

NEW MEDIA ART

เมื่อสื่อใหม่ต้องอยู่อย่างมีศิลปะ

2589x9

ธำณัท วังชัย

อาจารย์, สาขานิเทศศาสตรบูรณาการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้



สื่อได้วิวัฒนาการตัวเองไปตามกาลเวลา ในช่วงชีวิตของคนเราได้ใช้เทคโนโลยีของสื่อที่เปลี่ยนสภาพไปอย่างต่อเนื่องรวดเร็ว จนไม่แน่ใจว่าคนรุ่นใหม่ที่ควรจะใช้สื่อใหม่หรือสื่อใหม่ยังเหมาะที่จะใช้กับคนรุ่นเก่า หรือไม่ อะไรคือความพอดีและเหมาะสม วิถีชีวิตประจำวันจากสภาพสังคมเมืองที่สับสนวุ่นวาย แทบทุกวันเราใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกแก่เราตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงเข้านอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบริโภคสื่อที่ขาดคุณค่า ขาดความเป็นศิลปะ อีกทั้งอาจมีสิ่งซ่อนเร้นตามมากมายทำให้การได้รับสื่อที่ขาดความงดงามทางสุนทรียภาพ จนบางทีอาจเป็นความเคยชินไปแล้ว บางครั้งเราได้เจออิทธิพลของสื่ออย่างมากจนขาดความเป็นตัวตน สื่อยังสามารถชักจูง ชักนำ สื่อมีสิ่งให้ติดตามหลงใหลสื่อสามารถกำหนดให้เราทำตามได้ไม่ว่าในทางที่ถูกหรือผิด ผู้บริโภคสื่อจึงตกอยู่ในสภาพไม่ต่างจากเป็นผู้ถูกใช้อำนาจของสื่อ



เราทราบอยู่แล้วว่าศิลปะคือความงาม ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสภายในใจเรา สื่อศิลปะหรือ ศิลปะสื่อใหม่ เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยีของสื่อ สื่อศิลปะเหมือนงานศิลปกรรมทุกสาขาที่ต้องการการนำเสนอเพื่อให้เกิดคุณค่าทางด้านจิตใจของมนุษย์มากกว่าคุณค่าทางวัตถุ ถ้าเราห่างเหินความมีศิลปะไปแล้ว ก็จะเหมือนกับว่าเราเดินห่างจากสวนดอกไม้ หนีจากทุ่งหญ้าอันเขียวขจีไปสู่ทะเลทรายอันร้อนระอุ

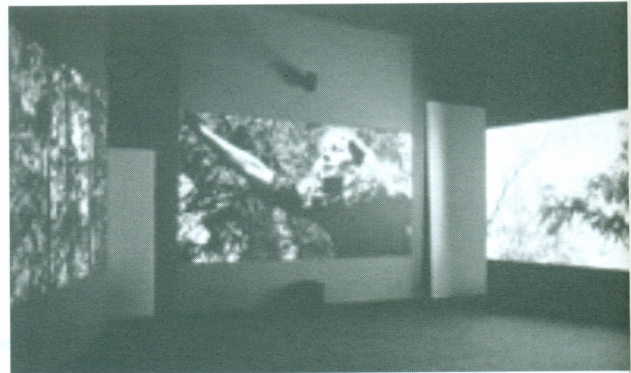
โลกของศิลปะสื่อใหม่ (World of New Media Art)

ช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ปรากฏการณ์จากภาพเคลื่อนไหว เริ่มเป็นสิ่งที่คุ้นเคยของผู้ชม ภาพยนตร์ (Movie) สื่อวิดีโอ (Video) กลายเป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้น ภาพยนตร์ (Movie) สื่อวิดีโอ (Video) กลายเป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้น ภาพยนตร์ (Movie) สื่อวิดีโอ (Video) กลายเป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้น



ภาพ 1 งานแสดงของนำ จูน แบก 1985, ชื่องาน ปลาบินบนท้องฟ้า

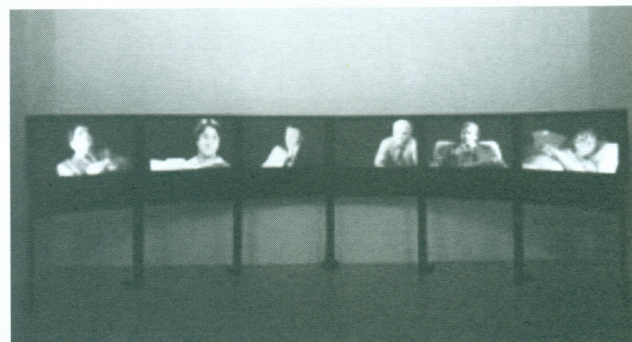
สื่อใหม่ (Media) เกิดจากการรวมตัวของสื่อมวลชนแบบเดิมอันได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้เป็นสื่อกลางสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงาน สื่อใหม่ซึ่งยังต้องอาศัยการใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วย เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิต ตัดต่อ การแสดง นำเสนอในรูปแบบและช่องทางที่หลากหลาย “สื่อใหม่” ยังรวมถึง การนำเสนอในงานในระบบเชิงโต้ตอบ (Interactive media) โดยส่วนมากสื่อใหม่จะผ่านช่องทาง



ภาพ 2 งานแสดงของโออา-ลิซา อาห์ติลา ชื่องาน ตาโล/เดอะเฮาส์ วิดีโอ 3 ช่อง, ดีวีดี, ซีดี, เสียง 14 นาที

การนำเสนองานโดยมีระบบอินเทอร์เน็ต (internet system) เป็นสื่อกลางแล้ว ยังมีการนำเสนอทั้งด้านสื่อจากแผ่นจัดเก็บข้อมูล เช่น แผ่นซีดีรอม (CD-ROM) ดีวีดีรอม (DVD-ROM) แผ่นบลูเรย์ (Blu-ray disc) การเสนอผ่านจอภาพทีวีแบบโต้ตอบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Television) เครือข่ายของสื่อขนาดใหญ่ (Broadband) จากการผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์จัดเก็บ และสื่อสารเผยแพร่ข้อมูล เช่น โทรศัพท์มือถือ (mobile phone) เครื่องไอพอด (ipod) ตลอดจนการนำเสนอผ่านการจัดแสดงสื่อ ภาพยนตร์ การแสดงดนตรี การแสดงละคร การแสดงงานในนิทรรศการ ซึ่งสื่อใหม่เป็นผลมาจากการผสมผสานการทำงานระหว่างสื่อ (Media) และ เทคโนโลยี (Technology)

ศิลปะสื่อใหม่ (New media art) เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่มีเนื้อหาครอบคลุมงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีจากสื่อ ถูกใช้แยกออกไปหลายสาขา เช่น ศิลปะดิจิทัลคอมพิวเตอร์กราฟิก (Digital computer graphic art) ภาพเคลื่อนไหว (Motion graphic) ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Art interactive) หุ่นยนต์คอมพิวเตอร์ (Computer robot) ศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer art) ศิลปะวิดีโอ (Video art) ศิลปะดิจิทัล (Digital art) ศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic art) ศิลปะข้อมูล (Information art) ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive art) สื่อศิลปะอินเทอร์เน็ต (Internet art) ศิลปะการแสดง (Performance art) ศิลปะสื่อใหม่ มักจะเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้สังเกตการณ์ ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ ตั้งแต่ประสิทธิภาพแนวคิดเพื่อให้เสมือนแนวทางเป็นศิลปะการติดตั้ง (Installation art)



ภาพ 3 งานแสดงของแคนดิส บริตซ์ 2005 ชื่องาน แม่+พ่อ วิดีโออินสตอลเลชัน 6 ช่อง 2 ชุด

สื่อศิลปะกับการท้าทายอำนาจเทคโนโลยี (Art vs Technology)

มีคำถามอยู่ว่า ถ้าให้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างภาพเขียนสีน้ำมันจากจิตรกรชื่อดัง กับ ทีวีรุ่นที่มีเทคโนโลยีใหม่ล่าสุด ในราคาที่เท่ากัน ท่านจะเลือกอะไร? คงคาดเดาความคิดได้ยาก เพราะไม่ว่าจะเลือกอะไร ก็ไม่มีสิ่งใดที่เลือกผิด อยู่ที่ว่าท่าน สนใจ ชอบ หรือจะใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านั้นได้อย่างไรมากกว่า หรือสิ่งใดให้คุณค่า ให้ความสุขกับท่านมากที่สุด ถ้าเลือกภาพเขียนเพียงเพราะว่าจะนำมาประดับฝาผนังบ้านไม่ให้ว่างเกินไป โดยไม่ได้หวังชื่นชมความงามความสุนทรีย์ เพื่อความประทับใจที่เกิดขึ้นในจิตใจ ภาพเขียนนั้นก็ไม่สามารถสร้างความสุขหรือให้อะไรได้ ไม่ต่างกับสิ่งของที่ไม่มีค่าอะไร ถ้ามีทีวีรุ่นใหม่ล่าสุดเพียงเพื่อหวังว่ามันจะมา เป็นเฟอร์นิเจอร์ชิ้นหนึ่งที่มาประดับบ้านเพิ่มบาร์มี โดยที่ไม่สามารถใช้ประโยชน์จากมันได้ ท่านรับชมแต่สิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ หรือการถูกรบกวนจากสื่อผ่านทีวีโดยที่ไม่รู้ตัว ทีวีก็ไม่ต่างอะไรกับเศษวัสดุชิ้นหนึ่งในบ้าน แต่หากอยู่ที่ว่า ไม่ว่าสิ่งของใดจะเป็นอย่างไรก็ตาม เมื่อไม่สามารถใช้ประโยชน์จากมันได้ คงต้องหันย้อนกลับมามองตัวเองหรือเปล่าว่าสิ่งที่ไม่มีคุณค่าคือใคร

แน่นอน คงเป็นการยากที่ “ศิลปะ” กับ “เทคโนโลยี” จะมา ได้ว่าที่กันว่าใครสมควรเป็นผู้ชนะหรือมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต ของมนุษย์มากกว่ากัน ผลที่ออกมาเทคโนโลยีอาจจะเป็นผู้ชนะ ก็เป็นไปได้ ทุกคนคงไม่ปฏิเสธการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งทำให้ มนุษย์เราดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างสบาย (แต่ไม่แน่ใจว่าจะมีความสุข อย่างแท้จริงหรือไม่) ศิลปะจึงต้องเข้ามาท้าทายอำนาจของ เทคโนโลยีให้มีอิทธิพลมากกว่าจิตใจของมนุษย์ ธรรมชาติของ โลกศิลปะและโลกของเทคโนโลยีที่ขัดแย้งกันยังมีอยู่ โลกศิลปะ เน้นความคิด และอาจกล่าวได้ว่า โลกเทคโนโลยีเสมือนเป็นตัวแปร มักจะไม่ยั้งยืดยาวนาน ศิลปะสื่อใหม่ คือ การผสมผสานคุณค่าของศิลปะ กับเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกัน ศิลปินแนว New media art จึงได้รับ มอบหมายและมีภารกิจสำคัญในการผสมผสานร้าวของทั้งสองสิ่ง ให้เกิดความปรองดองกัน สุดท้ายประชาชนทั่วไปที่เสพงานสื่อ ศิลปะหรือใช้สื่อจากแหล่งผลิตเผยแพร่ คงต้องใช้ประสบการณ์ ส่วนตัวทั้งหมดเพื่อตัดสินใจให้ได้ว่าแต่ละสิ่งเป็นอย่างไร และเราได้รับอะไรจากสิ่งเหล่านั้น

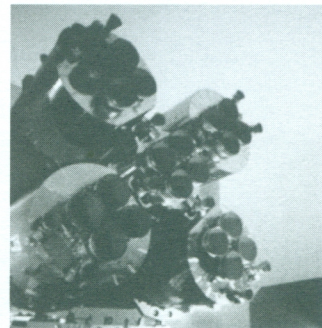
ศิลปินผู้ถ่ายทอดอารมณ์สื่อ (New Media Artist)

ศิลปะสื่อใหม่มีศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ถ่ายทอดผลงาน ศิลปะ สื่อใหม่มีข้อแตกต่างจากศิลปะโบราณ เปรียบได้กับการใช้ วัตถุความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาแทนการใช้ สีน้ำมันเขียนบนผืนผ้าใบ หรือแทนงานศิลปกรรมโบราณแขนงอื่น ตัวอย่างของปรากฏการณ์ศิลปะสื่อใหม่ เช่น ค.ศ. 1963 นักแต่งเพลง ชื่อ นัม จุน แพก (Num June Paik) ได้แสดงงานจัดวางชื่อ “เอกซ์โปซิชั่น ออฟ มิวสิค-อิเล็กทรอนิกส์-เทเลวิชั่น” (การนำเสนอ ดนตรีและโทรทัศน์ไฟฟ้า) ที่ปามาสเกลเลอรี ในเมืองวูพเพอร์ทาล



ภาพ 4 นัม จุน แพก (คนที่สองจากซ้าย) 1963, การนำเสนอดนตรี-โทรทัศน์ ไฟฟ้าที่ปามาสเกลเลอรี ในเมืองวูพเพอร์ทาล เยอรมนี

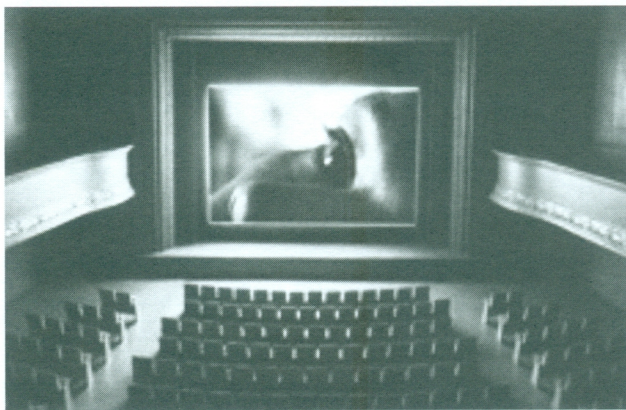
แพกได้นำโทรทัศน์สีสองเครื่อง มาจัดวางรวมกับเปียโนสีหลัง และนำเครื่องอุปกรณ์ทางสื่ออื่นมารวมไว้เพื่อให้ผู้ชมได้ชมงานของเขา ปี ค.ศ. 1997 จาเน็ต คาคิฟฟ์ กับ จอร์จ เบอเรส มิลเลอร์ ได้รวมเอาโลกของละครและความเป็นไปได้ทางอิเล็กทรอนิกส์เข้าไว้ด้วยกัน จัดอยู่ในห้องเสมือนโรงละคร เสนอรูปแบบความเต็มที่ตั้งดูผู้ชมให้เป็นภาพลวงตาเชิงภาพยนตร์ ปี ค.ศ. 2001 งานวิดีโอ จัดวางของ เจน และหลุยส์ วิลสัน ชื่อ “เวลาฝัน” แสดงให้เห็นถึง ปรากฏการณ์จริง โดยการไปดูการส่งจรวด ณ ศูนย์ไปโคบูร์ เดิม เป็นสหภาพโซเวียต (ปัจจุบัน เป็นประเทศคาซัคสถาน) ปี ค.ศ. 2005 งานอัมเบรลล่า ดอทเน็ต (UMBRELLA.net) โดย โจนัท บรูกเลอร์-โคเฮน และ แคทเธอริน โมริวากิ (Jonah Brucker-Cohen and Ketherine Moriwaki) ได้รับแรงบันดาลใจจากการทำภาพร่มจำนวนมาก ที่ทางขณะฝนตกบนถนนที่เต็มไปด้วยผู้คน เป็นการศึกษา



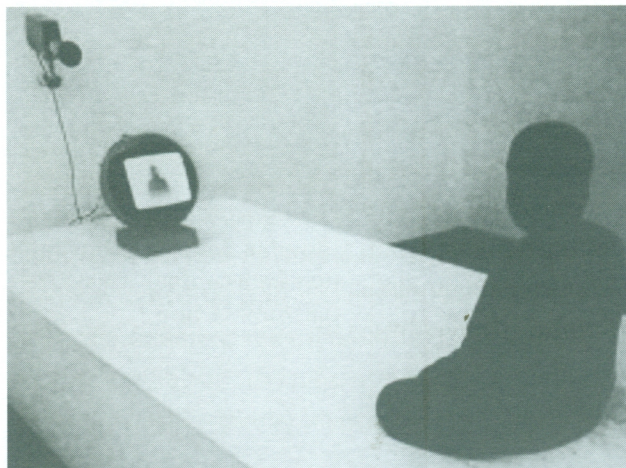
ภาพ 5 งานวิดีโอจัดวาง ของ เจน กับหลุยส์ วิลสัน ชื่อ “เวลาฝัน” (Dream time) 2001 ภาพยนต์ 35 มม. 7 นาที 11 วินาที

สุนทรียภาพของเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบไร้สายเป็นโครงการศึกษาด้านวิศวกรรมและการแสดงภาพพร้อมสีขาวยโดยมีคอมพิวเตอร์พกพาติดตามมากับกำนัร่

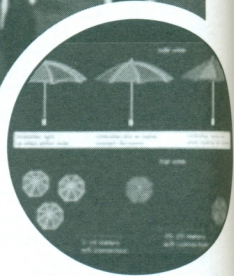
ศิลปินนักสร้างสรรค์แนว New media art อาจใช้สื่ออินเทอร์เน็ต อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์เซิร์ฟเวอร์ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์โปรแกรมฐานข้อมูล สคริปต์และไฟล์คอมพิวเตอร์ ศิลปินเหล่านี้ยังใช้เทคโนโลยีดังกล่าวร่วมกับวิดีโอและเกมคอมพิวเตอร์ กล้องตรวจการณ์ โทรศัพท์ไร้สาย คอมพิวเตอร์มือถือ อุปกรณ์ Global Positioning System (GPS) เพื่อสร้างงานศิลปะ ยังรวมถึงศิลปะจากการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีอิทธิพลมากในการสร้างสรรค์ ศิลปิน New Media และมีรากฐานแบบบูรณาการความคิดใช้แนวคิดและสุนทรียะในรูปแบบศิลปะโบราณ เป็นศิลปะในทางที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของข้อเท็จจริง มักจะเป็นรูปร่างในความเป็นไปของเทคโนโลยีจากโลกความจริงที่เป็นแหล่งกำเนิดของงานออกจากจิตใจและจินตนาการที่เชื่อมโยงกับการดำรงอยู่ในฐานะปรากฏการณ์ทางกายภาพ



ภาพ 6 สถาบันแห่งสวรรค์ (The Paradise Intitute) 1997
ไม้, ที่นั่งในโรงละคร, วิดีโอโปรเจกชัน, หูฟังและสื่อผสม
โดย จาเนต คาคีฟฟ์ กับ จอร์จ เบอเรส มิลเลอร์



ภาพ 7 ปี 2005 งานอัมเบลลาล่าดอทเน็ต
UMBRELLA.net) โดย โจนาห์ บรัคเลอร์-โคเฮน
และแคทเธอริน โมริวากิ (ทั้งสองภาพ)



ศิลปิน New media art ได้สร้างสรรค์ถ่ายทอดอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นด้านความสวยงาม ความท้าทายทางความคิดของแบบฟอร์ม สุนทรียศาสตร์ของกระบวนการ สามารถพัฒนาวัสดุสื่อให้มีการดัดแปลง เกิดการเปลี่ยนแปลงและการส่งสารโดยตัวศิลปินเป็นผู้กำหนด ถึงแม้ว่ารูปแบบจะต่างกับศิลปะแบบดั้งเดิม แต่ยังมีโครงสร้างและความสัมพันธ์กับงานศิลปะแบบดั้งเดิมอยู่เช่นกัน ลักษณะเนื้อหาของงานศิลปะมีลัทธิมีเดียจะเป็นโครงสร้างการเชื่อมต่อระยะทางหน่วยความจำ หน่วยการปฏิบัติ การโต้ตอบ การสร้างความเหมือนจริง อาจมีโครงสร้างที่ซับซ้อนอยู่มาก ผู้ชมมีความรู้สึกรับรู้ได้หลายทาง (multi visual) เช่น การสัมผัสได้จริงด้วยตา หู หรือโดยอวัยวะอื่นในร่างกาย ถึงกระนั้นสัมผัสที่ลึกซึ้งยังคงเป็นความสัมพันธ์กับองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะแบบโบราณ จุดเด่นของ New media art ยังสามารถสร้างหรือเร่งปฏิกิริยาจากการสัมผัสดังกล่าว ซึ่งสามารถสร้างความสัมพันธ์ในด้านของสื่อศิลปะ เกิดสุนทรียภาพสัมผัสหรือโต้ตอบได้

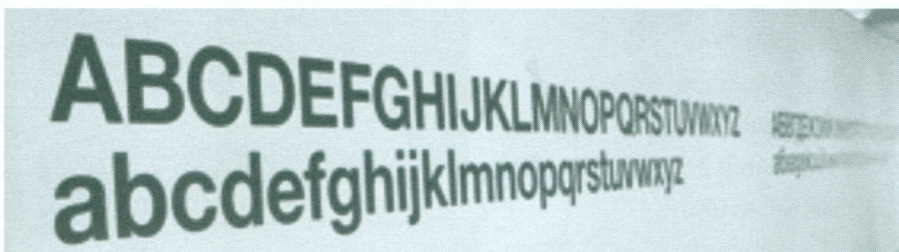
ภาพ 8 นำ จุน แปก ปี 1974 ที่วี บุคดา
(TV Buddha) การนำเสนอจอมอนิเตอร์
และกล่องรูปหล่อ พิพิธภัณฑสถาน
กรุงอัมสเตอร์ดัม เนเธอร์แลนด์

เฮลเวติกา ผู้ทรงอิทธิพลในโลกของสื่อ (Helvetica : Top of this World)

จากหัวเรื่อง ชื่อของ “เฮลเวติกา” ฟังดูราวกับว่าเป็นชื่อของคนตรีหรือคชัตอง หรือดูเหมือนเป็นชื่อของบุคคลสำคัญ เรื่องของ “เฮลเวติกา” มาเกี่ยวข้องกับโลกของสื่ออย่างไร แท้จริงแล้ว เฮลเวติกา (Helvetica) เป็นชื่อไทป์เฟซหรือชุดหนึ่งของแบบของตัวอักษรในตระกูล Sans Serif ที่มีใช้มาตั้งแต่ ค.ศ. 1957 เป็นแบบตัวอักษรที่เป็นที่นิยมมากที่สุดแบบหนึ่งจากอดีตจนถึงปัจจุบัน เฮลเวติกา ได้รับการฉลองวันเกิดครบรอบ 50 ปี เมื่อปี ค.ศ. 2008 เฮลเวติกา ถือกำเนิดจากการสร้างขึ้นโดยเอ็ดเวิร์ด ฮอฟฟ์มานน์ (Eduard Hoffmann) ผู้อำนวยการโรงหล่อโลหะ ฮาส์ไทป์ ใน ค.ศ. 1957 ฮอฟฟ์มานน์ ให้นักออกแบบชื่อแมกซ์ มิดิงเกอร์ (Max Miedinger) เป็นผู้ออกแบบ ในระยะแรกใช้ชื่อเป็น ภาษาเยอรมันว่า Neue Haas Grotesk (นิวฮาาสโกรเทสก์) แต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก จนกระทั่งบริษัทแม่ของโรงหล่อโลหะ ฮาส์ไทป์ ได้เปลี่ยนชื่อไทป์เฟซเป็น Helvetica เมื่อ พ.ศ. 1958 มาจากคำว่า Helvetia (เฮลเวทียา) ซึ่งเป็นชื่อในภาษาละติน ของสวิตเซอร์แลนด์

มิตซูบิชิ (MITSUBISHI) และอื่นๆ อีกมาก Helvetica ยังแผ่ขยายครอบคลุมโลกของการออกแบบ การโฆษณา การสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ตไทป์เฟซ เฮลเวติกายังเป็นต้นแบบของไทป์เฟซในยุคหลังหลายไทป์เฟซ เช่น ไทป์เฟซแอเรียล (Arial) เฮลเวติกา จัดว่ามีชื่อเสียงที่สุดในโลก นวัตกรรมการออกแบบรวมถึงแรงบันดาลใจงานศิลปะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ เฮลเวติกา ใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก มีคำกล่าวว่บางทีผู้สร้าง เฮลเวติกา อาจไม่เคยคิดว่างานชิ้นเอกของ Sans Serif จะเป็นหนึ่งของโลกคลาสสิกในการออกแบบ

(ผู้เขียนได้มีโอกาสไปทัศนศึกษาต่างประเทศแถบยุโรป หนึ่งในนั้นคือประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ถิ่นกำเนิดของ Helvetica และพบว่า อิทธิพลของ Helvetica นั้นมีอยู่มาก ป้ายโฆษณาขนาดเล็กและใหญ่ ป้ายไฟ สื่อโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต สื่อสิ่งพิมพ์ ทั่วทุกบริเวณสถานที่ จะสังเกตเห็น Helvetica ปรากฏอยู่ ทำให้ได้สัมผัสถึงวัฒนธรรมของงานศิลปกรรมและการออกแบบ เห็นชัดในความเป็นระเบียบและเอกลักษณ์แบบแผนเฉพาะที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก)



ทำไม เฮลเวติกา จึงมีอิทธิพลต่อสื่อศิลปะและสื่อศิลปะสมัยใหม่และได้รับความนิยมตราบนานปัจจุบัน เหตุผลที่เข้าใจได้ง่ายคือ เฮลเวติกา มีลักษณะการออกแบบเฉพาะตัวที่มุ่งมีเส้นเรียบง่าย มีประสิทธิภาพ (Legibility) สูง (ประสิทธิภาพของตัวอักษรคืออ่านได้ง่าย ชัดเจน เข้าใจได้ง่าย) คือมีจุดเด่นที่ความสง่าสวยงาม ทันสมัย มีพลังซ่อนเร้น เฮลเวติกา มีความน่าเชื่อถือมาก นี่คืตัวต้นของเฮลเวติกา ถ้าเปรียบเทียบ เฮลเวติกา เป็นมนุษย์คงเป็นคนที่มีรูปร่างดี หน้าตาหล่อเหลา เท่ๆ สมาร์ท เป็นที่ถูกอกถูกใจใครต่อใครหลายคน เฮลเวติกา เป็นสิ่งที่โปรดปรานของนักออกแบบและนักสร้างสรรค์จากทั่วทุกมุมโลก (ไม่เว้นแม้แต่ในประเทศไทยเรา) เราจะสัมผัส เฮลเวติกา ได้ทั่วทุกหนแห่งเมื่อเดินไปบนท้องถนนในเมือง หรือท่องไปในโลกของสื่อ ย้อนไปในอดีตไทป์เฟซของเฮลเวติกาได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ในช่วงทศวรรษ 1960-1980 นิยมใช้ในบริษัทที่ต้องการสร้างภาพลักษณ์ทันสมัยได้รับเลือกเป็นตัวอักษรในป้ายขนาดใหญ่ของรถไฟใต้ดินนิวยอร์ก และในเครื่องหมายการค้าของบริษัทหรือผลิตภัณฑ์ชั้นนำของโลก เช่น เอทีแอนด์ที (AT&T) ลูฟท์ฮันซา (Lufthansa) พาณานิคม (Panasonic) แอปเปิลคอมพิวเตอร์ (Apple) ไมโครซอฟท์ (Microsoft) โตโยต้า (TOYOTA) อเมริกันแอร์ไลน์ (American Airlines) บีเอ็มดับเบิลยู (BMW)



ภาพ 9 เฮลเวติกา (Helvetica) ไทป์เฟซของแบบตัวอักษรในตระกูล Sans Serif ที่ใช้มาตั้งแต่ ค.ศ. 1957 (ทั้ง 3 ภาพ)

ภาพ 10 เครื่องหมายการค้าของบริษัทหรือผลิตภัณฑ์ชั้นนำของโลก ที่ใช้ไทป์เฟซของ เฮลเวติกา





ภาพ 11 Helvetica อยู่ในทุกที่บนโลกของหนังสือ

สื่อศิลปะวิวัฒน์ (Progressive media art)

ทุกวันนี้คำว่า “สงคราม” คงไม่มีใครปรารถนาจะให้มันเกิดขึ้น แต่มีสงครามรูปแบบหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่รอบตัวเรา โดยที่เราอาจไม่รู้ตัว คือ สงครามการแข่งขันของสื่อ มันเกิดขึ้นมาแล้วและเป็นเหมือนเชื้อโรคร้ายที่คอยทำลายตัวเรา (ผู้บริโภคสื่อ) กับสังคม โดยต่อเนื่องอย่างเลือดเย็น ฟังดูเหมือนน่าสะพรึงกลัวเกินไปแต่กลับเป็นจริง สงครามสื่อเกิดการแข่งขันเชิงพาณิชย์ สิ่งที่สูงที่สุดในการแข่งขันไม่ใช่คุณค่าอีกต่อไปแต่เป็นผลกำไรนั่นเอง โดยผู้ผลิตอาจไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบ เมื่อสื่อขาดซึ่งศิลปะเป็นตัวควบคุม นอกจากคุณค่าในตัวงานแทบจะไม่มีแล้ว ผลกระทบยังตามมามหาศาล แต่ทุกอย่างคงจะต้องดำเนินต่อไปตามกาลเวลา ในวันนี้ อาจมีสื่อใหม่เกิดขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่เราวิ่งตามไม่ทัน สื่อศิลปะต้องทำหน้าที่ติดตามควบคุมดูแลหรือบางที่อาจสวมบทบาทเป็นผู้นำเอง เพื่อสร้างให้เกิดความสมดุลในการวิวัฒน์สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ไม่ให้มีอิทธิพลครอบงำเหนือจิตมนุษย์ ควบคุมสิ่งที่ไม่ดีให้หมดหรืออย่างน้อยก็ต้องมีปริมาณที่ไม่มากเกินไป

สื่อศิลปะต้องทำให้ผู้คนได้เห็นทั้งด้านบวกและลบ และอีกมิติหนึ่งคือ การแสวงหาความหมาย ในด้านบวกประจักษ์ถึงในแง่ความงดงาม ความประทับใจ ความน่าหลงใหล การเป็นพลวัฒน์ของสื่อ ในด้านลบได้เห็นถึงความเวทนา น่าสงสาร ความบ้าคลั่ง ความโหดร้ายของเทคโนโลยีสื่อต่อสังคมมนุษย์ หรือแม้กระทั่งด้านมืดที่อยู่ในจิตใจมนุษย์ที่บริโภคสื่อ การแสวงหา คือ การมีจินตนาการ มีปฏิสัมพันธ์ การมีความต้องการในการปฏิรูปสร้างสรรค์ สิ่งเหล่านี้เกิดการเปรียบเทียบ สะท้อนแง่มุม เพื่อให้มนุษย์ได้เกิดการคิด เกิดทัศนคติ เกิดการรับรู้ เกิดอารมณ์ความรู้สึก มีจิตใจที่เป็นคนอย่างแท้จริง ที่ไม่ใช่เป็นหุ่นยนต์ Media art และ New media art จึงเป็นกลไกสำคัญของการผสมผสาน ศิลปะ เทคโนโลยี ธรรมชาติ และมนุษย์ให้อยู่ร่วมกันอย่างสันติ



นำ จุน แจก
เกิด 1932 โซล, เกาหลี
เสียชีวิต 2006 ไมอามี ฟลอริดา สหรัฐอเมริกา

“ชีวิตของเรามีลักษณะเป็นธรรมชาติครึ่งหนึ่งและเทคโนโลยีครึ่งหนึ่ง ครึ่งต่อครึ่งก็นับว่าดี คุณไม่อาจปฏิเสธว่า ไฮเทคเป็นความก้าวหน้าเราต้องการมันเพื่อจะได้มีงาน แต่ถ้าคุณทำแต่ไฮเทค คุณก็สร้างสงคราม ดังนั้นเราจึงต้องมืองค์ประกอบความเป็นมนุษย์ที่เข้มแข็งเพื่อรักษาความพอดีและชีวิตที่เป็นธรรมชาติ”

นำ จุน แจก

เอกสารอ้างอิง

- ประชา สุวิธานนท์. (2552). **ดีไซน์ + คัลเจอร์ 2**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อาน.
- Croteau, D. and W. Hoynes. (2003). **Media Society: Industries, Images and Audiences**. 3rd ed. Thousand Oaks: Pine Forge Press.
- Durham, M. and D. Kellner. (2001). **Media and Cultural Studies Keyworks**. Malden: Blackwell.
- Martin, S. (2006). **Video Art**. Germany: Taschen Publishing.
- Rafaeli, S. (1988). **Interactivity: From New Media to Communication**. Beverly Hills.
- Schorr, A. M. Schenk and W. Campbell. (2003). **Communication Research and Media Science in Europe**. Mouton de Gruyter, Berlin.
- Tribe, M. and R. Jana. (2006). **New Media Art**. Germany: Taschen Publishing.
- Wardrip-Fruin, N. and N. Montfort, ed. (2003). **The New Media Reader**. The MIT Press.
- <http://digital-Bauhaus.com>
- http://en.wikipedia.org/wiki/New_media_artist
- <http://www.hongkiat.com/blog/page/12/>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica>
- http://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art
- <http://www.openendedgroup.com/artworks/loops/loops.htm> :