมริกาซึ่งก่อให้เกิดความสนใจอย่างกว้าง ขวาง บริษัทยักษ์ใหญ่ทั่วโลกที่ผลิตเครื่องไฟฟ้าอย่างบริษัทฟิลลิปส์ บริษัทฮิตาชิ บริษัทเนชั่นแนล-พานาโซนิค ในประเทศญี่ปุ่นต่างก็ขานรับกระแสความสนใจนี้ด้วยการ แข่งขันกันที่จะผลิตสื่อวิดีโอให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้นไป ให้มีความน่าใช้ทั้งในด้านรูป ทรงและราคา เพื่อที่จะให้สื่อวิดีโอเป็นผลิตภัณท์ที่ครองตลาดผู้บริโภคได้สูง และให้ ผู้บริโภคนิยมใช้ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970-1980 สื่อวิดีโอจึงแพร่หลายมากขึ้นเนื่องจาก เกิดการคิดค้นวิดีโอระบบวีเอชเอส-VHS ซึ่งถูกสร้างขึ้นมาให้เหมาะกับการใช้ภายใน บ้าน ที่ใช้ง่ายและไม่ยุ่งยากมากที่สุดซึ่งทำให้ตั้งแต่หลัง ปี ค.ศ. 1980 เป็นต้นไป วิดีโอระบบวีเอชเอสได้กลายเป็นสื่อที่ผู้คนนิยมซื้อมากันมาไว้ใช้เพื่อความบันเทิง ต่าง ๆ ในบ้าน ซึ่งส่งผลให้วิดีโอกลายเป็นสินค้าที่มีไว้สำหรับประจำบ้านเหมือน โทรทัศน์และวิทยุ เป็นเวลาถึง 4 ทศวรรษที่สื่อวิดีโอได้เกิดและเติบโตขึ้นมาซึ่งใน 4 ทศวรรษนี้เองที่ศิลปะรูปแบบใหม่อัน ใช้ตัววิดีโอเป็นสื่อในการถ่ายทอดการแสดง ออกและอารมณ์ทางด้านศิลปะก็ได้เกิดและเติบโตมาพร้อม ๆ กันด้วย ถ้าจะหันกลับมา มองสถานภาพของวิดีโอและศิลปะวิดีโอ อาร์ตในสังคมไทยนั้น ก็น่าที่จะย้อนกลับไป ดูพัฒนาการของการแพร่กระจายของสื่อวิดีโอในสังคมไทยตั้งแต่เริ่มแรกเสียก่อน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าใจสถานะของศิลปะวิดีโอ อาร์ต ของไทยตั้งแต่อดีตจนถึง ปัจจุบัน สื่อวิดีโอได้แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2520 เพื่อ ใช้บันทึกรายการละครโทรทัศน์โดยใช้วิดีโอเทปที่มีขนาดของเนื้อเทปกว้าง 2 นิ้วซึ่ง ปัจจุบันนี้ได้เลิกใช้ไปแล้ว วิดีโอเทปที่มีการผลิตคิดค้นกันในด้านประเทศนั้นมี 4 ระบบ คือ ระบบเบต้าแมกซ์ (Betamax) ระบบวีซีอาร์ (VCR-Video Cassette

Recorder) ระบบเอสวีอาร์ (SVR-Super Video Recorder) และระบบ วีเอชเอสซึ่งเป็นที่นิยมมากที่สุด (VHS-Video Home System) และเป็นระบบที่มีการสั่งเข้ามาจำหน่ายมากที่สุดในประเทศไทยทั้งเครื่องเล่นและเทปโดยบริษัท ชิวเนชั่นแนลได้นำวิดีโอระบบนี้เข้ามาตีตลาดการขายวิดีโอซึ่งมีทั้งบริษัทโซนี่และ บริษัทฟิลลิปส์ถือส่วนแบ่งตลาดกันไว้อยู่แล้วด้วยวิดีโอระบบอื่น การแพร่กระจายของ วิดีโอในสังคมไทยจึงเป็นลักษณะการสั่งสินค้านำเข้ามิได้เกิดจากการค้นคว้าพัฒนาเอง ในประเทศ โดยทั้งระยะห่างจากต้นกำเนิดของวิดีโอในประเทศสหรัฐอเมริกา ต้นกำเนิดสื่อตัวนี้เป็นเวลาประมาณสิบสามถึงสิบห้าปี (ประมาณปี พ.ศ. 2507-พ.ศ. 2520) ซึ่งในช่วงระยะห่างสิบกว่าปีดังกล่าวนี้ย่อมส่งผลถึงการพัฒนาที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะ ในงานศิลปะวิดีโอ อาร์ต ในขณะที่งานศิลป์วิดีโอ อาร์ต ในสหรัฐมีจำนวนมากมาย มีศิลปินที่สร้างงานก็มากเปรียบเทียบกับงานวิดีโอ อาร์ต ในเมืองไทยซึ่งมีอยู่ไม่เกิน 5 งาน และไม่ค่อยแพร่หลายเท่าใดนักนั้นพอจะเป็นความแตกต่างอย่างหนึ่งที่เป็นอยู่ ถ้าจะหันมามองความนิยมใช้สื่อวิดีโอในด้านอื่น ๆ ในสังคมไทยดูบ้างก็พบว่า สื่อวิดีโอ เป็นสื่อที่นิยมกันมากในประเทศไทย เช่นเดียวกับในประเทศโลกที่สามทั่ว ๆ ไป ดังตารางต่อไปนี้

แผนภูมิที่ 1 : ความต้องการสื่อวิดีโอของตลาดรวมในประเทศไทยตั้งแต่

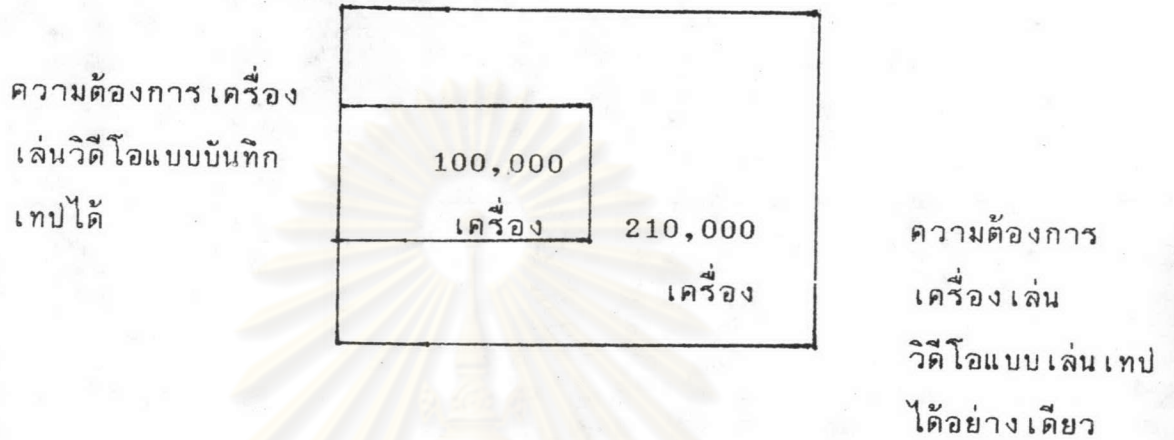
ปี 2535

ความต้องการเครื่อง  
เล่นวิดีโอแบบบันทึก  
เทปได้



ความต้องการ  
เครื่องเล่น  
วิดีโอแบบเล่นเทป  
ได้อย่างเดียว

แผนภูมิที่ 2 : แนวโน้มความต้องการสื่อวิดีโอของตลาดรวมในประเทศไทย  
หลังปี 2535 เป็นต้นไป



ความต้องการสื่อวิดีโอของตลาดรวมจะมีประมาณ 310,000 เครื่อง

(ข้อมูลจาก นิตยสารคู่แข่ง ฉบับเดือนกันยายน ปี 2535)

จากแผนภูมิรูปภาพดังกล่าวและตัวเลขการประเมินแนวโน้มความต้องการ  
 สื่อวิดีโอของผู้บริโภคย่อมแสดงให้เห็นว่าอัตราความต้องการสื่อวิดีโอในสังคมไทยนั้น  
 สูงทีเดียวและมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเนื่องด้วยคุณสมบัติหลายประการของ  
 สื่อวิดีโอเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค ซึ่งสามารถแสดงได้ด้วยแผนผังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 : ผังแสดงรูปแบบการใช้สื่อวิดีโอในชีวิตประจำวันของสังคม  
และประชาชนกลุ่มต่าง ๆ<sup>1</sup>

การใช้สื่อวิดีโอเพื่อการ  
สันทนาการและการพักผ่อน  
หย่อนใจ

- ใช้สื่อวิดีโอชมภาพยนตร์
- ใช้สื่อวิดีโอถ่ายทำเป็นงานอดิเรก
- ใช้ในการกีฬา เช่น การฝึกฝนท่าทางด้วยการเก็บบันทึกภาพตนเองขณะเล่นกีฬา
- ใช้สื่อวิดีโอในทางศิลปะ



การใช้สื่อวิดีโอในกลุ่ม  
ธุรกิจและการตลาด

- ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์และงานแสดง/เปิดตัวสินค้า
- ใช้สื่อวิดีโอถ่ายทอดข้อมูลของสินค้าให้ลูกค้ารับชม
- ใช้สื่อวิดีโอเพื่อการโปรโมทสินค้า

การใช้สื่อวิดีโอเพื่อการศึกษา

- ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อการสอนในชั้นเรียน
- ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อการสอนสำหรับชุมชนขนาดใหญ่
- ใช้สื่อวิดีโอประกอบการสอน
- ใช้สื่อวิดีโอการศึกษาด้วยตัวเอง
- ใช้ในนิทรรศการ

การใช้สื่อวิดีโอในบริษัท/ที่ทำงาน

- ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อถ่ายทอดคำสั่งในการทำงานหรือการฝึกงาน
- ใช้สื่อวิดีโอในการประชุม
- ใช้สื่อวิดีโอในการเก็บข้อมูลและเก็บภาพผลงานของบริษัท

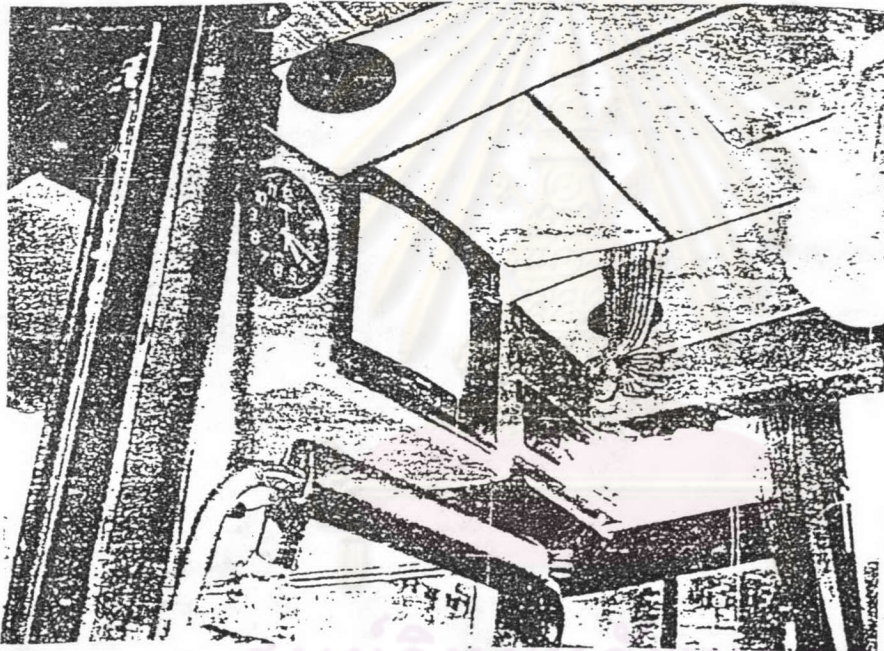
<sup>1</sup>Armes, R. On Video. Great Britain : Routledge; 1989.

แผนผังข้างต้นแสดงให้เห็นว่าสื่อวิดีโอสามารถรับใช้ความต้องการอันหลากหลายของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมได้และโดยเฉพาะความต้องการความบันเทิงของผู้คนที่สื่อโทรทัศน์และโรงภาพยนตร์ไม่สามารถสนองตอบได้เพียงพอ ในกรณีนี้ สจ๊วต พหลพงษ์ ได้ทำการวิจัยระบบการดำเนินงานด้านธุรกิจของศูนย์วิดีโอเทป (2533) พบว่าบริษัทโอกิลวี แอนด์ เมเธอร์ ดำเนินการสำรวจพฤติกรรมผู้ชมวิดีโอจำนวน 155 ราย ในจำนวนนี้มีถึง 97 % ที่ใช้สื่อวิดีโอเพื่อชมรายการที่เข้ามาจากศูนย์เช่าวิดีโอเทป 36 % ใช้วิดีโอเพื่อบันทึกรายการโทรทัศน์และอีก 12 % ใช้วิดีโอเพื่อชมเทปรายการที่ซื้อมาเอง ลักษณะการเลือกสรรรายการที่จะชมนั้น ในกลุ่ม 97 % ที่นิยมการเช่าเทปจะเลือกภาพยนตร์ตะวันตกซึ่งกำลังเข้าฉายในโรงภาพยนตร์อยู่ในขณะนั้น เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาในการเดินทางไปโรงภาพยนตร์หรือการซื้อตั๋ว ส่วนในกลุ่ม 12 % ที่นิยมซื้อเทปนั้นก็เลือกภาพยนตร์ตะวันตกเช่นกัน แต่จะเป็นภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์ไม่ได้สั่งเข้ามาฉาย และภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูง

กล่าวโดยสรุปแล้วสื่อวิดีโอมีแนวโน้มที่จะขยายตัวมากขึ้นและมีผู้นิยมใช้มากขึ้น ในกรณีนี้ วัตคินา จันทรจักรวิวัฒนา ได้ทำการวิจัยเรื่อง "ประสิทธิภาพของสื่อวิดีโอที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์เผยแพร่โครงการอีสานเขียว" (2535) พบว่าแนวโน้มการใช้วิดีโอในอนาคตจะเพิ่มปริมาณมากขึ้น เนื่องมาจากปัจจัย 2 ประการคือ

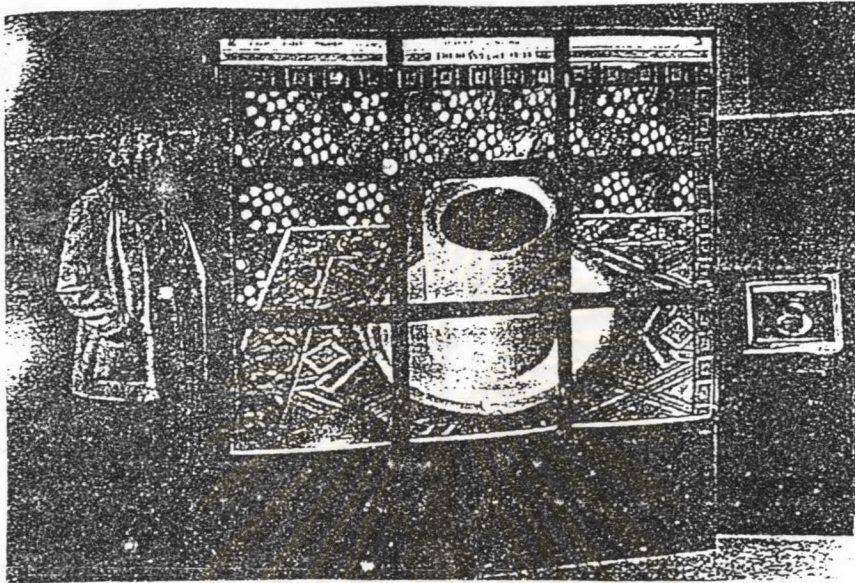
1. สภาพความนิยมและค่าใช้จ่าย - เนื่องจากประชาชนนิยมใช้วิดีโออย่างกว้างขวางและมีปริมาณมาก ทำให้ผู้ผลิตขายส่งได้จำนวนมาก จึงผลิตมากทำให้ต้นทุนการผลิตลดลง ประชาชนก็สามารถซื้อใช้ได้ในราคาถูกลง จึงยิ่งซื้อมากขึ้น ผู้ผลิตก็ขายได้มากขึ้นอีก ราคาต้นทุนก็ยิ่งลดลง ราคาขายก็ยิ่งต่ำลง
2. ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีของวิดีโอ - ปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีของวิดีโอไปอย่างมากมายทำให้ใช้ง่ายและประชาชนนิยมใช้อย่างกว้างขวาง จึงทำให้ปริมาณขายมากขึ้น ผู้ผลิตจึงมีเงินทุน เพื่อพัฒนาและวิจัยเครื่องเล่นและเทปให้ดียิ่งขึ้น มีขนาดและรูปร่างเล็ก เบา สะดวกในการเคลื่อนย้าย

นอกจากนี้ ลัดดา ศรีสวัสดิ์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง "บทบาทของวิดีโอ-สภาพปัจจุบันและแนวโน้ม" (2530) ซึ่งสรุปได้ว่า - เท่าที่ผ่านมาสื่อวิดีโอมีบทบาทเพื่อความบันเทิง แต่มีแนวโน้มที่จะมีการใช้สื่อวิดีโอช่วยเพิ่มโอกาสในการแสวงหาความรู้ ข่าวดสารข้อมูล และการบันเทิงรูปแบบอื่น ๆ มากขึ้น ซึ่งในขณะนี้การใช้วิดีโอในสังคมไทย ก็เริ่มมีการขยายและพัฒนาไปสู่การใช้ในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น อย่างเช่นกรณีต่อไปนี้



ALERT GROUP CO.,LTD  
 แดก LINE สื่อโฆษณา นำ  
 VIDEO TOUR AD จับกลุ่ม  
 วัยรุ่น หนุ่มสาว

ภาพที่ 9 : วิดีโอ ทัวร์ แอด หรือโฆษณาทางวิดีโอในรถทัวร์ ผลิตโดยบริษัท Alert Group โฆษณาในวิดีโอเป็นการโฆษณาสินค้าที่นักท่องเที่ยวนิยมใช้ เช่น फिल्मถ่ายรูป เครื่องดื่ม และมีรายการอื่น ๆ อีก เช่น สารคดี และ มิวสิควิดีโอ



ภาพที่ 10 : วิดีโอ วอลล์ (Video Wall) การโฆษณาโดยใช้วิดีโอจอใหญ่หลายเครื่องพร้อมกัน

ทั้ง 2 ภาพนี้ แสดงให้เห็นว่าปัจจุบันเริ่มมีรูปแบบของการใช้สื่อวิดีโอ ในธุรกิจโฆษณาแล้ว ซึ่งจะเห็นได้ในห้างสรรพสินค้าที่มักจะใช้สื่อวิดีโอในการเสนอขายสินค้าให้ดูน่าสนใจ เช่น การขายเครื่องสำอางค์โดยการสาธิตแต่งหน้าผ่านจอวิดีโอ หรือมีการตั้งวิดีโอ วอลล์ เพื่อโฆษณาและเปิดตัวสินค้า จากรูปแบบต่าง ๆ ของการใช้สื่อวิดีโอที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบัน สื่อวิดีโอได้กลายเป็นสื่อที่มีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราไปมากที่สุดทีเดียว และเป็นสื่อที่มีการนำไปใช้ประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นวงการธุรกิจ, การโฆษณา, การตลาดและการประชาสัมพันธ์, และการบันเทิง

- จะเห็นได้ว่า การใช้ประโยชน์จากสื่อวิดีโอในสังคมไทยนั้นค่อย ๆ มีการขยายขอบเขตมากขึ้น โดยเฉพาะในวงการธุรกิจ, โฆษณา และธุรกิจบันเทิง แต่ในส่วนของ การใช้ประโยชน์กับศิลปะนั้น ปรากฏว่า มีการประยุกต์ใช้กับงานศิลปะในสังคมไทยค่อนข้างน้อย เช่น งานวิดีโอ อาร์ต ในรอบสิบปีที่ผ่านมา มีเพียง 3 งาน หรืองานคอมพิวเตอร์ อาร์ต ก็มีอยู่น้อยมาก และถึงแม้ว่าเทคโนโลยีและศิลปะจะมีทิศทางที่จะโน้มเข้าหากันก็ตาม แต่ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้ไม่ปรากฏผลที่ชัดเจนนักในสังคมไทยเท่ากับในสังคมศิลปะตะวันตก อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีกับศิลปะก็มียุคค่อนข้างประปรายซึ่งมีตัวอย่างล่าสุดของความสัมพันธ์ในลักษณะพึ่งพา และ ใช้ประโยชน์จากกันระหว่างศิลปะและ เทคโนโลยี เท่าที่มีปรากฏในวงการศิลปะไทยนั้นมีข้อความพาดหัวข่าวต่อไปนี้

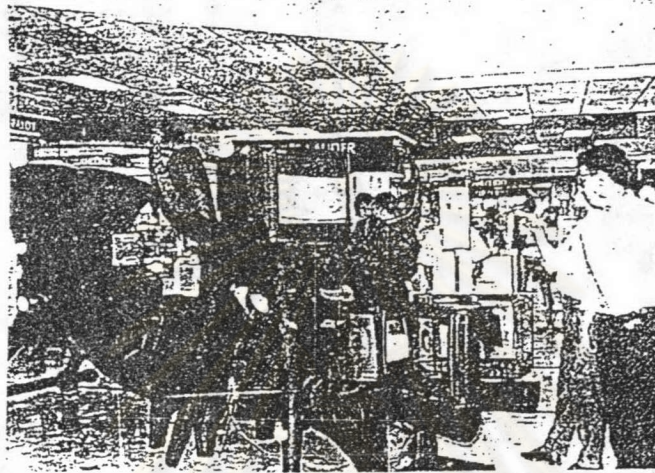
# ศิลปะและเทคโนโลยี ของเล่นใหม่ศิลปิน

ข้อความพาดหัวข่าวดังกล่าวปรากฏในหนังสือพิมพ์สยามโพสต์ ฉบับวันที่ 20 ม.ค. 2537 ซึ่งกล่าวถึงงานนิทรรศการศิลปะ "สื่อผสมศิลปะและเทคโนโลยี" จัดโดยบริษัทในเครือ โตชิบา ประเทศไทย ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนให้ศิลปินที่มีชื่อเสียงหลายราย นำเสนองานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยี โดยให้ความร่วมมือในด้านอุปกรณ์และผลิตภัณฑ์ งานดังกล่าวจัดขึ้นเมื่อวันที่ 20 ม.ค.-24 ม.ค. 2537 ที่ห้างสรรพสินค้าโรบินสัน รัชดาฯ มีศิลปินชั้นนำเข้าร่วมแสดงผลงานมากมาย เช่น ผศ.ปรีชา เกาทอง,

<sup>2</sup> สยามโพสต์ ฉบับวันที่ 20 มกราคม 2537.



ผศ. วิโชค มุกดามณี, ผศ.ถาวร โกอุดมวิทย์ และ ผศ.พิเชฐ ศุภนิมิตร จาก มหาวิทยาลัยศิลปากร



สื่อประสานชนบท-เทคโนโลยี

ภาพที่ 11 : อ.อำนาจ กันทะอินทร์ "สื่อประสานชนบท-เทคโนโลยี" 2537.  
เป็นหนึ่ง ในผลงานที่เข้าร่วมแสดงในนิทรรศการ

การแสดงงานศิลปะครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงความกลมกลืนและการพึ่งพากันระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี โดยใช้ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีเป็นสื่อหลักในผลงานและเป็นการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในนิทรรศการได้แสดงความคิดเห็นต่อแนวความคิดข้างต้นไว้ด้วย เช่น ผศ.ปริญญา ดันดิสุข เจ้าของผลงาน "การบันทึก+การรับรู้...การรับรู้+การบันทึก" (2537) ให้ความเห็นว่า "ศิลปะผสมกับเทคโนโลยีมันเป็นไปได้ด้วยกันได้อยู่แล้ว ศิลปินเขาก็ผูกพันกับสภาพแวดล้อม เทคโนโลยีก้าวไปอย่างไรก็ต้องมีส่วนที่จะสร้างผลกระทบต่อศิลปิน เพราะต้องนำสื่อมา, เทคนิค, ความคิดมาใช้ มันเป็นการผสานอยู่ในตัวแล้ว" และ ผศ.พิเชฐ ศุภนิมิตร เจ้าของผลงาน "The Very Good Earth

no.1" (2537) ให้ความเห็นว่า "เทคโนโลยีกับศิลปะมันต้องไปด้วยกัน เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดขึ้น เพราะฉะนั้นเทคโนโลยีไม่ว่าสมัยไหนมันจะรับใช้คนยุคของเขาเอง"<sup>3</sup> ความคิดเห็นดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีที่มีผลต่อศิลปะและศิลปิน ตามที่ได้กล่าวมาในข้างต้นว่าสื่อวิดีโอก็เป็นสื่อเทคโนโลยีหนึ่งที่มีบทบาทค่อนข้างสูงในสังคมไทย มีการนำไปใช้ในหลายด้านซึ่งก็รวมไปถึงการนำไปใช้ในทางศิลปะซึ่งเป็นการผสมผสานผลงานศิลปะกับเทคโนโลยีให้เป็นสิ่งเดียวกันในรูปของงานวิดีโอ อาร์ต ด้วย

งานวิดีโอ อาร์ต เป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ต้องอาศัยศักยภาพและผลิตภัณฑ์ทางเทคโนโลยีซึ่งก็คือ ตัวเครื่องเล่นวิดีโอเทป, ม้วนเทป, กล้องถ่ายวิดีโอและเครื่องมือตัดต่อ ผสมกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของศิลปิน งานวิดีโอ อาร์ต เป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งที่แพร่หลายมากในสหรัฐอเมริกาและประเทศแถบยุโรป เช่น ประเทศเยอรมัน ซึ่งทำให้เกิดศิลปินที่ผลิตงานประเภทนี้มาก และมีผลงานต่อเนื่องเสมอ ๆ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับการแพร่หลายของงานศิลปะวิดีโอ อาร์ต ในเมืองไทยนั้นก็ปรากฏว่า มีการแพร่หลายอยู่ในแวดวงจำกัดคือ มีผลงานน้อยและยังไม่ได้เป็นงานชุดต่อเนื่องโดยศิลปินคนเดียวกัน ซึ่งอาจจะมีเหตุผลมาจากการที่สื่อวิดีโอเป็นสินค้านำเข้า และการที่จะนำมาทำงานศิลปะก็จะต้องใช้อุปกรณ์มากซึ่งมีราคาแพง และความนิยมใช้สื่อวิดีอนั้นก็เป็นความนิยมใช้เพื่อความบันเทิง, วงการธุรกิจ และวงการโฆษณามากกว่า และมาจากการนิยมเลือกใช้สื่อวิดีโอหรือไม่ของศิลปินเองด้วยซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญอย่างหนึ่งในการเจริญเติบโตและการพัฒนางานวิดีโอในสังคมไทย ผลงานวิดีโอ อาร์ต 3 งานจากศิลปิน 3 ราย ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาในครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาปัจจัยที่มีผลในการเลือกใช้สื่อวิดีโอว่าศิลปินเลือกใช้สื่อวิดีโอด้วยเหตุผลใด ศิลปินมีทัศนคติอย่างไรต่อสื่อวิดีโอ และในการนำมาใช้นั้น เป็นการใช้อย่างไร

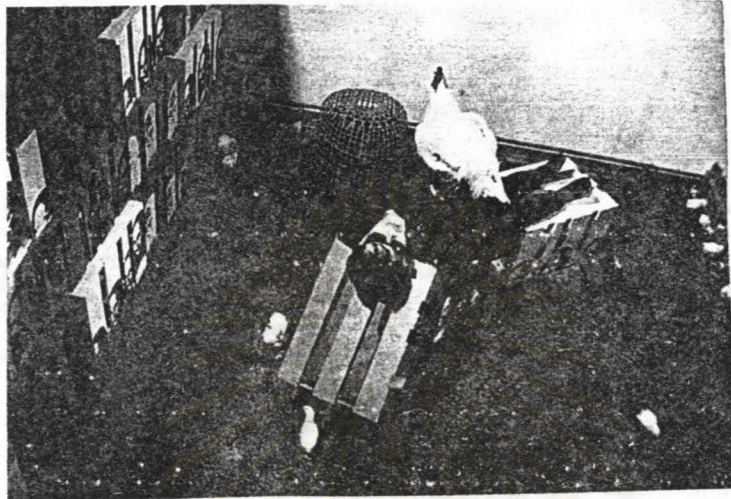
<sup>3</sup> สยามโพสต์ ฉบับวันที่ 20 มกราคม 2537.

### ผลงานวิดีโอ อาร์ต ที่นำมาศึกษา

1. ผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" ของ ผศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลงานนำออกฉาย ปี 2528 ที่หอศิลป์พีระศรี กรุงเทพฯ
2. ผลงานวิดีโอ อาร์ต จำนวน 6 เรื่องสั้น ชุด "Topboot on my head" ของคุณวสันต์ สิทธิเขตต์ ศิลปิน ผลงานนำออกฉายเมื่อปี 2536 ที่ห้องแสดง ศิลปะอาร์ต ฟอรัม กรุงเทพฯ
3. ผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุด "บทสวดของอปีโสด" ของ อ.มณฑิยา บุญมา อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลงานนำออกฉายในปี 2536 ที่หอศิลป์แห่งชาติ กรุงเทพฯ

### แนวความคิดและรายละเอียดของผลงานวิดีโอ อาร์ต ทั้ง 3 ชุด

1. ผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" ของ ผศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ นำออกฉายในปี 2528 ผลงานประกอบไปด้วยงานวิดีโอ อาร์ต ฉายผ่าน มอนิเตอร์ 20 ตัว ติดตั้งในที่ต่าง ๆ กันในหอศิลป์, มีผลงานซีรอกซ์ อาร์ต (Xerox Art) งานปะปิด (Collage), งานภาพถ่ายจากจอโทรทัศน์, งานจิตรกรรม, งานภาพพิมพ์ซิลด์สกรีน และงานศิลปะสื่อแสดง (Performance) โดย อ.กมล เผ่าสวัสดิ์ เป็นผู้แสดง มีไก่และลูกไก่จำนวนมากประกอบการแสดง ดังภาพประกอบ ต่อไปนี้



ภาพที่ 12 : อ.กมล เพ่าสวัสดิ์ แสดงงานศิลปะสื่อแสดงในงานศิลปะ "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" ของ ผศ.อภิสิทธิ์ โปษยานนท์ (2528)

ผลงานชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" นี้เป็นผลงานที่มีแนวความคิดต่อเนื่องมาจากผลงานชิ้นหนึ่งก่อนหน้านี้ ในปี 2527 ของ ผศ.อภิสิทธิ์ ซึ่งศิลปินได้นำรูปใบหน้าของโมนาลิซ่า (Mona Lisa ของ Leonardo Davinci) มาวางลงบนพิวาน้ำและเก็บบันทึกภาพไว้ด้วยวิดีโอ ซึ่งกลายมาเป็นงานวิดีโอ เรื่องสั้น ๆ 1 เรื่อง งานชิ้นนี้จึงขยายต่อไปเป็นงานจัดวาง (Installation) ศิลปินได้ทำกล่องใส่แผ่นพลาสติกเคลือบด้วยภาพโมนาลิซ่า มีจอโทรทัศน์อยู่ในกล่องซ้อนด้วยภาพต่าง ๆ ด้วยแผ่นพลาสติกเป็นภาพโมนาลิซ่าในกล่องนี้ แล้วทำออกมาเป็นแผนภาพเหมือนกับการเรียนการบรรยายศิลปะที่จะมีแผนภาพบรรยายความงามของโมนาลิซ่าเป็นส่วน ๆ ไป เช่นรูปตาเป็นอย่างไร ศิลปินก็ดึงปาก ดึงรูปตา ดึงรูปจมูกออกมาเป็นแผนภาพ งานชุดโมนาลิซ่านี้ก็ยิ่งขยายไปอีก ซึ่ง ผศ.อภิสิทธิ์กล่าวว่า "ผมว่ามันยังไม่พอ มันยังเป็น

การทดลองที่ง่ายเกินไป มันยังมีความเป็นไปได้อีก ก็เลยทดลองเป็นเรื่องที่ใหญ่ขึ้น เป็นเนื้อหาที่ซับซ้อนขึ้น" (อภิสิทธิ์ โปษยานนท์, สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2537)  
ตรงจุดนี้คือการเริ่มต้นงานวิดีโอ อาร์ต ชุด "สอนศิลป์ฯ" นั่นเอง

การที่ ผศ.อภิสิทธิ์ ใช้รูปใบหน้าของโมนาลิซ่าเป็นหลักนั้น หมายความว่า ใบหน้าของโมนาลิซ่านั้นถือกันว่าเป็นสัญลักษณ์ของศิลปะตะวันตก เป็นสิ่งที่ผู้คนพบเห็นกันมากที่สุด ถูกนำมาสอนในการเล่าเรียนศิลปะ ในฐานะที่เป็นศิลปะอันทรงคุณค่าและความงาม ซึ่ง ผศ.อภิสิทธิ์ มองว่าการที่รูปใบหน้าของโมนาลิซ่าเป็นสิ่งที่ผู้คนรับได้ง่ายที่สุด เข้าใจง่ายที่สุด พบบ่อยมากที่สุด และเข้าใจว่ารูปนี้มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกนั้น ถือเป็นการยอมรับความเลิศเลอของศิลปะตะวันตกไปด้วยในตัว เมื่อมีกระแสของการตีความประวัติศาสตร์ศิลป์ใหม่ในช่วงที่ ผศ.อภิสิทธิ์ ทำงานอยู่นั้น ทำให้ ผศ.อภิสิทธิ์ ได้ความคิดที่จะวิพากษ์ศิลปะตะวันตกและการยอมรับศิลปะตะวันตกในสังคมไทยว่าเป็นสิ่งที่มีสุนทรีย์เหนือกว่าสิ่งใดและผศ.อภิสิทธิ์ได้คิดไปถึงการสอนศิลปะด้วยการบรรยายภาพโมนาลิซ่าว่าเป็นการสอนใคร และใครเป็นผู้ถูกสอน คำถามที่มีต่อการเรียนการสอนศิลปะและเรื่องของศิลปะตะวันตกจึงกลายมาเป็นแนวความคิดสำคัญในงานชุด "สอนศิลป์ฯ" ซึ่ง ผศ.อภิสิทธิ์ ได้อธิบายแนวความคิดดังกล่าวไว้ว่า "บ้านเราเน้นการสอนและการเสพศิลปะเป็นไปอย่างครูสอนลูกศิษย์ แล้วลูกศิษย์รับทุกอย่างที่ครูสอน แล้วมันแค่นั้นหรือเปล่า ลูกศิษย์ถามกลับผู้สอนได้หรือเปล่า แล้วผู้สอนนี้รู้มากจริงแค่ไหนในการเอาข้อมูลเหล่านั้นมาสอนผู้สอนไปลอกคนอื่นมาสอนหรือเปล่า" จากการสอนศิลปะ ผศ.อภิสิทธิ์ ก็นึกไปถึงการเล่นคำว่า "สอน" สอนอะไร สอนใครซึ่งเดิมทีนั้น ผศ.อภิสิทธิ์ ตั้งใจที่จะนำลิงและควายมาใช้ในงานให้ตรงกับสุภาษิตว่า สีสอให้ควายฟัง แต่ดูเสียดสีมากเกินไป จึงกลายเป็น ไข่ "สอนศิลป์ให้ไข่กรุง" (อภิสิทธิ์ โปษยานนท์, สัมภาษณ์ 25 ต.ค. 2537)

2. ผลงานวิดีโอ อาร์ต 6 เรื่องสั้นชุด "Topboot on my Head" ของคุณวสันต์ สิทธิเขตต์ นำออกฉายในปี 2536 ผลงานประกอบไปด้วยการฉาย

งานวิดีโอ 6 เรื่องซึ่งคุณวสันต์ เป็นผู้แสดงเองทุกเรื่อง และศิลปะสื่อแสดง ซึ่งคุณวสันต์และผู้ร่วมแสดงได้นึกทำลายและอ่านข้อความในนิตยสารประเภทวัยรุ่น กามารมณ์เป็นการประชดประชันสังคมที่เต็มไปด้วยสื่อประเภทนี้ ลักษณะผลงานวิดีโอของคุณวสันต์เป็นการแสดงต่อหน้ากล้องวิดีโอในสถานที่และบทบาทต่าง ๆ กัน แนวความคิดของงานคือการถากถางและเสียดสีสภาพต่าง ๆ ในสังคม, มนุษย์และวงการศิลปะ ตามทัศนคติและบุคลิกต่อต้านสังคมของคุณวสันต์เองและต่อต้านวิถีคิดแบบเทคโนโลยีและวงการสื่อมวลชน คุณวสันต์ ได้อธิบายแนวความคิดของงานไว้ว่า "คอนเซ็ปท์ก็คือมันเป็นเรื่องข้างใน เป็นเรื่องที่ผมคิด รู้สึกต่อสังคม ผม visualize ออกมาเท่านั้นเองว่าคนก็ถูกเหยียบหัวอยู่ แต่เขามองไม่เห็น ความจริงผมอยากให้ทุกคนใส่บู๊ตทหารเดินไป กินข้าว มีชีวิตปกติ กินนอน ผมต่อต้านวิถีคิดแบบเทคโนโลยีต่อต้านระบบ" นอกจากนี้ ความรู้สึกและทัศนคติส่วนตัวในเชิงประชดประชันสังคมที่การผลิตงานด้านสื่อชิ้นนั้นขึ้นอยู่กับนายทุนและบริษัทขนาดใหญ่ซึ่งทำให้คุณวสันต์รู้สึกต่อต้าน ตามคำบอกเล่า ดังนี้ "ผมรู้สึกว่าทำไมเราทำไม่ได้ ทำไมคนกระจอกงอกร่งงอทำไม่ได้ ผมต่อต้านแบบพวก MTV" และทัศนคติส่วนตัวที่มีต่อศิลปินอื่น ๆ ของคุณวสันต์ก็มีผลเช่นกันซึ่งเกิดจากการเห็นว่างานศิลปะทั่ว ๆ ไปยังไม่ก้าวหน้ามากนัก ดังนั้น งานวิดีโอชุดนี้จึงเกิดขึ้นมาเพื่อการประชดศิลปินคนอื่น ๆ ด้วย ซึ่งคุณวสันต์เองกล่าวว่า "ผมคิดทำเพราะผมสนุก ผมมันไส้ คนอื่นเค้ายัง Painting กันอยู่เลย เพราะเค้าไปเห็นหนังสือ Documenta (หนังสือภาพงานศิลปะของเยอรมัน) เค้าก็เป็น Documenta กันไป" (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์ 24 กันยายน 2537)

3. ผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุด "บทสวดของอปีโซด" ของ อ.มณฑิเยร บุญมา นำออกแสดงในปี 2536 ผลงานประกอบด้วยผลงานวิดีโอ อาร์ต และภาพจากการถ่ายเอกสาร เป็นรูปเครื่องหมายคำถามและเครื่องหมายอัศเจรีย์ ( ? ! ) ติดไว้บนฝาผนังซึ่งมีขนาดจากเล็กไปหาใหญ่แทนสัญลักษณ์ ที่มาของงานชุดนั้นเป็นผลงานต่อเนื่องจากผลงานชุดหนึ่งของ อ.มณฑิเยร ซึ่งบริษัท โตชิบา แห่งประเทศไทยเป็นผู้สนับสนุนและ เอื้อ เพื่อผลิตภัณฑ์ของโตชิบามาสร้างงาน ในครั้งนี้

บริษัทโตชิบาก็ได้เชิญ.มณเฑียร อีกครั้งหนึ่งโดยเอื้อเพื่ออุปกรณ์วิดีโอซึ่งได้  
 กลายมาเป็นชื่อของงานด้วยคือ คำว่า "อปีโสด" มาจากการกลับคำของคำว่า  
 โตชิบาในภาษาอังกฤษ (Toshiba-Abihot-อปีโสด) ผลงานชุดนี้.มณเฑียร  
 ได้นำไปแสดงที่นครซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย ในชื่อว่า "The Mark of  
 Mind" แนวความคิดของผลงานชุดนี้เป็น เรื่องของการสื่อความหมายทางจิตวิญญาณ  
 ซึ่ง.มณเฑียร อธิบายแนวความคิดของตนเองไว้ดังนี้ "อปี แปลว่า เหมือนหนึ่ง  
 ว่า โสด แปลว่า เสียง ผลงานชุดนี้ประกอบด้วยเสียงบทสวดจากพิธีกรรมทาง  
 ภาคเหนือในการอัญเชิญเทพเจ้า โดยนำมาแต่คำเอื้อนซึ่งถูกตัดต่อให้เป็นการร้อง  
 ซ้ำ ๆ ผมเอาคำเอื้อน มันมี sense เป็นตะวันออก อย่างคำบาลี ผมก็เลยจับ  
 sense อันนี้มา เพราะมันจะบอกความหมายทาง spirit ผมก็เลยเอาเอื้อนที่  
 ไม่มีความหมายมาใช้ มายืด มาตัดต่อกันเข้าเป็นช่วง ๆ นำมา repeat เหมือน  
 กับการสวดมนต์โดยนับลูกประคำซ้ำ ๆ เป็นการ concentrate ท่วงทำนองที่  
 ซ้ำ ๆ ทำให้เกิดสมาธิ ผมใช้สัญลักษณ์ของเครื่องหมายคำถามและเครื่องหมาย  
 ตกใจ มันเกิดมาจากเหมือนเรานั่งสมาธิ เราเชื่อว่าบางสิ่งบางอย่างซ่อนอยู่  
 ในสิ่งที่มองไม่เห็นหรือเชื่อในเรื่อง God เป็น question อยู่เพราะเรามอง  
 ไม่เห็น แต่เมื่อเรารู้สึกว่า เรา communicate กับ God ได้ จะมีความประทับใจ  
 ใจอย่างอธิบายไม่ถูก ความเชื่อของมนุษย์ตั้งแต่ในอดีต มันเป็นเรื่อง spiritual  
 ตลอดเวลา ถึงแม้คนเชื่อทางวัตถุเมื่อถึงสุดท้ายของการตอบคำถามของชีวิตหรือ  
 ความเป็นไปต่าง ๆ จะมาเจอปัญหาสิ่งสูงสุดทางชีวิตอยู่นั่นเอง ผมก็เลยเห็นว่า  
 เครื่องหมายตกใจเป็น Enlightenment ของความเชื่อทาง spirit บางอย่าง  
 ที่เราได้รับ สิ่งที่รู้และไม่รู้ที่เห็นและไม่เห็นคือเครื่องหมายคำถาม คือสงสัย เป็น  
 งานชุดที่อยู่ในใจผม คือสิ่งที่รู้ได้และรู้ไม่ได้ ส่วนแนวความคิดที่ปรากฏอยู่ในงาน  
 ชุดนี้เป็น เรื่องของการสื่อสารทางด้านจิตวิญญาณโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่มีชีวิต  
 ซ้ำๆ ไม่มีจิตวิญญาณ แต่มี เรื่องของการส่งคลื่นของภาพและเสียงแทน เป็นการ  
 สร้าง spirit เข้าไป ทำให้สื่อ วัตถุนั้นมี spirit โดยโยงการใช้สื่อ  
 อิเล็กทรอนิกส์เข้ากับความเชื่อทางศาสนาและความสนใจทางไสยศาสตร์ พิธีกรรม"  
 (มณเฑียร บุญมา, สัมภาษณ์ 18 ตุลาคม 2537)

สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาจากผลงานวิดีโอ อาร์ต ทั้ง 3 ชุด คือ ปัจจัยที่เป็นเหตุของการนำสื่อวิดีโอมาใช้ในผลงานของศิลปินทั้ง 3 ซึ่งผู้วิจัยได้แยกปัจจัยที่คาดว่าจะเกี่ยวข้องเอาไว้เป็น 3 ระดับ ดังนี้ (รายละเอียดอยู่ในบทที่ 3)

1. ปัจจัยระดับมหภาคหรือปัจจัยระดับสังคม (Macro Scale) : ปัจจัยระดับนี้เป็นปัจจัยระดับใหญ่ที่สุดคือเกี่ยวเนื่องด้วยเรื่องของยุคในขณะปัจจุบัน และการเปลี่ยนแปลงของโลก ได้แก่ กระแสยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization), ยุคแห่งข่าวสารข้อมูล (Information Age) และยุคแห่งเทคโนโลยี (Technology Age) รวมทั้งสภาพสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะและศิลปินและสภาพวัฒนธรรม

2. ปัจจัยระดับจุลภาคหรือปัจจัยจากปัจเจกบุคคล (Micro Scale/ Individual Scale) : ปัจจัยระดับนี้เป็นปัจจัยระดับเล็กที่สุดคือเกิดจากตัวศิลปินคนเดียว เนื่องจากงานศิลปะเป็นงานที่เกิดจากความคิดส่วนตัวของศิลปิน ปัจจัยระดับนี้จึงมีความสำคัญมากเพราะ เป็นเหตุผลโดยตรงในการสร้างงานศิลปะของตัวศิลปิน ไม่ว่าจะสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมจะเป็นอย่างไรนั้นย่อมส่งผลต่องานศิลปะเช่นกัน แต่ผู้กลับกรองในลำดับสุดท้ายและลำดับสำคัญ คือ ตัวศิลปิน ปัจจัยนี้สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

- ความชอบส่วนตัวของศิลปิน
- ความสนใจในตัวสื่อใดสื่อหนึ่ง
- แนวความคิด
- ทักษะ
- ภูมิหลัง
- การศึกษา/ความรู้
- ประสบการณ์

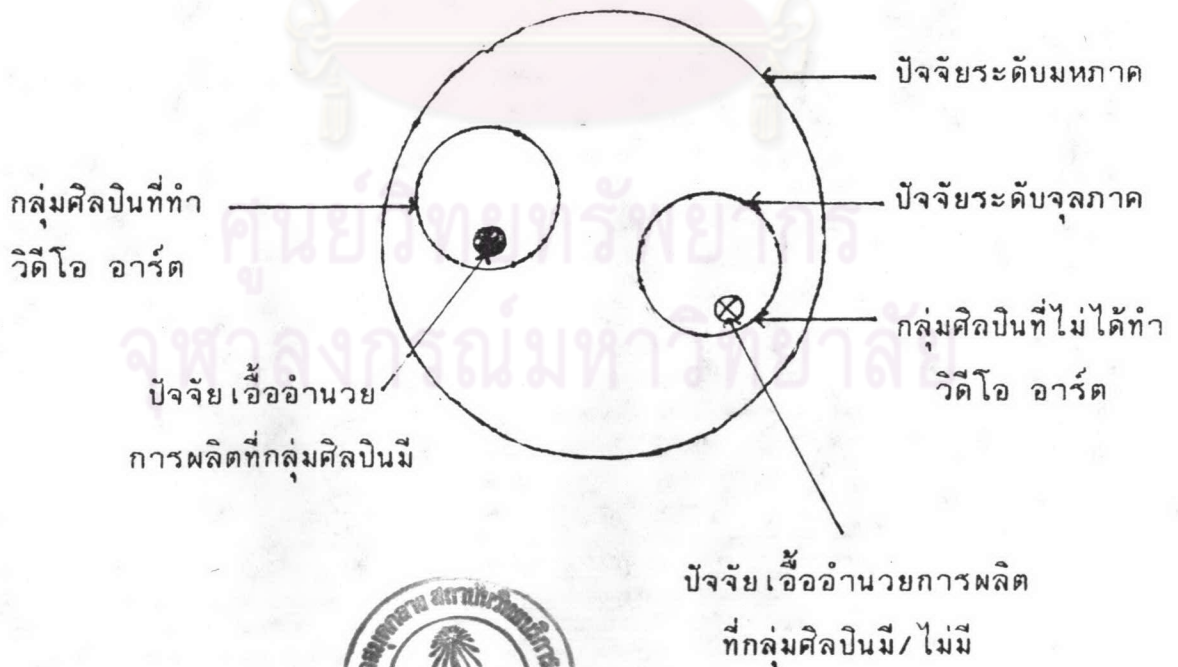
3. ปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิต (Facilitating Factor) ปัจจัยตัวนี้



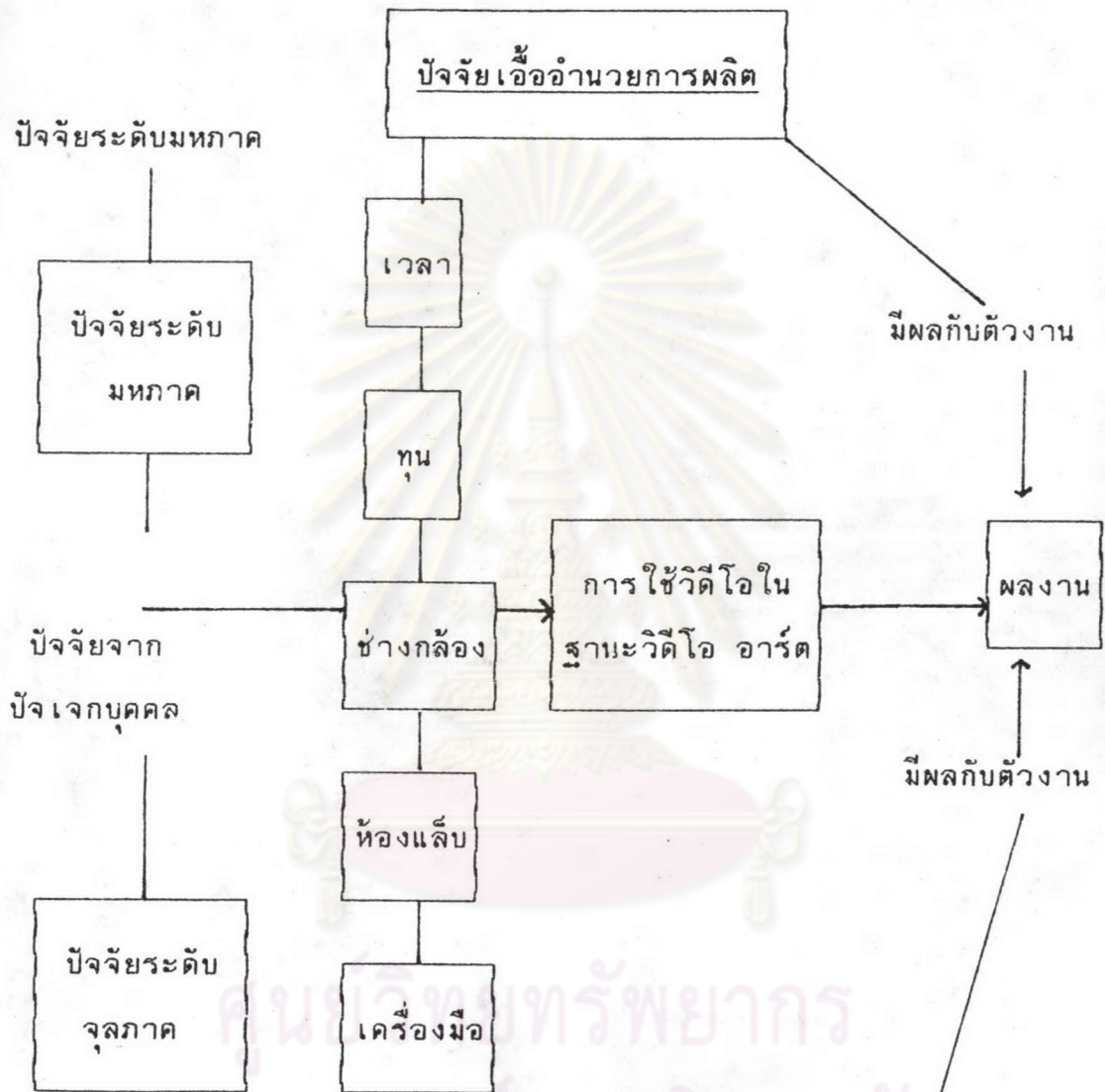
หมายถึงการเข้าถึงสื่อและรายละเอียดอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องมีในการทำงานด้วยสื่อวิดีโอ เช่น เครื่องมือได้มาอย่างไร, ห้องตัดต่อ, ช่างกล้อง เวลาที่ศิลปินมีให้กับการทำงาน และโอกาสในการเข้าถึงและการครอบครองสื่อของศิลปินแต่ละราย ในกรณีของศิลปินที่ผลิตงานวิดีโอ อาร์ต นั้น ได้มีการศึกษาลักษณะการนำสื่อวิดีโอมาใช้ (Video Application) หมายถึง ศิลปินนำสื่อมาใช้อย่างไร นำคุณสมบัติด้านใดบ้างของสื่อวิดีโอมาใช้ เช่น ความเป็นสื่อเคลื่อนไหว (Motion Media), ความเป็นสื่อมี แสง-สี-เสียง-ภาพ, เทคนิคอื่น ๆ และศิลปินนำคุณสมบัติเหล่านั้นมาใช้ประโยชน์ได้ผลมากน้อยแค่ไหนจะมีผลกับตัวงานว่างานจะออกมาในลักษณะใด และศิลปินนำสื่อมาใช้ประโยชน์ได้มากน้อยแค่ไหน ปัจจัย 4 ประการข้างต้นนั้นเป็นปัจจัยที่จะส่งผลไปยังการเลือกสรรสื่อของศิลปินว่าเลือกเพราะเหตุใดบ้าง ส่วนลักษณะการนำสื่อวิดีโอมาใช้นั้นจะมีผลก็ต่อเมื่อศิลปินได้เลือกใช้สื่อวิดีโอแล้ว

ปัจจัยทั้ง 3 ประการสามารถแสดงให้เห็นได้ด้วยแบบจำลอง 2 แบบดังต่อไปนี้

แบบจำลองที่ 1 : แบบจำลองความสัมพันธ์การลดหลั่นลำดับของปัจจัยทั้ง 3 ประการ



แบบจำลอง 2 : แบบจำลองแสดงปัจจัยหลัก 3 ประการ ที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อ  
วิดีโอและการนำไปใช้ในงานศิลปะวิดีโอ อาร์ต ของ 3 ศิลปิน  
กลุ่มตัวอย่าง



ลักษณะการนำสื่อวิดีโอมาใช้

- ความเป็นสื่อเคลื่อนไหว
- ความเป็นสื่อแสง-สี-เสียง-ภาพ
- การใช้เอฟเฟ็คทางวิดีโอ
- การใช้เทคนิคทางวิดีโอ

ในบทนี้เป็นการศึกษาในส่วนปัจจัยด้านปัจเจกบุคคลของศิลปินทั้ง 3 ราย เป็นลำดับแรก และจะกล่าวถึงปัจจัยระดับอื่น ๆ ในบทที่ 6 ต่อไป

1. ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินที่ผลิตวิดีโออาร์ต : กรณี ผศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ ในงานชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง"

ผลงานชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" ของ ผศ.อภิรักษ์ นำออกแสดงในปี 2528 ที่หอศิลป์พีระศรี ผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุดนี้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงเวลาที่แตกต่างไปจากสภาพในปัจจุบันมาก เป็นเวลาถึงสิบปีที่เดียว ซึ่งในระยะเวลาดังกล่าวสิบปีที่ผ่านมา ทั้งสภาพสังคมและสภาพของวงการศิลปะต่างก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก การพิจารณาปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้วิดีโอสำหรับผลงานชุดนี้จึงย่อมแตกต่างไปบ้างจากปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรณีคุณวสันต์ สิทธิเขตต์ หรือ อ.มณฑิธร บุญมา ซึ่งผลงานวิดีโอ อาร์ต ของศิลปินทั้งสองท่านนั้นนำออกแสดงในเวลาที่ไม่ห่างกันนักและยังเป็นผลงานร่วมสมัย ในยุคปัจจุบันอยู่ ปัจจัยบางประการที่มีผลต่อกรณีคุณวสันต์หรือกรณี อ.มณฑิธร เช่นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในสังคมและความเป็นสังคมสื่อสมัยใหม่ ซึ่งเมื่อสิบปีที่แล้ว สิ่งเหล่านี้อาจฟังดูประหลาดและไม่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยนั้นแม้แต่น้อย ดังนั้นในกรณีผลงานชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" นี้ การพิจารณาจึงต้องย้อนกลับไปดูบริบทของสังคมไทยและวงการศิลปะ ตลอดจนเรื่องของความนิยมสื่อวิดีโอ ในสมัยเมื่อสิบปีที่แล้ว

1. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคล : แนวความคิด (concept) ของศิลปิน

ปัจจัยจากปัจเจกบุคคลประการแรกที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของ ผศ.อภิรักษ์ นี้คือ ศิลปินมีแนวความคิดที่จะทดลองใช้สื่อวิดีโอกับงานศิลปะ โดยศิลปินมีความสนใจในตัวสื่อ ในช่วงปี 2527 ผศ.อภิรักษ์ได้เริ่มทดลองสื่อวิดีโอ นำเอาเครื่องถ่ายวิดีโอมาทดลองซึ่งเมื่อเก้าปีที่แล้ววิทยากรในเรื่องสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ยังไม่ก้าวหน้าเท่าเทียมกับสมัยนี้ และการยอมรับก็ต่างระดับกันอย่างมาก ซึ่ง ผศ. อภินันท์ลอง เอาเครื่องถ่ายวิดีโอซึ่งในสมัยนั้นยังไม่ก้าวหน้า เนื่องจากเครื่อง มีขนาดใหญ่และคุณภาพก็ไม่ละเอียดอ่อนมาทดลองถ่ายทำ โดยอาศัยวิธีการทดลอง ไปเรื่อย ๆ ผศ. อภินันท์จึงได้ทดลองถ่ายวิดีโอจับภาพผิวหนังที่กระเพื่อมไปมาซึ่งทำให้เกิดเอฟเฟ็คตามธรรมชาติในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งพบว่าการทดลองนี้น่า สนใจ "สิ่งที่ปรากฏบนจอคือ ผิวหนัง มันเป็นจังหวะและโทนและสี ที่เป็นสีฟ้า มันจะ กระเพื่อมและ เป็นจังหวะก็ลองคิดว่าถ้ามันมีจังหวะ มันควรจะมีเสียงไหม ก็ลอง เอาเสียงเพลงสอดแทรกเข้าไป ซึ่งงานยังคงเป็นเรื่องทดลองเกี่ยวกับเทคนิคซะ มากกว่า..." (อภินันท์ โปษยานนท์, สัมภาษณ์ 25 ต.ค. 2537) ในปี 2528 ผศ. อภินันท์จึงได้ใช้สื่อวิดีโอในการนำเสนอผลงานชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" และ นำออกแสดงซึ่งตรงกับความต้องการของศิลปินที่จะใช้สื่อวิดีโอในการเสนอผลงาน ศิลปะซึ่งนับได้ว่าเป็นผลงานศิลปะที่มีรูปแบบใหม่สำหรับเมื่อ 10 ปีที่แล้ว

กล่าวได้ว่า การเลือกใช้สื่อวิดีโอของ ผศ. อภินันท์ เป็นเหตุผลมาจาก แนวความคิดของศิลปินเป็นลำดับสำคัญซึ่งศิลปินมีแนวคิดที่จะนำสื่อมาทดลองและ สร้างเป็นงานศิลปะที่น่าเสนอสาระสาระของตนเองได้

## 2. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคล : ภูมิหลังและการศึกษา

การเลือกใช้สื่อวิดีโอของ ผศ. อภินันท์ นั้นสามารถมองย้อนเข้าไปได้ถึง ภูมิหลัง ในด้านการศึกษา ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดและแนวทางการทำงานของศิลปิน ในกรณีของ ผศ. อภินันท์นั้นจบการศึกษาศิลปะจากสหรัฐอเมริกาโดยตลอด ซึ่ง สหรัฐอเมริกานั้นเป็นแหล่งของศิลปะ ศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ก็มักจะเกิดที่สหรัฐ- อเมริกา จึงเป็นไปได้ที่ ผศ. อภินันท์จะได้เคยศึกษา, ชมและรับรู้ผลงาน วิดีโอ อาร์ต มาก่อนในขณะที่วงการศิลปะในเมืองไทยยังไม่มี การตื่นตัวในเรื่องนี้ จึงเป็นเหตุผลที่ได้เลือกเอาสื่อวิดีโอมาใช้ในผลงานของตนเอง ในกรณีนี้ ผศ. อภินันท์ อธิบายว่า การได้ชมงานวิดีโอ อาร์ตของศิลปินต่างประเทศนั้นมีอิทธิพลต่อผลงาน

ของตนเองพอสมควร ซึ่งในผลงานนั้นก็มียุทธพลจากศิลปินต่างประเทศ เช่น นัม จุน ไปก์ (Paik) โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) และวูล์ฟ โวสเทล (Wolf Vostell) ซึ่ง ผศ.อภิรักษ์ยอมรับว่าการเห็นภาพงานของศิลปินทั้งสามนี้มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้วิดีโอมาเป็นสื่อสร้างงานศิลปะของตนเองด้วย เช่น การเลือกใช้วิดีโอนี้เป็นอิทธิพลที่ได้รับมาจากไปก์ การสร้างผลงานวิดีโอชุดสอนศิลปะ ที่สร้างเป็นเรื่องการสอนศิลปะให้ไก่และลูกไก่นั้น ก็มีอิทธิพลจากงานของบอยส์แทรกซึมอยู่ด้วย ซึ่งเป็นงานที่บอยส์สอนศิลปะให้กระต่ายที่ตายแล้วดู ผศ.อภิรักษ์ได้นำเอาอิทธิพลเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ผสมกับความต้องการของตนเองในการสร้างผลงานครั้งนี้

### 3. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคล : ทศนคติของศิลปินที่มีต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอ

เมื่อปี พ.ศ. 2528 สภาพและกระแสของวงการศิลปะยังคงให้ความสำคัญกับศิลปะรูปแบบเดิม ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และไม่ยอมรับศิลปะที่มีรูปแบบแปลกออกไป ทศนคติของผู้คนในวงการศิลปะที่มีต่อสื่อวิดีโอและงานวิดีโอ อาร์ต จึงเป็นในลักษณะที่ว่า งานวิดีโอ อาร์ต ไม่ใช่งานศิลปะ และไม่มีการยอมรับสื่อวิดีโอในฐานะสื่อศิลปะด้วยเช่นกัน สื่อวิดีโอกลายเป็นสิ่งที่อยู่ "นอกระบบ" สำหรับวงการศิลปะไทยในสมัยนั้น ในขณะที่เดียวกัน ทศนคติของผศ.อภิรักษ์นั้นเป็นในทางตรงกันข้ามซึ่งผศ.อภิรักษ์มองว่า สื่อวิดีโอเป็นสื่อศิลปะอย่างแน่นอนและควรจะเป็นที่ยอมรับของศิลปินไทยด้วย จากทศนคติที่มีต่อสื่อวิดีโอในทางบวกดังกล่าวทำให้ผศ.อภิรักษ์ ตั้งใจที่จะเลือกใช้สื่อวิดีโอ ซึ่งเป็นการบอกว่า สื่อวิดีโออยู่ในระบบของศิลปะมานานแล้ว แต่ทศนคติและที่ท่าของสังคมศิลปะในเมืองไทยยังไม่ยอมรับ

การนำสื่อวิดีโอมาใช้สร้างงานศิลปะของผศ.อภิรักษ์จึงเป็นวิธีการสร้างงานที่อยู่พ้นไปจากขอบเขตของคำว่า "วิจิตรศิลป์" ในวงการศิลปะของไทยซึ่ง ผศ.อภิรักษ์ได้อธิบายว่า "จากคำถามที่ว่าสื่อนี้มันใช้ได้มากน้อยแค่ไหน ผมก็เริ่มคิดจากวิดีโอ พอลองคิดถึงวิดีโอก็คิดถึงซีร็อกซ์ คิดถึงภาพถ่ายด้วยทั้งสามอย่างนี้ ในวงการศิลปะบ้านเราเมื่อสิบกว่าปีที่แล้วนี้ ถือว่าเป็นสิ่งที่หนีออกไปจากคำว่าวิจิตรศิลป์ในบ้านเรา ผมตั้งใจ

เลือกสิ่งที่เค้า (วงการศิลปะ) ยังถือกันว่ามันอยู่นอกระบบ คือจริง ๆ ผมจะบอกว่ามันอยู่ในระบบตั้งนานแล้ว แต่เค้าไม่รับกันเอง ภาพถ่ายเมื่อก่อนยังไม่ใช้ศิลปะเลย ถ้าเป็นภาพถ่ายก็ไปลงนิตยสารแบบสตรีสาร ซีร็อกซ์นี่ก็ไม่ต้องไปพูดถึงเลย วิดีโอนี้ 10 กว่าปีแล้วก็เหมือนกัน มีวลีวิดีโอยังไม่มีเลย ก็เลยเลือกสิ่งที่เค้าว่ากันว่าไม่ใช่มาใช้" (อภิรักษ์ โปะษยานนท์, สัมภาษณ์ 25 ต.ค. 2537)

จากเหตุผลดังกล่าว ผศ. อภิรักษ์จึงตั้งใจและจงใจที่จะใช้สื่อวิดีโอ ซึ่งยังไม่ได้รับการยอมรับในขณะนั้น และนำมาทดลองทำงาน เป็นการแตกต้นสังคมศิลปะในช่วงนั้น ซึ่งเกิดจากการกระแสศิลปะและความเคลื่อนไหวในยุคนั้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อศิลปิน และศิลปินก็ได้รับอิทธิพลนั้นและมีปฏิกิริยาในทางตอบโต้ สิ่งที่ศิลปินต้องการจะตอบโต้และตั้งคำถามคือ การตัดสินใจประกวดศิลปะในสมัยนั้น ซึ่งกรรมการตัดสินงานศิลปะมีอิทธิพลมากเกินไป จะเห็นได้ว่าทั้งปัจจัยจากระดับปัจเจกบุคคลในด้านความต้องการที่จะทดลองและนำมาใช้ หรือการจงใจเลือกนั้นประสมกลมกลืนเข้ากันกับปัจจัยที่แวดล้อมตัวศิลปินภายในเวลาเดียวกัน ซึ่งก็คือความตั้งใจที่จะมีปฏิกิริยาต่อกระแสของวงการศิลปะในช่วงขณะนั้น ผศ. อภิรักษ์ได้นำเอาปัจจัยทั้ง 2 ด้านนี้มาผสมรวมกันจนเกิดเป็นงานศิลปะชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" ขึ้นมา นอกจากนั้นก็ผสมไปด้วยแนวความคิดของศิลปินที่จะสร้างเนื้อเรื่องของงานให้เป็นการล้อเลียนศิลปินที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ เช่น ล้อ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ศิลปินป๊อป อาร์ต และซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ ซึ่งนอกเหนือไปจากการใช้สื่อวิดีโอแล้ว ผศ. อภิรักษ์ก็ได้ใช้สื่ออื่น ๆ อีกมากเพื่อบอกเล่าแนวความคิดให้ได้ครบถ้วนและมีหลายรสชาติ ซึ่ง ผศ. อภิรักษ์ได้เล่าถึงกลวิธีการล้อเลียนศิลปินดังในผลงานวิดีโอและผลงานชิ้นอื่น ๆ ว่า "ผมใช้คอลลาจหน้าโมนาลิซ่าของดา วินชี (Leonardo Davinchi) โมนาไลซ่าของวอร์ฮอล โมนาไลซ่าที่ซาลวาดอร์ ดาลีเขียน ผมเอามาบิดขณะถ่ายซีร็อกซ์ก็จะเกิดภาพโมนาลิซ่าที่บิดเบี้ยวและเอามาถ่ายในวิดีโอ จะมีหน้าโมนาลิซ่าซ่า ๆ เป็นการล้อประวัติศาสตร์ศิลป์มีซีร็อกซ์ อาร์ต ที่บางอันผม Blow ขึ้นมาใหญ่ 10 เท่า แขนงไว้เต็มเลยเป็นกระดาษมันลงมาประมาณ 10 อัน ไฟโต้ก็มี การถ่ายรูปจากจอทีวีก็มี Performance

ก็มี" (อภิธาน์ โปษยานนท์, สัมภาษณ์ 25 ต.ค. 2537)

#### 4. ปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิต-ลักษณะการใช้สื่อ

ในด้านปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิตนั้น ผลการวิจัยพบว่า ผศ.อภิธาน์ มีความพร้อมในปัจจัยด้านนี้มาก ไม่ว่าจะเป็นในด้านความรู้ที่ ผศ.อภิธาน์ จบ การศึกษาศิลปะมาจากต่างประเทศจึงย่อมที่จะได้พบเห็นงานศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ มากมาย และไม่ว่าจะเป็นในด้านทุนและช่างกล็องรวมไปถึงลูกมือในการถ่ายทำ ผศ.อภิธาน์ก็มีความพร้อมในด้านนี้มาก โดยมีทุนพร้อม มีนิสิตที่เรียนด้านการถ่าย ทำจากคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาฯ มาเป็นผู้ถ่ายทำให้และมีผู้ช่วยเหลืออีกมากมาย แต่ก็มีข้อจำกัดในเรื่องของเครื่องมือ เนื่องจากอุปกรณ์มีขนาดใหญ่และคุณภาพ ยังไม่ดีจึงทำให้ต้องมีการปรับการนำเสนอผลงานให้สอดคล้องกับสมรรถนะของ เครื่องมือ จากความพร้อมในปัจจัยด้านนี้ช่วยให้ ผศ.อภิธาน์ มีการเข้าสู่ได้ โดยง่าย มีอุปกรณ์และบุคลากรเพียบพร้อม ซึ่งช่วยเอื้อให้การเลือกที่จะใช้สื่อ วิดีโอของ ผศ.อภิธาน์ มีความเป็นไปได้สูง

ลักษณะการใช้สื่อวิดีโอของ ผศ.อภิธาน์ เป็นลักษณะทดลอง

(Experimental) เป็นการใช้ในโครงการสั้น ๆ มีการนำเรื่องการเคลื่อนไหว (Motion) ของสื่อมาใช้ แต่เป็นไปอย่างค่อนข้างดิบ เนื่องจากในสมัยนั้น ตัวสื่อยังไม่ก้าวหน้ามากนัก โดยถ่ายภาพหน้าโมนาลิซ่าของศิลปินต่างประเทศทั้งสาม (ดาวินชี-วอร์ฮอล-ดาลี) ทีละสต๊อป ถ่าย-หยุด ซึ่งทำให้หน้าของโมนาลิซ่าเปลี่ยน ไปเรื่อย ๆ เป็นการเคลื่อนไหวแบบฉับพลัน ซึ่ง ผศ.อภิธาน์อธิบายว่า "เป็นการ เล่น Illusion กับสายตา"

การนำสื่อวิดีโอมาใช้ในขั้นแรกของ ผศ.อภิธาน์เป็นการทดลองทางด้าน เทคนิคอย่างง่าย ๆ มีการใช้เสียงและดนตรีเข้ามาประกอบกับเนื้อเรื่องซึ่งวาง เนื้อเรื่องให้เป็นเรื่องค่อนข้างสั้นมีเวลาจำกัด ในผลงานชุดสอนศิลป์ฯ การนำ

เทคนิคของสื่อวิดีโอมาใช้กันยังมีไม่มากเนื่องจากสมัยเมื่อ 10 ปีที่แล้ว อุปกรณ์และเทคโนโลยียังไม่ดีมากนักซึ่ง ผศ. อภินันท์ เล่าว่า "วิดีโอสมัยนั้นเป็นเครื่องที่ใหญ่คุณภาพก็หยาบ ตัดต่อไม่ได้ มันจะต้องถ่ายทำไปตามลำดับ ภาพที่หนึ่ง-สอง-สามอย่างนี้" (อภินันท์ โปษยานนท์, สัมภาษณ์ 25 ต.ค. 2537) คุณสมบัติของวิดีโอที่ถูกนำมาใช้คือ ความเป็นสื่อที่มีพร้อมทั้งภาพและเสียง, มีการเคลื่อนไหวเป็นลำดับ ซึ่งถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมติดตามและสนใจโดยตัวผลงานจะแบ่งเป็น 3 เรื่องสั้น คือ เป็นเรื่องการสอนกลุ่มลูกไก่, กลุ่มไก่วง และกลุ่มไก่โต้ง โดยมีรูปโมนาลิซ่าให้ไก่ทั้ง 3 กลุ่มดู ทั้ง 3 เรื่องนี้จะดำเนินไปเรื่อย ๆ โดยมีดนตรีประกอบเครื่องเล่นวิดีโอเทปก็จะถูกตั้งเวลาไว้ตามที่ศิลปินกำหนด

### สรุปปัจจัยจากปัจจัยบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อของ ผศ. อภินันท์

ในกรณีของผลงานชุดสอนศิลป์ฯ นี้ ปัจจัยทางด้านสังคมอย่างความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในสังคมไทย, การใช้เทคโนโลยีอย่างแพร่หลาย การให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีหรือความเป็นสังคมข่าวสารนั้น ยังไม่ได้เกิดขึ้นในช่วงเวลาเมื่อ 10 ปีที่แล้ว (พ.ศ. 2528) ซึ่ง ผศ. อภินันท์กำลังสร้างผลงานอยู่ในกรณีนี้จึงเป็นลักษณะที่ศิลปินได้พบเห็นและได้ศึกษาผลงานวิดีโอ อาร์ตของศิลปินอื่น ๆ ขณะที่ศึกษาอยู่ในต่างประเทศแล้วจึงนำมาทดลองทำ (experiment) เมื่อเดินทางกลับมาประเทศไทยแล้วมากกว่า ซึ่งเมื่อกลับมาและได้พบสภาพของวงการศิลปะไทยที่ไม่ยอมรับงานศิลปะรูปแบบแปลกใหม่จึงเกิดปฏิกิริยาในเชิงต่อต้านซึ่งก็เป็นเหตุให้นำสื่อวิดีโอและสื่ออื่นที่สถาบันศิลปะในเมืองไทยไม่ยอมรับมาทำงานเป็นการตอบโต้และประท้วงประท้วง

2. ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเลือกใช้วิดีโอของศิลปินที่ผลิตงานวิดีโอ อาร์ต : กรณีคุณวสันต์ สิทธิเขตต์ ในงานชุด "Topboot On My Head"

ผลงานของคุณวสันต์ สิทธิเขตต์ ชุด "Topboot On My Head"



นำออกฉายในปี 2536 ประกอบไปด้วยผลงานวิดีโอ 6 เรื่องสั้นต่อเนื่องกัน  
ผลงานนำออกแสดงที่ อาร์ต ฟอรัม แกลเลอรี ถ.พหลโยธิน

1. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคลประการที่ 1 : ศักยภาพของศิลปิน

ปัจจัยที่มีผลมากที่สุดต่อการหันมาใช้สื่อวิดีโอ ในระดับปัจเจกบุคคลของคุณวสันต์ คือ คุณวสันต์นั้นต้องการทำงานศิลปะชุดใหม่ขึ้นมาชุดหนึ่ง ถัดจากงานจิตรกรรมชุด I am you (2536) โดยมีแนวคิดอย่างกว้าง ๆ ที่ต่อต้านวิถีคิดแบบเทคโนโลยีและระบบการผลิตสื่อ คุณวสันต์จึงได้คิดที่จะผลิตภาพยนตร์ขึ้นมาก่อน แต่ด้วยเหตุที่มีทุนจำกัด การคิดผลิตสื่อภาพยนตร์ของคุณวสันต์จึงเปลี่ยนไปเป็นการหันมาใช้สื่อวิดีโอแทน เนื่องจากการผลิตงานด้วยสื่อวิดีโอมีราคาถูกกว่าการผลิตสื่อภาพยนตร์มาก กล้องถ่ายวิดีโอราคาถูกกว่า ขั้นตอนการถ่ายทำ รวมไปถึงขั้นตอนการตัดต่อจนเสร็จกระบวนการก็ยุ่งยากน้อยกว่าและราคาถูกกว่าการใช้สื่อภาพยนตร์หลายเท่า คุณวสันต์เล่าว่า "ผมอยากทำหนังก่อนผมฝันเลย เพราะหนังมันแรงที่สุดใหญ่ จากหนังมาเป็นวิดีโอ ก็เพราะผมไม่มีเงินเลย ผมไม่รู้เรื่องหนังเลย ผมก็คิดว่าจะทำอะไรได้ ผมก็คิดทำวิดีโอนี้ ผมมีเพื่อนทำวิดีโอด้วย ผมก็เลยคิดจะทำสักชุดหนึ่ง เหมือนกับ 6 เรื่องสั้น ๆ ผมต่อต้านวิถีคิดที่แบบมีเทคโนโลยีอย่าง MTV มีเทคนิคแบบ Fine Art เพื่อไปปล้นเขาเท่านั้นเอง ทุกคนก็อยากทำหนังก็ทำ ๆ ฝัน แล้วก็เข้าไปอยู่ในระบบหมดเลย ผมก็ทำเท่าที่พอจะทำได้มาแสดงเท่านั้น" (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์ 24 ก.ย. 2537)

2. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคลประการที่ 2 : แนวความคิด

(concept) ของศิลปิน

ปัจจัยระดับปัจเจกบุคคลประการที่สอง ที่มีผลต่อการเลือกสื่อวิดีโอของคุณวสันต์คือ แนวความคิด (Concept) แนวความคิดของคุณวสันต์ในผลงานชุดนี้สอดคล้องกับลักษณะของสื่อวิดีโอ นั่นคือ ความเป็นสื่อทางด้านภาพ (Visual)

เป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชม รับรู้และ เข้าใจได้ง่าย รวดเร็วซึ่งงานของคุณวสันต์นั้นเน้นความเป็นศิลปะแบบ "แสดงออก" (Expressionism) เน้นภาพที่กระทบโสตและปะทะต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมโดยฉับพลัน ลักษณะดังกล่าวจึง เป็นสิ่งที่ผลงานวิดีโอชุดนี้แสดงออกมาได้เด่นชัด ทั้งจากแนวความคิดของศิลปิน และจากภาพเคลื่อนไหวแสดงกิริยาอาการที่ทำให้ผู้ชม เข้าใจได้ในทันที แนวความคิดในผลงานชุดนี้นอกจากจะเป็นการถากถาง เยาะ เย้ยมนุษย์แล้ว ยังเป็นการต่อต้านการใช้เทคโนโลยีอย่างฟุ้ง เพื่ออีกด้วย แนวความคิดของคุณวสันต์ในงานชุดนี้ คือ คุณวสันต์ต้องการแสดงภาพเคลื่อนไหวและสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีลักษณะ เป็นงานศิลปะ

กล่าวได้ว่า แนวความคิดของคุณวสันต์คือความต้องการที่จะใช้สื่อวิดีโอ เพื่อรองรับการแสดงออกทางด้านศิลปะและความสนใจสื่อวิดีโอในฐานะสื่อทางศิลปะ งานศิลปะโดยปกตินั้นประกอบไปด้วย 2 ส่วนหลัก ๆ คือ แนวความคิดและการแสดงออกถึงแนวความคิดนั้น ๆ โดยในการแสดงออกของศิลปินจำเป็นต้องมีสื่อ (Medium) มารองรับ ซึ่งศิลปินมีวิธีการแสดงออกแตกต่างกันออกไป แม้จะแสดงออกด้วยสื่อชนิดเดียวกันก็ตาม สื่อทางศิลปะที่มีให้เห็นอยู่ทั่ว ๆ ไปก็คือ ผ้าใบ (Canvas) ซึ่งการพัฒนาและการคลี่คลายในเรื่องการใช้สื่อของศิลปินนั้นมีมาอย่างยาวนาน และแตกแขนงออกไปจากการใช้ผ้าใบเป็นหลักเช่นในอดีตอีกมากมายมีตั้งแต่การใช้สิ่งของวัตถุทั่ว ๆ ไป ไปจนถึงการใช้ร่างกาย เสียง และกิริยาอาการ เป็นสื่อทางศิลปะ จนกระทั่งถึงการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่นวิดีโอ

### 3. ปัจจัยจากปัจจัยบุคคลประการที่ 3 : ทศนคติของศิลปินที่มีต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอ

ทศนคติของคุณวสันต์ที่มีต่อสื่อวิดีโอ นั้น เป็นทศนคติทั้งในทางลบและทางบวก ในทางลบคือคุณวสันต์มองว่าสื่อวิดีโอมีคุณสมบัติด้อยกว่าสื่อภาพยนตร์ และคุณวสันต์เองก็ไม่ได้ชื่นชอบสื่อวิดีโอ ส่วนทศนคติในทางบวกก็คือ คุณวสันต์มองว่างานวิดีโอ อาร์ต เป็นงานศิลปะที่มีรูปแบบแปลกใหม่กว่างานศิลปะประเภทอื่น ๆ



เป็นงานที่มีความนำสมัย ซึ่งสามารถจะเป็นดัชนีบ่งชี้ความล้ำหลังของวงการศิลปะ ในสายตาของคุณวสันต์ได้ ในกรณีของคุณวสันต์ ความเป็นไปของวงการศิลปะในสังคมไทยในแง่ของความเจริญเติบโตของศิลปะ จะเป็นสิ่งที่มีผลกระทบต่อคุณวสันต์อยู่พอสมควร ซึ่งทำให้คุณวสันต์เกิดความรู้สึกขุ่นเคือง ต่อต้านและไม่ยอมรับ ความรู้สึกดังกล่าวมีส่วนเพาะบ่มความต้องการที่จะสร้างงานลักษณะหนึ่งที่แปลกแยกออกไปจากผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินรายอื่น ๆ และให้ผลงานนั้นมีผลที่จะ "ช็อค" ศิลปินอื่นรวมทั้งอาจารย์ผู้สอนศิลปะในมหาวิทยาลัย ซึ่งยังผลให้คุณวสันต์คิดทำงาน วิดีโอ อาร์ตขึ้นมาด้วย เพื่อ "แตกตัน" วงการศิลปะ ในสายตาของคุณวสันต์ วงการศิลปะของไทยนั้น "ยังไม่เจริญเติบโต" เนื่องจากคุณวสันต์คิดว่าพัฒนาการของศิลปะในเมืองไทยนั้นหยุดการเจริญเติบโตที่คุณของอาจารย์ศิลป์ พีระศรี ศิลปินในรุ่นนี้ยังไม่มีความพร้อมและทำงานมากพอ มีการผูกขาดความคิดทางศิลปะโดยมหาวิทยาลัย อาจารย์สอนศิลปะไม่มีความคิดสมัยใหม่เพียงพอ และศิลปินมุ่งหวังแต่การแสดงผลงานเพื่อล่ารางวัล ตามคำกล่าวดังนี้ "ศิลปินผูกขาดมานานแล้ว เดียวนี้เยาวชนก็ต้องเอาใบหน้าของ อ.ศิลป์ มาทูลครั้ง เลย ตั้งแต่ปี 2506 ตอนนี้อยู่อะไรมันก็ยังเหมือนเดิม ความคิดเรื่องศิลปะในมหาวิทยาลัยของผู้สอนยังค้างอยู่ตรงนั้น เค้าอยู่สมัยศตวรรษที่ 17-18 นะ เค้าไม่เข้าใจยุคสมัยใหม่ มันแบบจะทำ Installation ก็เชิญเขอร้มันมา วิดีโอก็เชิญเขอร้มันมาทำให้เด็กดู แต่มันก็เหมือนเป่าปี่ให้ควายฟังนะ มันก็แค่นั้น อยู่ที่ผู้สอนว่ามีความทันสมัยหรือเปล่า ผู้สอนไม่มีอะไรเลย เขาสอนสีน้ำก็สอนสีน้ำวันรันดร จริงอยู่โลกมันถึงไหน ทำไมเขาต้องรู้ด้วยล่ะ เขาทำสีน้ำเขาก็มีเงิน มันเป็นสิทธิส่วนบุคคลเหมือนกันนะ แต่ในฐานะที่เราเป็นครูนะ ผมคาดหวังสูงแค่ Painter ก็ยังไม่มี ทำไมไม่มีแต่ อ. เพื่อ (อาจารย์เพื่อ หรือพิทักษ์) อ.สุเชาว์ (อาจารย์สุเชาว์ ศิษย์คณาจารย์) รุ่นหลังทำไมไม่มี ไม่มีใครทุ่มเททำงาน ทุกอย่างมันฉาบฉวยแล้ว ไม่มีใครทำงานหนัก เยาวชนชุดหลังอ่อนแอมาก ไม่รู้เรื่อง (ฝีมือ) ไม่แม่น แค่ Landscape ก็ไม่แม่น เขียนให้ความรู้สึกไม่ได้" (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์, 24 ก.ย. 37)

นอกจากนี้คุณวสันต์ ยังมีความเห็นว่า การประกวดงานศิลปะเป็น

ตัวบ่อนทำลายศิลปะและเป็นผลให้วงการศิลปะไม่เติบโตเนื่องจากกรรมการตัดสินงานประกวดเป็นกรรมการชุดเดียว การวัดคุณค่าและการตัดสินไม่ก้าวหน้าพอ ทำให้นักเรียนศิลปะไม่คิดทำงานต่อเนื่องเพื่อแสดง แต่จะเขียนงานแต่น้อยเพื่อส่งประกวดงานประกวดก็ทำชิ้นงานที่ได้รางวัลเพราะผู้ส่งงานเข้าประกวดจะทราบว่างานแบบใดจะได้รางวัลก็จะทำตาม ศิลปินก็หลงรางวัลและ..."งมโข่ง ศิลปินก็ยิ่งตาบอด หูหนวกกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม เราค่อยพัฒนามาก"

ความคิดดังกล่าวของคุณวสันต์นั้น เป็นความคิดแบบต่อต้านสังคม (Anti-social) ซึ่งตัวคุณวสันต์มีความคิดเช่นนี้มาเป็นระยะเวลาหลายปีและยังไม่เปลี่ยนแปลง ดังจะพอสืบได้จากงานเขียนของคุณวสันต์ในปี 2534 เรื่อง "ศิลปะไทย" ดังนี้

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| "จิตรกรรมดำมืด       | จิตคิดไร้รสนชาติ    |
| ความลึกลับ-อเนจอนาถ  | -ศิลปะ              |
| ประติมากรรมล้ำยุค    | ทำไปเพื่อฟลุครางวัล |
| ฮือฮายกยอกัน         | วันเดียว            |
| ภาพพิมพ์เหมือนกันหมด | กำหนดโดยรูปแบบ      |
| องค์ประกอบคับแคบ     | บัดสี"              |

(วสันต์ สิทธิเขตต์, อะไร บทกวีและเรื่องสั้น, สำนักพิมพ์พ่อแม่ กรุงเทพฯ, 2534)

มุมมองของคุณวสันต์ต่อกระแสศิลปะคือ การที่ไม่มีความก้าวหน้าในวงการศิลปะตลอดมา การพัฒนามีน้อยและช้า ไม่ทันกับยุคสมัย "ตอนนี้เค้ากำลังปรับตัวแต่เขาเคลื่อนไหวเหมือนไดโนเสาร์ได้ยืนเสี้ยมประมาณนี้ บ้านเราก็เริ่มต้นตัวแต่ผมคาดหวังสูง ผมคิดว่าศิลปะมันเป็นการทำงานทุ่มเทต่อเนื่อง ผลที่ได้รับมันคือข้างในศิลปินเอง ศิลปินก็หลงไปกับรางวัล ไปแอ็คอาร์ตกัน" จากทัศนะในเชิงลบของคุณวสันต์ที่มีต่อวงการศิลปะ ในปัจจุบันดังกล่าวมีส่วนผลักดันให้คุณวสันต์

คิดทำงานวิดีโอ อาร์ตชุดนี้ขึ้นมาด้วยความต้องการแสดงความรู้สึกดังกล่าวต่อวงการศิลปะ ประชดประชัน เสียดสี ล้อเลียน ซึ่งปรากฏอยู่ในเนื้อหาของงานวิดีโอ อาร์ต เรื่องที่ 5 ชื่อ "บทว่าด้วยศิลปะ" และตามคำกล่าวของคณาจารย์ "ผมคิดทำเพราะผมสนุก ผมมันส์ (ศิลปินอื่น ๆ)" นอกจากนี้คณาจารย์ยังตั้งใจที่จะทำให้ผลงานชุดนี้ส่งผลกระทบต่อวงการศิลปะ โดยเฉพาะในมหาวิทยาลัย ซึ่งคณาจารย์เองกล่าวว่า "ผมคิดว่ามันเป็นระเบิดเวลา ถ้าไปฉายในศิลปากรในมหาวิทยาลัย มันจะทำให้คนคิดอะไรได้บ้าง" (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์ 24 ก.ย. 37)

#### 4. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคลประการที่ 4 : ประสบการณ์ของตัวศิลปิน

จะเห็นได้ว่าปัจจัยจากตัวปัจเจกในด้านความต้องการที่จะทำงานนั้น ยังไม่ใช่ปัจจัยที่ครบถ้วนบริบูรณ์พร้อมหรือเป็นปัจจัยแต่เพียงอย่างเดียวในการพิจารณาการสร้างงานวิดีโอ อาร์ต ปัจจัยในระดับแวดลอมปัจเจกจึงเป็นสิ่งสำคัญร่วมไปด้วย นอกจากการที่ศิลปินได้รับอิทธิพลจากกระแสของศิลปะร่วมสมัย แลสะท้อนออกมาในเชิงตอบโต้แล้ว "กลุ่มอ้างอิง" ซึ่งเป็นปัจจัยที่อยู่แวดลอมศิลปินก็มีส่วนสำคัญด้วยเช่นกัน เนื่องจากศิลปินจะได้รับอิทธิพลในทางอ้อมจากกลุ่มอ้างอิงของตน รวมไปถึงทัศนคติและความชอบบางส่วน ในกรณีคณาจารย์ กลุ่มอ้างอิงที่ค่อนข้างมีอิทธิพลคือเพื่อนของคณาจารย์ที่ทำวิดีโอและภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ของเยอรมัน คณาจารย์เล่าว่ามีกลุ่มเพื่อนที่ทำวิดีโอนี้ ผมมีเพื่อนที่ทำวิดีโอแล้วเขาก็มี... เทคนิคของวิดีโอ มีการตัดต่อ" และ "ผมดูหนังของเยอรมันมากของ Fazbinder, Schondorf ผมดู The End of The World ผมฝันอยากทำหนัง..." (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์ 24 ก.ย. 37)

นอกจากนี้คณาจารย์ก็ยังได้รับอิทธิพลจากภายนอกอีกประการหนึ่งก็คือวิดีโอ อาร์ต ของประเทศเยอรมัน ซึ่งคณาจารย์ได้เดินทางไปเยอรมันก่อนที่จะกลับมาทำวิดีโอ อาร์ต ของตนเอง ทั้งกลุ่มเพื่อนที่ผลิตงานวิดีโอ ภาพยนตร์ทดลองและงานวิดีโอ อาร์ต ของเยอรมันจึงมีส่วนในการแผ่อิทธิพลให้กับคณาจารย์

## 5. ลักษณะการใช้สื่อ

ลักษณะการใช้สื่อในผลงานชุดนี้เองคุณวสันต์เป็นการใช้สื่อในลักษณะนำตัวสื่อวิดีโอมาใช้เป็นสื่อแสดงออกในทางศิลปะ รองรับแนวความคิดและจินตนาการของศิลปินด้วยการใช้ภาพเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบในตัวของสื่อวิดีโอมาแล้วเรื่องเล่าแนวความคิดให้เป็นเรื่องเป็นราว มีลำดับขั้นตอนในการติดตามการดำเนินเรื่องจากต้นจนจบ โดยมีได้ใช้เทคนิคอื่นใดของสื่อวิดีโอนำเสนอแนวความคิดหรือเล่นกับเทคนิคของสื่อ การใช้สื่อของคุณวสันต์จึงเป็นการแสดงต่อหน้ากล้องโดยใช้สื่อวิดีโอเป็นตัวเก็บภาพ ตัดต่อให้เป็นเรื่องเป็นราวและก็นำมาฉายนอกจากนี้ คุณวสันต์เองก็ได้ให้ความสนใจสื่อวิดีโอหรือได้ศึกษางานวิดีโอมาก่อนแต่ใช้สื่อวิดีโอเพราะเป็นทางออกในการแก้ปัญหาเรื่องการคิดจะทำภาพยนตร์แต่ทุนไม่พอ การใช้สื่อจึงเป็นการใช้อย่างง่าย ๆ คือ ใช้เก็บภาพและฉายผลงานเท่านั้น ซึ่งคุณวสันต์ได้แสดงทัศนคติที่มีต่อสื่อไว้ว่า

"ผมคิดว่าวิดีโอมันเป็นสื่อเท่านั้นนะ เหมือนสีน้ำ สีน้ำมัน แต่น้ำมันเป็นวิดีโอ อย่างหนึ่งที่มันพิเศษคือ มันมีเสียงและมีการเคลื่อนไหว ซึ่งมันจะมีการปะทะตรงต่อความรู้สึกของคนดูได้ง่าย เร็ว...วิดีโอเนี่ยมัน...มันอยู่ในจอ อยู่ในบ้าน ดูวิดีโอคนจะไม่มีสมาธิถ้าอยู่ในบ้าน ผมชอบหนังใจ มันเลยกลายเป็นอีกสื่อหนึ่ง" (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์ 24 ก.ย. 37)

ลักษณะการใช้วิดีโอของคุณวสันต์นั้นจึงเป็นการใช้วิดีโอเป็นสื่อศิลปะเพื่อรองรับความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนสื่อศิลปะอื่น ๆ ใช้เพื่อการแพร่ภาพ แพร่ความคิดของตนเองให้ผู้ชมโดยที่ไม่ต้องมาแสดงสดต่อหน้าผู้ชมเป็นแต่เพียงการบันทึกภาพเก็บเอาไว้ด้วยวิดีโอ ตัดต่อและใช้เทคนิคเล็กน้อยเพื่อให้เป็นเรื่องเป็นราว ใช้วิดีโอเพื่อภาพลักษณ์ที่รวดเร็ว ทันใจ เข้าใจง่ายและตรงไปตรงมา คุณวสันต์พูดถึงเรื่องนี้ว่า "ผมแค่เอามาใช้เท่านั้นเอง มันเป็นงานทางความคิดผ่านวิธีการด้วยภาพในจอแก้ว วิดีโอกับสื่ออะคริลิคไม่ต่างกัน

สำหรับผม มันเป็นแค่สื่อเท่านั้นเอง ผมว่า ศิลปะคือความรู้สึก ผมใช้มันเพื่อที่จะ  
 พูดยังความรู้สึก ตัวกล้องนะ เป็นอิเล็กทรอนิกส์ สำคัญเพียงแค่ว่าคิดอะไรนั่นคือแก่น  
 ของงานวิดีโออะ นี่คือความคิดที่ออกมาเป็นรูป มีเสียง...งานของผมดูง่ายนะ มี  
 Visual ที่เคลื่อนไหว มีเสียง คุณแล้วคิดได้หลายทาง พอเคลื่อนไหว มีสถานที่  
 ฉากเข้ามา ก็สร้างอารมณ์ขึ้น มันเป็นแค่การ visualize ออกมาเท่านั้นเอง"  
 (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์ 24 ก.ย. 37) จะสังเกตเห็นได้ว่าลักษณะการ  
 ใช้สื่อวิดีโอของคุณวสันต์นั้น ไม่ได้เกิดมาจากความตั้งใจแต่แรกเริ่มที่จะใช้หรือมี  
 ความสนใจจะทดลองสื่อ คุณวสันต์คำนึงถึงคุณสมบัติของสื่อวิดีโอในฐานะเดียวกันกับ  
 สื่ออื่น ๆ เช่น ฟ้าใบ หรือสีน้ำมัน สีอะครีลิก ในขณะที่ธรรมชาติของสื่อเหล่านี้  
 แตกต่างกัน ความสำคัญของสื่อวิดีโอที่มีต่อคุณวสันต์จึง เป็นตัวรองรับความคิดและ  
 ถ่ายทอดออกมาได้เป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยตัวเอง ให้คนมานั่งชมพร้อม ๆ กัน ซึ่ง  
 คุณวสันต์ได้แสดงทัศนคติว่าตนเองคิดว่าสื่อทุกชนิดไม่แตกต่างกัน คุณสมบัติของตัวสื่อ  
 ไม่สำคัญ สำคัญที่ผลงาน เมื่อสร้างออกมาเสร็จแล้วมากกว่า การที่จะเลือกสื่อใด ๆ  
 มาใช้จึงไม่แตกต่างกัน อาจกล่าวได้ว่า คุณวสันต์มองสื่อวิดีโอแบบศิลปินที่มีได้  
 ให้ความสนใจกับสิ่งอื่น ๆ เช่น ตัวสื่อ หรือกลวิธีทำงาน แต่จะเน้นที่ผลงานเมื่อ  
 สำเร็จรูปแล้วว่าจะสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมได้มากน้อยแค่ไหน ซึ่งปกติแล้วผลงาน  
 ของคุณวสันต์ซึ่งเป็นแนวเอกซ์เพรสชันนิสม์ก็มักจะถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้ชมตื่นตะลึง  
 ในเนื้อหาที่รุนแรงก้าวร้าวมากกว่าสิ่งอื่น มุมมองเช่นนี้จะต่างกับศิลปินที่สนใจ  
 ธรรมชาติของสื่อแต่ละชนิดหรือให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสื่อ เช่น  
 ผลงานชุด "Content and Sense" (2538) ของ อ.มณฑิร บุญมา ใช้ยา  
 สมุนไพรโบราณมาประกอบงาน ซึ่งผู้ชมงานจะได้กลิ่นของยาและสมุนไพรตามแนว  
 ความคิดที่ปรากฏในชื่องานคือ ความรู้สึกทางด้านประสาทสัมผัส (Sense) กลิ่น  
 ของยาและสมุนไพรจึง เป็นเนื้อหาสาระที่มากับตัวสื่อ โดยสามารถบอกเล่าถึงความ  
 เป็นของเก่าโบราณพื้นบ้านและความศักดิ์สิทธิ์ หรือผลงานคอมพิวเตอร์ อาร์ต  
 "ชีวิต01" (2537) ของคุณสุกิจ ปุณณะชัยยะ ซึ่งคุณสุกิจ เป็นศิลปินที่สนใจ  
 ธรรมชาติของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการทำงานของสื่อ ผลงานของคุณสุกิจจึงเป็นการ  
 ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สร้างงานศิลปะ โดยการสร้างและประยุกต์โปรแกรมขึ้นมา

ซึ่งคุณสุกิจ เองนั้นมีความชำนาญและศึกษาเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์มาตลอด ลักษณะการใช้สื่อของศิลปินที่ยกตัวอย่างมาทั้งสองนี้แตกต่างจากการใช้สื่อของคุณวสันต์ ซึ่งเป็นผลมาจากธรรมชาติและบุคลิกของตัวศิลปินเองที่ไม่เหมือนกัน และการศึกษา ตลอดจนความชำนาญและความสนใจที่คุณวสันต์มีไม่เหมือนกัน การที่คุณวสันต์ย้ายอยู่เสมอว่า วิดีโอ เป็นเพียงตัวรองรับอารมณ์เหมือนกับสีน้ำมัน สีอะครีลิกทั่วไป และไม่ได้มีความสนใจในตัวสื่อหรือเคยค้นกับการใช้เทคโนโลยีแต่อย่างใดนั้น อาจพอมองได้ว่าลักษณะและความคิดของบุคคลก็ต่างกัน บริบทของบุคคลก็ยิ่ง เป็นส่วนที่แตกต่างกันมากที่สุด สิ่งเหล่านี้จึงมีผลที่ทำให้ลักษณะ รูปแบบ และวิธีการแสดงออกของศิลปินแตกต่างกัน คุณวสันต์เองกล่าวว่าตนเอง ไม่ได้ชอบสื่อวิดีโอ ไม่มีใช้ ไม่เคยค้น... "ผมไม่มีวิดีโอด้วยซ้ำที่บ้าน" เปรียบเทียบกับคุณสุกิจที่กล่าวว่า "คอมพิวเตอร์เป็นศาสตร์ที่น่าสนใจ ผมสนใจมานานแล้ว เล่นมานาน มีทักษะกับมัน ผลลงไปหาเครื่องแล้ว" (สุกิจ ปุณณะชัยยะ, สัมภาษณ์ 12 มิ.ย. 37) สภาพ และทัศนคติของศิลปินทั้งคู่ต่างกัน ผลงานศิลปะถึงแม้จะใช้สื่อสมัยใหม่ (คอมพิวเตอร์และวิดีโอ) เหมือนกันแต่ความสนใจต่างกัน ความรู้ต่างกัน ลักษณะของงานจึงต่างกัน

## 6. ปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิต

นอกจากความสนใจ ความรู้ในการถ่ายทำและความชำนาญในการควบคุมเครื่องมือก็เป็นสิ่งที่ศิลปินจำเป็นต้องมีอยู่บ้างเพื่อช่วยเอื้ออำนวยการผลิตในกรณีของคุณวสันต์นั้น คุณวสันต์เล่าว่า ไม่ได้ศึกษาเรื่องการถ่ายทำมาก่อนแต่อาศัยการสอบถามอย่างคร่าว ๆ จากกลุ่มเพื่อน การใช้กล้องวิดีโอถ่ายทำผลงานนั้นเป็นกล้องของเพื่อนคุณวสันต์ การใช้กล้องที่ไม่ใช่ของตนเอง, ความไม่ชำนาญในเครื่องมือ, ไม่เคยลองการถ่ายทำมาก่อน และคุณวสันต์เป็นผู้คิดโครงเรื่องและวางความคิดไว้ล่วงหน้าแล้ว จึงนำบทดังกล่าวซึ่งไม่ได้เขียนสคริปต์ไปอธิบายให้กลุ่มเพื่อนฟัง เช่น ต้องการถ่ายที่สถานที่ใด เพราะอะไร ต้องการภาพเช่นนี้ ส่วนมุมกล้องนั้นคุณวสันต์ปล่อยให้เพื่อนเป็นผู้คิด ไม่มีสคริปต์มีเพียงการวางเค้าโครงไว้อย่างกว้าง ๆ คร่าว ๆ และเกือบจะเป็นการแสดงสด..." ตอนแรก ผมคิดจะเขียนสคริปต์ แต่บท



มันไม่ค่อยมี อันอื่นก็เลย Improvise" คุณวสันต์ใช้ห้องตัดต่อของเพื่อนในการตัดต่อผลงานที่ถ่ายเก็บไว้ ซึ่งได้ใช้ห้องตัดต่อโดยไม่เสียเงิน ซึ่งใช้เป็นเวลาประมาณ 4-5 วัน ส่วนเรื่องของช่างกล้องและลูกมือนั้น คุณวสันต์อธิบายว่าเพื่อนเป็นผู้ถ่ายให้ โดยใช้เทประบบ Super-V ใช้เวลาถ่ายทำอย่างรวดเร็วประมาณ 1 อาทิตย์ จากลักษณะดังกล่าวบวกกับการที่ศิลปินไม่มีความชำนาญและเพื่อนผู้ถ่ายภาพมีงานประจำ ทำให้มีเวลาให้คุณวสันต์ได้จำกัด และการใช้ห้องตัดต่อของเพื่อนโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ที่เป็นปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิตให้กับคุณวสันต์มีข้อจำกัดมาก ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าได้ส่งผลไปถึงตัวผลงานดังนี้

1. การที่ไม่ได้ศึกษาเรื่องการถ่ายทำ ทำให้ไม่ทราบข้อจำกัดและประสิทธิภาพการทำงานของเครื่องมือ ถึงจะทราบอย่างคร่าว ๆ เมื่อมาลงมือถ่ายทำจริงก็จะเกิดปัญหา และมีข้อจำกัดทำให้ภาพที่ปรากฏในจอไม่ตรงกับภาพที่ตัวศิลปินต้องการ ไม่ตรงกับภาพที่คิดเอาไว้ล่วงหน้า

2. การใช้ห้องตัดต่อของเพื่อนโดยที่เพื่อนไม่ได้คิดค่าใช้จ่าย ทำให้ต้องรีบใช้และห้องตัดต่อก็มีคนอื่นมารอเช่าต่อ แต่เทปที่ใช้เป็นระบบ Super-V ไม่ใช่ระบบ U-Matic ซึ่งมีคนใช้กันมาก ห้องตัดต่อสำหรับเทประบบ Super-V จึงค่อนข้างว่างกว่าห้องตัดต่อระบบ U-Matic แต่ก็ต้องรีบใช้ห้องตัดต่อให้เสร็จเร็ว ทำให้ไม่มีโอกาสที่จะได้ "เล่น" กับเทคนิคมากมายนักและผสมกับความตั้งใจที่จะให้ผลงานออกมาแบบ "ดิบ" ด้วยผลงานวิดีโอ อาร์ต ในชุดนี้ จึงยังไม่ได้ใช้ประโยชน์เทคนิค และเอฟเฟ็คของสื่อวิดีโออย่างเต็มที่

3. การที่ให้เพื่อนเป็นผู้ถ่ายและคิดมุมมองทำให้ภาพออกมาไม่ตรงกับความต้องการของศิลปิน เนื่องจากมุมมองต่างกัน บุคลิกต่างกัน และตัวศิลปินเป็นผู้แสดงเองด้วย ทำให้ไม่สามารถกำกับได้ คุณวสันต์กล่าวว่า "มันไม่เหมือนใจผมนะ (ตอนถ่ายทำ) ปกติ Visual ของผมไม่ค่อยจะธรรมดา แต่ตากล้องเป็นคนสุภาพ เขาก็ทำเท่าที่จะทำได้" (วสันต์ สิทธิเขตต์, สัมภาษณ์

24 ก.ย. 37)

4. มีเวลาน้อย เนื่องจากตัวศิลปิน ต้องการที่จะเร่งผลงานให้เสร็จทันและเป็นแสดงไล่เลี่ยกับผลงานชุดก่อน (ชุด I am you) และเพื่อนผู้ถ่ายมิงงานประจำ ทำให้ต้องแบ่งเวลาให้คุณวสันต์ได้จำกัด ผลงานจึงออกมาในลักษณะที่ค่อนข้างดิบ ไม่ใช่เทคนิคซับซ้อน

5. คุณวสันต์ไม่ได้สนใจสื่อวิดีโอ จึงไม่ได้ศึกษาคุณสมบัติและสมรรถนะของเครื่องมือ ผลงานชุดนี้จึงเป็นการใช้เครื่องอย่างง่าย ๆ คือถ่ายภาพเก็บเท่านั้น เรื่องมุกกล้อ้ง การวัดแสง การทำเอฟเฟคพื้นนั้นไม่ได้กำหนดตายตัว ขึ้นอยู่กับความพอใจของศิลปินและช่างภาพ

#### สรุปการใช้สื่อวิดีโอของคุณวสันต์

นอกจากนั้น ผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุดนี้ก็ไม่ได้ใช้เทคนิคของวิดีโอหรือคุณลักษณะอื่น ๆ ของวิดีโอ เช่น การซ้อนภาพ การตัดต่อตัวภาพมาใช้ วิธีการแสดงออกของศิลปินผ่านสื่อตัวนี้จึงเป็นเพียงว่าสื่อวิดีโอเป็นช่องทาง (Channel) ในการเผยแพร่ความคิดของศิลปินไปสู่ผู้ชมโดยทางอิเล็กทรอนิกส์แทนที่ศิลปินจะมาแสดงเองแล้วให้ผู้ชมรับชมอย่างสด ๆ หรือเขียนเป็นภาพจิตรกรรม การใช้วิดีโอในกรณีนี้จึงเป็นการเก็บบันทึกภาพการแสดงของศิลปินอย่างตรงไปตรงมาและใช้วิดีโอเป็นสื่อในการถ่ายทอดไปสู่ผู้ชมให้ชมในเวลาที่ยพร้อมกัน รับรู้ในเวลาที่ยพร้อมกันและเลิกชมในเวลาเดียวกันด้วย ความเป็นสื่อที่เคลื่อนไหว (Motion Media) ของวิดีโอ เอื้อประโยชน์ต่อผลงานวิดีโอ อาร์ตชุดนี้ในแง่ของความง่ายในการรับรู้ของผู้ชม ปะทะความรู้สึกของผู้ชมและตรงมากที่สุด คุณวสันต์คิดถึงสื่อวิดีโอในแง่ที่ว่า เป็นเพียงสื่อที่ทำให้เห็นภาพเท่านั้น มีเสียงซึ่งสร้างอารมณ์ขึ้นด้วยคำพูดได้ แต่ไม่ได้นำลักษณะพิเศษของสื่อวิดีโอ เช่น ความเป็นสื่อเคลื่อนไหวหรือเทคนิคต่าง ๆ มาใช้ และความคิดของศิลปินสำคัญกว่าสื่อ ซึ่งคุณวสันต์มองในฐานะศิลปินว่าสื่อทุกชนิดไม่

แตกต่างกัน เป็นเพียงปฏิกริยาระหว่างการเห็นภาพเท่านั้น ศิลปะเป็นภาษาที่พูด  
อย่างไร คนก็เข้าใจในทัศนะของคุณวสันต์นั้น สื่อทุกชนิดไม่ต่างกัน จะให้งาน  
จิตรกรรมมีเทคนิคก็น่าจะทำได้ อย่างไรก็ตามคุณวสันต์ได้กล่าวว่าผลงานที่ออกมานั้น  
เป็นเพียง "กรณีทดลอง" ทำขึ้นมาเพื่อสะท้อนสังคมเท่านั้น

3. ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินที่ผลิตงาน  
วิดีโอ อาร์ต กรณี อ.มณฑิธร บุญมา ในงานชุด "บทสวดของอปีโสต"

ผลงานของ อ.มณฑิธร บุญมา นำออกแสดงในปี 2536 พล  
งานประกอบไปด้วยวิดีโอ อาร์ต และซีร็อกซ์ อาร์ต (การใช้ภาพที่เกิดจากเครื่อง  
ถ่ายเอกสารมาทำงานศิลปะ) ซึ่งผลงานครั้งนี้ อ.มณฑิธร ได้นำไปออกแสดงใน  
ต่างประเทศ (ออสเตรเลีย) ด้วย

1. ปัจจัยจากปัจเจกบุคคล : ทัศนคติของศิลปินที่มีต่อสื่อวิดีโอ

ปัจจัยระดับปัจเจกบุคคลประการแรกที่ทำให้ศิลปินใช้สื่อ  
วิดีโอ คือ ทัศนคติที่มีต่อสื่อวิดีโอว่าเป็นสื่อที่ขาดชีวิตและจิตใจซึ่งเกิดมาจาก  
ความคิดที่ฝังรากลึกอยู่ในจิตใจของศิลปิน นั่นคือความสนใจในเรื่องของศาสนา  
และพิธีกรรมในสังคมสมัยใหม่ ซึ่ง อ.มณฑิธร ได้อธิบายว่า "ความเชื่อของมนุษย์  
ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ -Spiritual ตลอดเวลา  
ถึงแม้คนจะเชื่อในเรื่องของวัตถุ แต่เมื่อถึงสุดท้ายของการตอบคำถามของชีวิตหรือ  
ความเป็นไปต่าง ๆ จะมาเจอปัญหาสิ่งสูงสุดทางชีวิตอยู่นั่นเอง เป็นงานชุดที่อยู่ใน  
ใจผม คือสิ่งที่รู้ได้และรู้ไม่ได้ความเชื่อบางอย่างทาง Spirit ที่เราได้รับ สิ่งที่รู้  
และไม่รู้ เห็นและไม่เห็น" ความสนใจและความเชื่อดังกล่าวเป็นสิ่งที่เวียนว่าย  
อยู่ในความคิดของ อ.มณฑิธร ซึ่งเป็นผลให้ รังสรรค์ผลงานออกมาด้วยสื่อวิดีโอ  
ซึ่งเป็นตัวแทนของสังคมสมัยใหม่ซึ่งนอกจากผลงานชุดนี้แล้วยังเป็นงานชุด "The  
Mark of Mind" (2537) และงานศิลปะที่ใช้เครื่องรับโทรทัศน์เป็นส่วนประกอบ



ผลงาน

นอกจากเหตุผลในเรื่องแนวความคิดแล้ว การใช้สื่อของ อ.มณฑิธร นั้นขึ้นอยู่กับความเข้าใจที่ตัวศิลปินคิดว่าสื่อคืออะไร ลักษณะการเลือกสรรสื่อของ อ.มณฑิธร นั้น เริ่มมาจากการใช้วัสดุจากธรรมชาติ ซึ่งอยู่นอกไปจากสารบบความคิดของคนทั่วไปว่า สิ่งเหล่านี้คือสื่อศิลปะ เช่น ดิน ทราย โดย อ.มณฑิธร ให้คำนิยามว่าเป็นการแอนตี้วัสดุที่คนทั่วไปยอมรับว่าเป็นศิลปะ ปฏิเสธการใช้สี การเลือกสื่อมาใช้จึงเป็นการเลือกสิ่งที่ตนเองเข้าใจในลักษณะของสื่อ นั้นและ เป็นสิ่งที่ตรงกับความเป็นจริงที่ศิลปินเป็นอยู่

ในยุคแรกของการทำงาน อ.มณฑิธร ได้ใช้สื่อธรรมชาติ เช่นของพื้นบ้าน เครื่องมือทางการเกษตร ต่อมาเมื่อสังคมมั่นคงแน่นไปด้วยเทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่ต่าง ๆ อ.มณฑิธร เห็นว่าสื่อสมัยใหม่เหล่านี้และ เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลกับชีวิตมนุษย์มาก ยังผลให้เกิดความคิดที่จะโยงความเป็นไปในสังคมที่เกี่ยวเนื่องด้วยเรื่องสื่อเข้ากับศิลปะ..."ผมจะตอบโต้และต่อต้านกับสิ่งนั้น (สื่อ) โดยเห็นว่าสื่อปัจจุบันเป็นพวกเทคโนโลยีได้เข้ามามีอิทธิพลกับคน พอตีผมสนใจในศาสนา ไสยศาสตร์ เราจะทำยังไงกันเมื่ออยู่ในสังคมใหม่..."

เมื่อได้รับเชิญจากบริษัทโตชิบา มีเครื่องวิดีโอเพื่อการทำงาน บวกกับความสนใจแต่ดั้งเดิมของศิลปินในเรื่องศาสนา อ.มณฑิธร จึงผลิตผลงานวิดีโอ อาร์ต ขึ้นมา ด้วยแนวความคิดที่ว่า จะผสานสองสิ่งเข้าไว้ด้วยกันซึ่งก็คือ ความเชื่อทางศาสนา และพิธีกรรม ซึ่งเป็นตัวแทนทางด้านจิตใจและความมีชีวิต ประสมเข้ากับสื่อวิดีโอ ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อันเป็นสัญลักษณ์ของสังคมสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีที่ไม่มีชีวิตจิตใจ ซึ่ง อ.มณฑิธร ได้ให้คำอธิบายว่า "มันเป็นการใส่ชีวิต ใส่ Spirit ลงไปในเทคโนโลยี (วิดีโอ) ที่ไม่มีชีวิต สมมติว่าเราสามารถ communicate กับเทพเจ้าต่าง ๆ ได้ โดยเราใช้รูป ใช้เทียน ใช้วิธีการเผาไหม้ ซึ่งเป็นการ transformation วัสดุต่าง ๆ เป็นวิธีที่ primitive แบบสมัยก่อน เป็นวิธีการทางธรรมชาติ คือมนุษย์ตอบโต้กับวัสดุทันทีโดยใช้การแปรเปลี่ยนทุกสิ่งทุกอย่าง น้ำ

กลายเป็นไอ ไม้หรือสิ่งต่าง ๆ ถูกไฟเผา เราใช้วิธีนี้สื่อสารกับเทพเจ้าในยุคโบราณ  
ดิน น้ำ ลม ไฟ เป็นการสะท้อนการ transformation ของธาตุทั้งสี่ สิ่งเหล่านี้  
คือวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน โดยไม่ใช้การสังเคราะห์ตามวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ จากไม้  
กลายเป็นถ่าน เป็นถ่าน มีความร้อนเป็นตัวเชื่อม แต่ขณะนี้ในยุคอิเล็กทรอนิกส์  
อิเล็กทรอนิกส์มีอิทธิพล สื่อปัจจุบันเป็นพวกเทคโนโลยีที่นำเข้ามาอยู่ในชีวิตของคนแทน  
มันเป็นยุคของคลื่น ของแสง ของเสียง ของกระแสไฟฟ้า เราอยู่ในสังคมของสื่อซึ่ง  
สื่อเข้ามาอยู่ในชีวิตของเราหลาย ๆ แง่และทางความคิดด้วย ในสังคมใหม่แบบนี้  
เราจะสื่อสาร Spirit กับสื่ออย่างไรโดยใช้สื่อ เราจะทำให้สื่อมี Spirit ได้อย่างไร"  
(มณฑิเยร์ บุญมา, สัมภาษณ์ 18 ต.ค. 2537)

หากกล่าวโดยสรุปแล้ว ปัจจัยจากปัจเจกบุคคลประการ  
นี้คือศิลปินมองว่าสื่อวิดีโอเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ขาดชีวิตและจิตวิญญาณ แต่เป็นสิ่ง  
หนึ่งที่มีอิทธิพลและบทบาทมากในสังคมเทคโนโลยีแบบปัจจุบัน ศิลปินจึงต้องการที่จะ  
"เติมชีวิตและจิตวิญญาณ" ให้กับสื่อ การใส่ชีวิตหรือจิตวิญญาณลงไปในการผลิตสื่อใน  
ผลงานชุดนี้ของ อ.มณฑิเยร์ เป็นการเลียนแบบการทำพิธีแบบไสยศาสตร์ แต่  
เปลี่ยนจากผู้ถูกกระทำพิธีซึ่งปกติจะเป็น "คน" ให้กลายเป็น "สื่อ" แทน เช่น  
การหยดน้ำมันต์เป็นการเติมจิตวิญญาณเข้าไปในสื่อ ดังนั้นการพรมน้ำมันต์จึงเป็น  
การทำให้สื่อเป็น "สิ่งที่ดี" ด้วยเนื่องจากว่า อ.มณฑิเยร์มีทัศนะว่า สื่อสมัยใหม่  
มักจะนำเรื่องไม่ดี (ข่าว) เข้ามาให้ผู้คน..."เราได้รับสื่อรวดเร็วมากเกี่ยวกับ  
การทำลายล้าง เช่น ตอนสงครามอิรัก-อิหร่าน..." (มณฑิเยร์ บุญมา,  
สัมภาษณ์ 18 ต.ค. 37)

## 2. ปัจจัยเอื้ออำนวยต่อการผลิต : โอกาส

ปัจจัยเอื้ออำนวยต่อการผลิตที่มีผลในกรณี อ.มณฑิเยร์  
บุญมา คือ โอกาสในการได้รับเชิญจากบริษัทโตชิบา แห่งประเทศไทย ให้ทำงาน  
ศิลปะโดยใช้เครื่องวิดีโอและอุปกรณ์ของโตชิบา ซึ่ง อ.มณฑิเยร์ อธิบายดังนี้

"พอดีได้รับเชิญจากบริษัทโตชิบา ซึ่งเคยทำมาครั้งหนึ่งแล้ว" การที่บริษัทโตชิบาได้เชื้อเชิญ อ.มณฑิเยร ให้แสดงงานโดยมอบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้าของโตชิบาถือว่าเป็นสิ่งที่ย้อนนอกเหนือการควบคุมของศิลปินและมาจากภายนอก ซึ่งก็มาตรงกับความต้องการที่จะแสดงออกถึงแนวความคิดที่ศิลปินมีอยู่แล้ว

### 3. ลักษณะการใช้สื่อวิดีโอของ อ.มณฑิเยร

สำหรับผลงานวิดีโอ อาร์ต ชุด "บทสวดของอปิโสด" นี้ แนวความคิดของ อ.มณฑิเยรคือการเติมชีวิตและจิตวิญญาณเข้าไปในสื่อ สื่อวิดีโอในงานชุดนี้จึงไม่ใช่เป็นเพียงตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดหรือเป็นเพียงสื่อในการแพร่ภาพเท่านั้น แต่ได้นำลักษณะความเป็นวัตถุที่ไม่มีชีวิตจิตใจเป็นเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่สามารถทำงานด้วยตัวเองหากปราศจากมนุษย์ผู้ควบคุมหรือไม่สามารถทำงานได้นอกเหนือไปจากหน้าที่อันจำกัดที่เครื่องมืออยู่ ลักษณะการใช้วิดีโอของ อ.มณฑิเยรจึงเป็นการใช้ทั้งภาพที่ปรากฏบนจอวิดีโอ, ความเคลื่อนไหว, การใช้เสียงประกอบ, ตัวเครื่องและความเป็นเครื่องจักรให้เข้ากับความเชื่อทางศาสนา โดยใช้เรื่องของเสียงและสื่อมาเป็นตัวกลางในการสร้างงาน

ในเรื่องของเสียงนั้น อ.มณฑิเยรได้ใช้เสียงบทสวดพิธีกรรมทางภาคเหนือในการอัญเชิญเทพเจ้า โดยนำมาแต่คำเอื้อนมาตัดต่อเข้าด้วยกันเป็นช่วง ๆ ให้เสียงนั้นซ้ำ ๆ กันเป็นจังหวะ เป็นเสียงสวดมนต์ที่ซ้ำกันไปมา ซึ่งท่วงทำนองในการสวดมนต์นั้นจะเป็นเสียงโทนเดียวอยู่ในตัวอยู่แล้ว (Monotone) และเมื่อถูกนำมาตัดต่อให้เป็นการสวดมนต์ในทำนองซ้ำ ๆ กันก็จะทำให้กลายเป็นเสียงประกอบ (Sound Effect) ที่สื่อความหมายไปถึงการทำพิธี, ความศักดิ์สิทธิ์ และการมุ่งสมาธิ

ในด้านการใช้ภาพนั้น นอกจากภาพจากเครื่องถ่ายเอกสาร

(ซีรอกซ์ อาร์ต) เป็นรูปเครื่องหมาย ? ! ดิคไว้เป็นกระดาษปิดฝาผนังทั่วห้อง จัดแสดงงาน และภาพที่ปรากฏในจอวิดีโอซึ่งเป็นภาพของเครื่องหมาย ? ! ที่ใช้กล้องถ่ายบันทึกเป็นภาพซูมเข้าและซูมออกซ้ำ ๆ กัน และเปลี่ยนภาพไปมา

อ.มณเฑียร ได้เชื่อมโยงคุณสมบัติของสื่อวิดีโอให้เข้ากับการปฏิบัติพิธีกรรม ใช้เสียงและภาพจากวิดีโอโยงเข้ากับความเชื่อเรื่องศาสนา การใช้กล้องถ่ายซูมเข้าและซูมออก การใช้เสียงสวดที่บันทึกซ้ำ และภาพของคนคลุมผ้าสีดำอ่านกระดาษที่มีเครื่องหมาย ? ! การเปลี่ยนภาพไปมาและการเปลี่ยนสีของภาพ เชื่อมโยงเข้ากับเสียงสวดมนต์ การนับลูกประคำซ้ำ ๆ และการมุ่งสมาธิ สวดมนต์ ซึ่ง อ.มณเฑียรอธิบายว่า "การกระทำที่เป็นการทำซ้ำ ๆ อย่างสวดมนต์เป็นทำนองซ้ำ ๆ การนับลูกประคำ การ repeat มันจะเป็นการ concentrate ทำให้มีสมาธิ ใจเราจะต่อเนื่อง ท่วงทำนองที่ซ้ำ ๆ ทำให้เกิดสมาธิ (มณเฑียร บุญมา, สัมภาษณ์ 18 ต.ค. 37) การใช้สื่อวิดีโอจึงเป็นการแปลงความคิดความเชื่อในด้านพิธีกรรมและศาสนามาเป็นภาพและเสียง และตัวสื่อก็เป็นส่วนหนึ่งของงานด้วย อ.มณเฑียรยังได้ใช้คุณสมบัติอีกแง่หนึ่งของสื่อวิดีโออีกด้วย นั่นคือเรื่องของพื้นที่และเวลา (Space-Time) เนื่องด้วยวิดีโอเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องด้วยเรื่องของเวลา และการรับชมงานศิลปะแบบวิดีโอ อาร์ต ในบางงาน ศิลปินก็ใช้เรื่องของเวลามาเกี่ยวข้อง เช่น ศิลปินอาจจะกำหนดเวลาของการฉายงานวิดีโอไว้เพียง 2 หรือ 3 นาที ซึ่งผู้ชมก็จะได้ชมแค่ช่วงเวลานั้น แตกต่างจากการแสดงภาพงานจิตรกรรม ซึ่งการให้ความสำคัญกับเวลานั้นขึ้นอยู่กับผู้ชมว่าจะใช้เวลาเท่าใดในการพิจารณาชมภาพแต่ละภาพ จะเริ่มและเลิกชมเมื่อใด หรือเมื่อกลับมาชมอีกครั้ง ภาพก็ยังเหมือนเดิม เวลาในที่นี้จึงเป็นเวลาที่ไม่มีกำหนด ในขณะที่เวลาในความเป็นวิดีโอและในความเป็นวิดีโอ อาร์ต นั้น เวลามีส่วนสำคัญมากและเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องพิจารณาควบคู่ไปด้วยในการสร้างผลงานวิดีโอ เนื่องจากเวลาของผลงานวิดีโอหรือการฉายแสดงผลงานถือเป็นตัวชี้บ่งถึงแนวความคิดที่ศิลปินตั้งใจจะนำเสนอ และเป็นตัวสัญลักษณ์ที่มีความหมายต่อตัวงานมาก อย่างเช่น งานทดลองของแอนดี้ วอร์ฮอล ชุด "Sleep" วอร์ฮอลถ่ายบันทึกภาพผู้ชายคนหนึ่งนอนหลับไว้ ซึ่งงานชุดนี้มีความยาวถึงหกชั่วโมงเต็ม เวลาหกชั่วโมงดังกล่าว จึงมีความหมายเกี่ยวกับชื่อเรื่องของงานชุดนั้น Sleep

(นอนหลับ) ซึ่งเป็นเสมือนระยะเวลาที่คนเรานอนหลับกันจริง ๆ

ในส่วนของพื้นที่ ในงานวิดีโอเน้นกินความหมายที่กว้างและแตกต่างไปจากงานศิลปะประเภทอื่นในการรับชมผลงานวิดีโอที่มีความเคลื่อนไหว การเปลี่ยนภาพและการมีภาพปรากฏบนจอ ผู้ชมจะสามารถรู้สึกว่าคุณเองอยู่ในพื้นที่เดียวกันกับสิ่งที่เกิดขึ้นในจอ ซึ่งเป็นความรู้สึกเหมือนขณะที่ชมโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ ผู้ชมอาจจะลืมพื้นที่หรือที่ที่ตนเองอยู่ในขณะนั้น แต่ "หลง" เข้าไปในพื้นที่ของภาพในจอในผลงานวิดีโอ อาร์ต ของ อ.มณฑิเรย์ นั้น อ.มณฑิเรย์กล่าวว่า "วิดีโอเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องเรื่องของ Space ในงานชุดนี้ เสียงสวดแบบคุณสวดถึงอะไร ผู้รับฟังจะอยู่ที่ Space ไหน" (มณฑิเรย์ บุญมา, สัมภาษณ์ 18 ต.ค. 37) การใช้วิดีโอเป็นการส่งคลื่นจากที่ (Space) หนึ่งไปที่หนึ่ง เสียงสวดที่ประกอบผลงานจึงเป็นการส่งเสียงสวดจากที่หนึ่งไปที่หนึ่งเช่นกัน เช่นเดียวกับการใช้ภาพซีร็อกซ์รูปเครื่องหมายคำถามและเครื่องหมายอัศเจรีย์ ที่ติดไว้เป็นกระดาษติดฝาผนังหรือแทนวอลล์เปเปอร์นั้น ก็เปรียบเสมือนการส่งเสียงสวดและการส่งสิ่งที่สวดได้กระจายไปจนเต็มพื้นที่ (ทั่วห้อง) ศิลปินได้เปรียบเทียบลักษณะของสื่อวิดีโอเข้ากับเรื่องของจิตวิญญาณ การที่สื่อวิดีโอเป็นสื่อที่ประกอบขึ้นด้วยคลื่นแสงและคลื่นเสียง เป็นกระแสของไฟฟ้าลักษณะดังกล่าวนี้ ศิลปินนำเอาไปโยงเข้ากับความเป็นจิตวิญญาณซึ่งมีลักษณะเป็นคลื่นเหมือนกัน ซึ่ง อ.มณฑิเรย์อธิบายว่า "คลื่นแสงคลื่นเสียงนี้มันเหมือนกับจิตที่เราคิดอะไรบางอย่าง ความคิดมันก็เป็นคลื่นอย่างหนึ่ง เวลาคิดถึงกันก็ส่งถึงกันได้ นั่นคือกระแส การสวดหรือการร้องก็คือการถ่ายทอดคลื่น การแปลงรูปในวิดีโอก็มาจากคลื่น เป็นการถ่ายทางไฟฟ้ามากลายเป็นเสียงเป็นภาพ"

จะเห็นได้ว่าลักษณะการใช้สื่อวิดีโอของ อ.มณฑิเรย์ บุญมานั้นเป็นการใช้สื่อที่โยงเข้าหาความเชื่อของตนเอง คือในเรื่องของศาสนาและการประกอบพิธีกรรม เปรียบเทียบลักษณะของสื่อเข้ากับขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมและเรื่องของจิต ใช้สื่อเป็นตัวแปลงความคิด ความเชื่อในสิ่งที่เป็นนามธรรม จับต้องไม่ได้ เช่น เรื่องของจิตวิญญาณให้ออกมาเป็นภาพ เป็นเสียง และเป็นการแปลงให้



สื่อวิดีโอที่หลุดพ้นไปจากบริบทเดิมของมันที่เป็นเพียงเครื่องจักรสี่เหลี่ยมธรรมดาให้กลายเป็นสิ่งที่มีจิตวิญญาณ สัมกับคำว่า "สื่อ"-Medium ที่นอกจากจะสื่อเพียงภาพ ยังเป็นการสื่อไปถึงสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากการรับรู้ธรรมดาสามัญเหมือนกับ "ร่างทรง"... "ผมทำมันจากกล่องโง่ ๆ ไม่มีชีวิตแล้วทำให้มันมีชีวิตหรือเป็นผีขึ้นมา หรือถ่าย Spirit นั่นคือจุดประสงค์ของผม ส่วนเครื่องซีร็อกซ์นั้นเหมือนกับตัวมันเองเป็นศาลพระภูมิ มีเสียง มี Spirit มันสามารถ transform บางอย่างได้ ผมชอบการทำให้วัตถุมีชีวิตอย่างงานของ นัมจุนไปก (Paik) เพราะมันทำวัตถุได้มีชีวิต..." (มณฑิเยร บัญมา, สัมภาษณ์ 18 ต.ค. 37)

#### 4. ปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิต

ส่วนปัจจัยเอื้ออำนวยการผลิตนั้น อ.มณฑิเยรได้รับการเอื้อเฟื้อจากบริษัทโตชิบา โดยบริษัทโตชิบามีกล่องถ่ายวิดีโอ, ช่างถ่ายภาพ, เครื่องเล่นเทปสำหรับฉายผลงาน และห้องตัดต่อ และการเชื้อเชิญดังกล่าวทำให้ศิลปินมีความพร้อมมาก ทั้งในเรื่องของเวลาและเครื่องมือ และรวมไปถึงความสมบูรณ์ของตัวงานด้วย และเอื้อให้ศิลปินได้ "เล่น" กับเครื่องมืออย่างเต็มที่ ซึ่งอย่างไรก็ตาม อ.มณฑิเยรได้เจาะจงให้ใช้เทคนิคและเอฟเฟ็คที่เป็นธรรมชาติที่สุด ง่าย ๆ และไม่ต้องการมากนัก ซึ่งมีการซูมเข้า การซูมออก (Zoom-in/Zoom-out) เปรียบเป็นการหายใจเข้า-ออกอย่างสม่ำเสมอในการทำสมาธิ การเปลี่ยนสีจากแดงเป็นเขียว ขาวเป็นดำ ซึ่งใช้สีพื้นฐานคือ เหลือง แดง น้ำเงิน และการเฟด (Fade) ซึ่ง อ.มณฑิเยรมีช่างกล้องวิดีโอเป็นผู้ถ่ายให้ ภาพจึงออกมาในลักษณะที่สมบูรณ์และตรงกับที่ต้องการ

การเปรียบเทียบทัศนคติและปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินทั้ง 3 ราย

1. ทัศนคติของ ศศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ ที่มีต่อสื่อวิดีโอ

ศศ.ดร.อภิรักษ์ มีความเห็นว่า สื่อวิดีโอเป็นสื่อที่น่าสนใจ เมื่อได้มาทดลองทำงานก็รู้สึกว่าการที่ออกมาน่าสนใจ แต่เป็นสื่อที่วงการศิลปะไทยค่อนข้างจะไม่ยอมรับ ผลงานของ ศศ.ดร.อภิรักษ์ ที่ใช้สื่อวิดีโอนั้น ศศ.ดร.อภิรักษ์ กล่าวว่า เป็นการใช้สื่อเพื่อเผยแพร่สารหรือแนวความคิดของตนเองมากกว่าที่จะนำเทคนิคของวิดีโอหรือเทคนิคทางอิเล็กทรอนิกส์มาสร้างงานศิลปะ การใช้สื่อวิดีโอในปี 2528 นั้น ศศ.ดร.อภิรักษ์ ถือว่าเป็นเพียงการทดลองสั้น ๆ และเป็นเพียงทางผ่านเท่านั้น ซึ่งหลังจากปี 2528 แล้ว ศศ.ดร.อภิรักษ์ ก็ไม่ได้ทำงานศิลปะอีกเลยจนถึงปัจจุบัน

2. ทัศนคติของคุณวสันต์ สิทธิเขตต์ ที่มีต่อสื่อวิดีโอ

คุณวสันต์ มีความเห็นว่า สื่อวิดีโอเป็นสื่อธรรมดาที่มีเสียงและมีภาพเคลื่อนไหวแต่ไม่ต่างไปจากสื่ออื่น ๆ เหมือนการใช้สีน้ำ สีน้ำมันทั่วไป สิ่งที่พิเศษของวิดีโอคือ ผู้ชมเห็นการเคลื่อนไหวในจอแล้วจะเข้าใจได้เร็ว ในความเห็นของคุณวสันต์แล้วนั้น งานจิตรกรรมกับงานวิดีโอไม่ได้แตกต่างกันเลยถึงแม้สื่อที่นำมาใช้จะมีคุณสมบัติแตกต่างกัน แต่ต่างกันตรงกลวิธีในการทำงานเท่านั้นซึ่งคุณวสันต์ได้เปรียบเทียบการทำงานจิตรกรรมกับงานวิดีโอไว้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

| การทำงานด้วยวิดีโอ   | การเขียนภาพจิตรกรรม  |
|--|--|
| 1. เตรียมการมาก  | ไม่จำเป็นต้องเตรียมการมาก  |
| 2. ต้องทำงานกับผู้อื่น เป็นชั้น เป็นตอน ทั้งการคิดและตอนลงมือผลิต                                      | ทำงานคนเดียว   |
| 3. ต้องเรียนรู้การถ่ายทำและฝึกฝน ซึ่งเรียนมาจากข้างนอกและทราบมาจากเพื่อน                               | ทักษะได้มาจากการเล่าเรียนในสถาบัน  |
| 4. มีข้อจำกัดจากภายนอก เช่น จากเครื่องมือ สถานที่/ช่างกล้อง ห้องตัดต่อ                                 | มีข้อจำกัดไม่มากเท่ากับวิดีโอ เนื่องจากเป็นทักษะคนละแบบที่ทักษะของงานจิตรกรรมขึ้นอยู่กับตัวศิลปินคนเดียวเท่านั้น |
| 5. เป็น "สื่อ" ชนิดหนึ่งเหมือนสื่ออื่น ๆ (สีน้ำมัน/สีอะครีลิก) แต่ต่างในด้านความรู้สึก                 | เหมือนกับสื่อวิดีโอในสายตาของคุณวสันต์   |
| 6. ยังไม่เป็นกระแส เพราะยังไม่มีใครทำมากนัก นักวิจารณ์ไม่รู้จักวิดีโอ อาร์ต งานชิ้นนี้เป็นกรณีตัวอย่าง | มีผู้ทำมากมาย  |

### 3. ทัศนคติ อ.มณเฑียร บุญมา ที่มีต่อสื่อวิดีโอ

ตามความเห็นของ อ.มณเฑียร นั้น สื่อวิดีโอในที่นี้หมายถึงการเป็นตัวแทนของเทคโนโลยีทั้งหลาย การใช้สื่อวิดีโอของ อ.มณเฑียรจึงไม่ใช่การใช้ด้วยความชื่นชอบสื่อ แต่เป็นการใช้ด้วยทัศนคติในเชิงลบต่อเทคโนโลยี เป็นการต่อต้านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ตามคำกล่าวของศิลปิน ดังนี้ "ผมแอนตี้วิดีโอนะ ผมทำวิดีโอเหมือนกับมันเป็นกล่องอะไรโง่ ๆ บางอย่าง ดูดี ๆ ที่ผมทำผมไม่ได้ชื่นชม ผมแอนตี้ ผมไม่ได้ admire แต่ผมว่ามันเป็นกล่องโง่ ๆ ที่ไม่มีชีวิต" (มณเฑียร บุญมา, สัมภาษณ์ 18 ต.ค. 37) อ.มณเฑียร มองสื่อวิดีโอในแง่ที่ว่าสื่อเป็นเพียงแค่อินเตอร์เฟซที่จะถ่ายทอดความคิด วัสดุทุกอย่างถูกตัดแปลงให้เข้ามารับใช้คอนเซ็ปท์ของศิลปิน เป็นสิ่งที่รองรับความคิด การใช้สื่อวิดีโอจึงเหมือนกับการใช้สื่อของภาพจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์ ที่สื่อมีความสำคัญในเรื่องของวิธีการแสดงออกและเป็นตัวกลางในการแพร่ความคิด สื่อวิดีโอในสายตาของ อ.มณเฑียรจึงแตกต่างกันสื่ออื่น ๆ ในแง่ของการให้ความรู้สึกที่ต่างกับสื่ออื่น เมื่อนำเสนอผลงานศิลปะ

จากรายละเอียดที่ผ่านมามีของศิลปินทั้ง 3 จะเห็นได้ว่าเหตุผลเบื้องหลังในการเลือกสื่อวิดีโอมาใช้ของศิลปินนั้นเป็นการใช้โดยไม่ได้ตั้งใจเลือกหรือมุ่งมาดที่จะเลือกมาใช้ไปถึง 2 ราย คือ กรณีคุณวสันต์ ที่ใช้วิดีโอเพราะราคาถูกกว่าการทำภาพยนตร์ และกรณี อ.มณเฑียร ซึ่งใช้วิดีโอเพราะได้รับเชิญจากบริษัทโตชิบา อันเป็นผลให้ศิลปินไม่ทำงานวิดีโอต่อเนื่องหรือไม่ได้สนใจศึกษาต่อไปอีก แต่หันกลับไปใช้สื่อเดิมตามลักษณะทางศิลปะ เฉพาะตัวของตนเอง ผลงานชุดต่อ ๆ มาของคุณวสันต์ เช่น ชุด "ผมรักวัฒนธรรมไทย" (2538) นั้นคุณวสันต์ก็หันกลับมาทำงานจิตรกรรมแนวเยอรมันเอกซ์เพรสชันนิสม์แบบเดิม ส่วนผลงานชุดต่อมาของ อ.มณเฑียร เช่นชุด "Content and Sense" (2538) อ.มณเฑียรก็ได้กลับมาใช้สื่อวัสดุธรรมชาติ เช่น กระจ่างดินเผา หรือยาสมุนไพรร่วมกับวัสดุอื่น ผศ.อภิรักษ์นั้นก็เปลี่ยนอาชีพจากศิลปินมาเป็นอาจารย์ประจำและนักวิจารณ์ศิลปะ จึงไม่ได้ทำงานศิลปะใด ๆ อีก จากการที่ศิลปินมิได้ตั้งใจหรือมีความสนใจในตัวสื่อ

มาก่อน และศิลปินมีความเห็นว่า การใช้สื่อวิดีโอนั้นก็มิได้แตกต่างจากการใช้สื่อชนิดอื่น ๆ เพียงแต่นำมารองรับการแสดงออกทางด้านศิลปะและแนวความคิดนั้นมีผลต่อตัวผลงานอยู่ด้วย ซึ่งนอกจากจะไม่มีการทำงานวิดีโอต่อไปอีกแล้วนั้นก็ยังทำให้ผลงานไม่ได้แสดงความสามารถของศิลปินได้เต็มที่ ทั้ง ๆ ที่ศิลปินทุกรายล้วนมีความสามารถเป็นอย่างยิ่ง ในกรณีของ ผศ.อภิรักษ์นั้น เนื่องจากตัวเครื่องมือเองมีข้อจำกัด การสร้างผลงานจึงพลอยมีข้อจำกัดไปด้วย ในกรณีคุณวสันต์ และ อ.มณฑิยา นั้น ความสนใจแต่ดั้งเดิมของศิลปินทั้งสองก็มิใช่สนใจสื่อวิดีโอซึ่ง อ.มณฑิยา ค่อนข้างที่จะไม่ชื่นชอบเทคโนโลยี สังเกตได้จากผลงานหลาย ๆ ชุดของ อ.มณฑิยา ที่มักจะใช้วัสดุธรรมชาติเสมอ ส่วนคุณวสันต์นั้นสนใจที่จะสร้างความรู้สึกตกตะลึงให้กับผู้ชมมากกว่าที่จะสนใจตัววัสดุหรือตัวสื่อต่าง ๆ ในด้านรายละเอียด ผลงานวิดีโอที่สร้างออกมานั้นจึงเป็นการใช้เทคนิคที่น้อยและใช้อย่างธรรมดาสามัญไม่ได้นำเทคนิคมาดัดแปลงแต่งเติมหรือนำมา "เล่น" อย่างงานวิดีโอ อาร์ต ของนัมจุนไปก์ หรืองานวิดีโอของศิลปินเยอรมันที่มักจะเน้นการเล่นเทคนิคและเนื้อหาที่หนัก ในกรณีนี้ ก็อาจจะเป็นไปได้ที่ศิลปินยังมีทุนไม่มากพอที่จะสร้างงานให้อลังการมากขึ้นไปอีกก็ได้ การสร้างงานวิดีโอของศิลปินเป็นเพียงการทดลอง ทดสอบตนเองในการใช้สื่ออื่น ๆ ที่ยังไม่เคยทำว่าจะทำได้ผลน่าพอใจมากน้อยแค่ไหน เมื่อทดลองแล้วก็กลับไปทำงานแบบเดิมของตนต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินทั้ง 3 ราย

เปรียบเทียบปัจจัยระดับปัจเจกบุคคลและทัศนคติที่มีต่อการใช้วิดีโอ

|   | คุณวสันต์ สิทธิเขตต์   | พศ.อภิรักษ์ โปษยานนท์  | อ.มณเฑียร บุญมา  |
|---|--|--|--|
| 1 | วิดีโอเป็นแต่สื่ออย่างหนึ่ง เหมือนกับสีน้ำมัน สีอะครีลิก ต่างกันตรงที่ คนรับวิดีโอได้เร็ว ง่าย ตรงเพราะเป็นการ เคลื่อนไหว            | วิดีโอเป็นสื่อเหมือนงาน จิตรกรรม เป็นทางผ่าน เป็นสื่อเพื่อทดลอง  | วิดีโอเป็นสื่อ เป็นบันได ที่จะถ่ายทอดความคิด เหมือนกับหรือภาพพิมพ์ ต่างกันที่ธรรมชาติในการรับสื่อแต่ละชนิด           |
| 2 | ใช้วิดีโอด้วยมีข้อจำกัด ในเรื่องทุน และเป็น ตัวเล็งจากการคิดสร้าง ภาพยนตร์ซึ่งทำไม่ได้และ ต้องการนำเสนองาน ศิลปะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว | ใช้สื่อวิดีโอเพราะต้องการ ทดลองและหาประสบการณ์ ในการทำงานด้วยสื่ออื่น ๆ เพราะรู้สึกเพียงพอกับการ ทำงานจิตรกรรมแล้ว   | ใช้สื่อวิดีโอเนื่องจาก โอกาสและความต้องการ ที่จะถ่ายทอดความคิด ภายใน   |
| 3 | ต้องการเสียดสีวงการ ศิลปะและศิลปินในความ ไม่ก้าวหน้าด้วยผลงาน ชุดนี้ "มันจะเป็นระเบิด เวลาถ้าฉายในศิลปะการ"                          | ต้องการแตกตันวงการศิลปะ ในสมัยนั้น จงใจเลือกสื่อที่ วงการศิลปะไม่ยอมรับ "ผมจงใจเลือกสิ่งที่เค้าถือว่ามันอยู่นอกระบบ" | ต้องการโยงความคิด ความเชื่อในเรื่องศาสนา และพิธีกรรม เข้ากับความ เป็นวัตถุของสื่อ "มันเป็น กล้องโง่ ๆ ที่ไม่มีชีวิต" |

| คุณวสันต์ สิทธิเขตต์  | พศ.อภิรักษ์ โปษยานนท์  | อ.มณฑิยา บุญมา  |
|---|--|---|
| 4 การทำวิดีโอ อาร์ตชุดนี้เป็น   | การทำวิดีโอ อาร์ต เป็นเพียงการทดลอง เป็นการนำมาใช้ในโครงการสั้น ๆ  | การทำงานชุดนี้เป็นการแก้ไขปัญหาในช่วงโอกาสและเงื่อนไขที่ทางโตชิบาเป็นผู้เสนอมาให้ |
| 5 คิดว่าวงการศิลปะยังไม่ชินกับวิดีโอ อาร์ต นักวิจารณ์ยังไม่รู้จักวิดีโอ อาร์ต วิดีโออาร์ตยังไม่เป็นกระแส เพราะยังไม่มีใครทำ | วงการศิลปะในสมัย 10 ปีที่แล้วไม่ยอมรับวิดีโอ อาร์ต ปัจจุบันก็ยังไม่รับอย่างสนิทใจและยังไม่มีใครทำต่อเนื่อง | วงการศิลปะไม่คุ้นกับวิดีโอ อาร์ต ความเข้าใจของผู้ชมศิลปะยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร    |
| 6 คิดจะทำงานวิดีโอ อาร์ตต่อ คิดจะซื้อกล้องและเครื่องตัดต่อเอง   | ไม่ได้ทำงานศิลปะอีกเลย นับแต่ทำ "สอนศิลป์ฯ" จบ เนื่องจากเปลี่ยนอาชีพ                                       | ยังไม่คิดที่จะทำวิดีโอ อาร์ต อีก ศิลปินกล่าวว่า "เพราะผมไม่ได้เกิดมาจากตรงนั้น"   |