



**ศิลปะจัดวางและการพัฒนารูปแบบศิลปะใหม่:
เทคโนโลยีและการตีความของเวลาและพื้นที่ในศิลปะสมัยใหม่***
**INSTALLATION ART AND THE DEVELOPMENT OF NEW ART FORMS:
TECHNOLOGY AND INTERPRETATION OF TIME AND SPACE IN CONTEMPORARY ART**

ดลชนก วรารักษ์มาตา, สุภาวี ศิรินครารณ์*

Dolchanok Warangmata, Supavee Sirinkraporn*

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: pearvee@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิวัฒนาการของศิลปะจัดวาง (Installation Art) รูปแบบงานสามมิติ จัดวางวัตถุเข้ากับพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-specific) ในหอศิลป์หรือสาธารณะ และบทบาทของเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยและบริบทเอเชีย โดยวิเคราะห์จากกรณีศึกษาผลงานสำคัญของศิลปินไทยและเอเชีย ในช่วงตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 ถึงยุคดิจิทัลร่วมสมัย เพื่อชี้ให้เห็นบทบาทของเทคโนโลยีต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ แนวคิด และการรับรู้ของผู้ชม และการตั้งคำถามว่า “เทคโนโลยีร่วมสมัยมีผลต่อแนวทางการสร้างสรรค์ และการรับรู้ศิลปะจัดวางอย่างไรในบริบทไทยหรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” ซึ่งสะท้อนความสนใจต่อความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สื่อ และบริบททางสังคมวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล การศึกษานี้มุ่งเน้นทำความเข้าใจแนวทางการสร้างสรรค์จากศิลปะดั้งเดิมสู่ศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัย เช่น การใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) หรือศิลปะไร้วัตถุ เพื่อสร้างประสบการณ์มีส่วนร่วมระหว่างศิลปินและผู้ชมอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น บทบาทของเทคโนโลยีได้ส่งผลต่อการเปลี่ยนรากฐาน (Paradigm Shift) ของศิลปะจัดวาง จากพื้นที่ทางกายภาพไปสู่พื้นที่โต้ตอบเชิงดิจิทัล ซึ่งในบริบทของไทยและเอเชีย เทคโนโลยีไม่เพียงเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ แต่ยังเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคม ศาสนา การเมือง และอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตัวอย่างเช่น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเพื่อสะท้อนประสบการณ์ร่วมทางประวัติศาสตร์ หรือวิพากษ์โครงสร้างอำนาจผ่านสื่อศิลปะ ข้อค้นพบชี้ให้เห็นว่า เทคโนโลยีมิได้เปลี่ยนเพียงรูปแบบการนำเสนอผลงานศิลปะ แต่ยังส่งผลต่อการตีความและความสัมพันธ์ของเวลาและพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพุทธศาสนาเรื่องการพิจารณาจิต รวมถึงการเปิดรูปแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมที่หลากหลายยิ่งขึ้น โดยศิลปะจัดวางเชิงเทคโนโลยีเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนศิลปะร่วมสมัยและสะท้อนสังคมยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: ศิลปะจัดวาง, เทคโนโลยีร่วมสมัย, พื้นที่เสมือนจริง, การรับรู้ทางสุนทรียะ, เอเชียตะวันออกเฉียงใต้

Abstract

This academic article aims to examine the evolution of installation art as a three-dimensional, site-specific practice situated within gallery or public spaces, as well as the role of technology in shaping its transformation within Thai society and broader Asian contexts. The study analyzes key works by Thai and Asian artists from the late twentieth century to the contemporary digital era in order to elucidate how technology has influenced changes in form, conceptual frameworks, and audience perception. It further poses the question of how contemporary technologies affect creative practices and the perception of installation art in Thai and Southeast Asian contexts, reflecting an interest in the relationships among art, media, and sociocultural conditions in the digital age. The research focuses on the transition from traditional artistic practices to technology-based forms, such as virtual reality (VR) and immaterial or dematerialized art, which foster deeper participatory experiences between artists and audiences. Technological developments have contributed to a paradigm shift in installation art, moving from purely physical spaces toward digitally mediated interactive environments. In Thai and Asian contexts, technology functions not only as a creative tool but also as a medium intertwined with social, religious, political, and local identity issues- for example, through the use of digital media to reflect shared historical experiences or to critique structures of power. The findings indicate that technology not only transforms modes of artistic presentation but also reshapes interpretation and the relationships between time and space, resonating with Buddhist concepts of contemplative awareness, while enabling more diverse forms of audience interaction. In this regard, technologically mediated installation art emerges as a key mechanism driving contemporary art and reflecting the conditions of society in the digital age.

Keywords: Installation Art, Contemporary Technology, Virtual Space, Aesthetic Perception, Southeast Asia

บทนำ

ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ถือเป็นหนึ่งในรูปแบบศิลปะที่มีอิทธิพลต่อวิวัฒนาการของศิลปะร่วมสมัย ศิลปะประเภทนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การสร้างงานที่เป็นวัตถุเดียวหรือการจัดแสดงในพื้นที่นิทรรศการ แต่เน้นไปที่ “ประสบการณ์ของผู้ชม” ในบริบทของเวลาและพื้นที่ที่งานศิลปะถูกจัดวาง การศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของศิลปะจัดวางจึงไม่เพียงแต่เป็นการสำรวจวิวัฒนาการของรูปแบบศิลปะ แต่ยังสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในวิธีการตีความ “พื้นที่” และ “เวลา” ในโลกสมัยใหม่ การเปลี่ยนผ่านสู่พื้นที่ดิจิทัลและเสมือนจริงในศิลปะจัดวางร่วมสมัยได้ทำให้เส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่เสมือนถูกเชื่อมโยงกันอย่างมีนัยสำคัญ ดังที่ปรากฏในกรณีศึกษาศิลปะจัดวางของศิลปินไทยและเอเชีย ซึ่งนำเทคโนโลยี VR และสื่อดิจิทัลมาใช้ในการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่และเวลาแบบใหม่ ผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้สังเกต หากแต่มีบทบาทเป็นผู้ร่วมสร้างความหมาย (Co-creator) ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ การเคลื่อนไหว และการดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมเสมือน งานศิลปะจัดวางในลักษณะนี้สะท้อนแนวคิด

เรื่องเวลาและพื้นที่ในฐานะประสบการณ์ (Temporal-spatial Experience) มากกว่ากรอบเชิงกายภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพุทธปรัชญาเรื่องการรับรู้ การพิจารณาจิต และความไม่เที่ยงของสภาวะต่าง ๆ เทคโนโลยี VR จึงทำหน้าที่เป็นตัวกลางทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงร่างกาย จิตสำนึก และพื้นที่เสมือนเข้าด้วยกัน ส่งผลให้ศิลปะจัดวางร่วมสมัยในบริบทไทยและเอเชียกลายเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานทางสุนทรียศาสตร์ แนวคิดจิตวิญญาณ และการวิพากษ์สังคมในยุคดิจิทัลอย่างลุ่มลึก (An, R., 2024)

ท่ามกลางภูมิทัศน์ของการแสดงออกทางศิลปะที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นพลังขับเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงแก่นแท้ของศิลปะอย่างลึกซึ้ง การศึกษานี้มุ่งสำรวจถึงการใช้พื้นที่ในจินตนาการเชื่อมโยงกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยพิจารณาว่าการผสมผสานเทคโนโลยีดังกล่าวนั้นสามารถส่งเสริมการพัฒนางานศิลปะอย่างไร และความสำคัญของการศึกษานี้อยู่ที่การตระหนักว่าเทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในเชิงปฏิบัติเท่านั้น หากยังเป็นพลังสำคัญที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรม และผลักดันขอบเขตของจินตนาการทางศิลปะให้กว้างไกลยิ่งขึ้น

จากที่ได้กล่าวมาแล้วในเบื้องต้น จึงเกิดการตั้งคำถามเพื่อนำไปเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ของบทความนี้ถึงผลของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อการพัฒนางานศิลปะและการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยเน้นให้เห็นว่าเทคโนโลยีสามารถยกระดับและพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องทางศิลปะได้อย่างไร เป้าหมายของการศึกษานี้คือการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานในแวดวงศิลปะจากอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบเชิงบวกที่มีต่องานของศิลปินและประสบการณ์ของผู้ชม การค้นคว้านี้อ้างอิงจากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยคือ ผลงาน The Red Hall of Injustice ศิลปิน กวิตา วัฒนะชยังกูร ที่ใช้ร่างกายตนเองเป็นสื่อกลางในผลงาน VOIDSCAPE ศิลปะจัดวางในรูปแบบ VR สะท้อนปัญหาแรงงานและสิ่งแวดล้อมภายใต้โครงสร้างอุตสาหกรรมทุนนิยม และผลงาน The Great Adventure of Material World ของศิลปิน ลู่ หยาง ผลงานการใช้เกมและเมตาเวิร์สเป็นเครื่องมือเล่าเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องของการสำรวจตัวตนเกี่ยวกับการระบุอัตลักษณ์ทางเพศของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องเพศและการมองตัวตนในระดับที่ลึกซึ้งผ่านสื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตมา เป็นกรณีศึกษาเพื่อหาข้อสรุปต่อไป

ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) อาจเป็นสื่อใหม่ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้หรือไม่?

ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ก้าวข้ามขอบเขตแบบดั้งเดิมของศิลปะ และนำเสนอทัศนคติและประสบการณ์รูปแบบใหม่ทั้งในพื้นที่ส่วนบุคคล พื้นที่สาธารณะ และแพลตฟอร์มดิจิทัล แนวทางของศิลปะในการตอบสนองต่อประเด็นทางสังคมจากหลากหลายมุมมองที่สะท้อนความหวังใยต่อสังคม ถึงประเด็นด้านความตระหนักรู้และความอ่อนไหวทางสังคม พร้อมทั้งชี้ให้เห็นบทบาทของศิลปะในฐานะเครื่องมือสำคัญในการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และความหลากหลายในการใช้งานของการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะในพื้นที่ ภายใต้ของเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องและโอกาสที่เปิดกว้างมากขึ้น (Bilirdönmez, T., 2025)

สำหรับประเทศกำลังพัฒนาหลายแห่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะประเทศฟิลิปปินส์และประเทศไทยอาจจะมีข้อจำกัดในบางมิติ โดยการแสดงออกเชิงวิพากษ์ต่อการเมืองและสังคมยังคงเป็นเรื่องซับซ้อนและเสี่ยงต่อการถูกต่อต้านหรือควมคุม ในบริบทเช่นนี้ ศิลปะการจัดวางจึงทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือการสื่อสาร”



ที่เปิดพื้นที่ใหม่ให้ศิลปิน นักคิด รวมถึงประชาชนทั่วไป สามารถถ่ายทอดแนวคิดและข้อคิดเห็นได้อย่างอิสระและปลอดภัยยิ่งขึ้น สิ่งสำคัญ คือ ผลงานรูปแบบนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการใช้ถ้อยคำหรือสัญลักษณ์ทางภาษา แต่กลับมอบ “ประสบการณ์ตรง” ที่จับต้องได้และมีความเป็นส่วนตัวต่อผู้ชม ทำให้แนวคิดที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังงานศิลปะสามารถเข้าถึงและส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความคิด และความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง (Jones, J., 2000) ซึ่งผู้เขียนมีการแยกบทบาทหน้าที่ของศิลปะจัดวาง (Installation Art) และบทบาทของเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของศิลปะประเภทนี้ในสังคมไทยและบริบทเอเชียให้เกิดความชัดเจน

กรณีศึกษาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ในทศวรรษนี้ ประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่ศิลปะการจัดวางเริ่มเข้ามามีบทบาทอย่างชัดเจนตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา โดยเฉพาะในบริบทของการเปลี่ยนผ่านทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ ซึ่งกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้คน ศิลปินไทยจำนวนมากเลือกใช้งานลักษณะนี้เป็นสื่อกลางในการตั้งคำถามและวิพากษ์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม อำนาจทางการเมือง หรือการปะทะกันระหว่าง “ความเป็นท้องถิ่น” และ “ความเป็นสากล” ความโดดเด่นของศิลปะการจัดวางในประเทศไทย คือ การผสมผสานแนวคิดเชิงวิพากษ์เข้ากับรากฐานทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ศิลปินไทยจำนวนมากอาศัยสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา ความเชื่อพื้นบ้าน และวิถีชีวิตชนบทมาเป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างสรรค์งาน เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อโครงสร้างทางสังคมและคุณค่าที่ถูกผลิตซ้ำในชีวิตประจำวัน งานศิลปะเหล่านี้จึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงนำเสนอความงามเชิงทัศนศิลป์ แต่ยังทำหน้าที่เป็น “พื้นที่สาธารณะ” ที่เปิดให้เกิดการถกเถียง แลกเปลี่ยน และสะท้อนเสียงของผู้คน นอกจากนี้ ศิลปะการจัดวางในประเทศไทยยังมีลักษณะเฉพาะที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interactive) ผู้ชมไม่ได้เพียงแค่สังเกต แต่ยังถูกเชิญชวนให้ “เข้าไปมีส่วนร่วม” กับงาน ไม่ว่าจะเป็นการเดินผ่าน พักอาศัย หรือสัมผัสกับวัตถุที่จัดวางไว้ ประสบการณ์เชิงพื้นที่นี้ทำให้งานศิลปะกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่เข้าถึงความรู้สึกโดยตรง และขยายขอบเขตของศิลปะออกไปสู่ชีวิตจริงของผู้คน ดังนั้น ศิลปะการจัดวางในประเทศไทยจึงสะท้อนให้เห็นถึงพลวัตของสังคมไทยที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงและความตึงเครียดทางการเมือง พร้อมกันนั้นก็เปิดพื้นที่ใหม่ ๆ สำหรับการวิพากษ์และการแสวงหาความหมายร่วมกันในระดับสังคม

จากข้อมูลดังกล่าวมานี้ พบเห็นได้จากผลงานศิลปะของศิลปิน กมล เผ่าสวัสดิ์ ชื่อ “บทเพลงแห่งความตายของนิทรรศการศิลปะ (Song for the Dead Art Exhibition)” จัดแสดงครั้งแรกในปี 1985 ผลงานดังกล่าวเป็นผลงานสื่อผสม (Mixed Media) ที่สร้างสรรค์จากภาพถ่าย วิดีโอ เอกสาร เสียง และเศษโลหะ โดยมุ่งเน้นไปที่ประเด็นทางการเมือง สังคม สิ่งแวดล้อม ภาวะข้าศึก รวมถึงมลพิษที่เกิดจากนโยบายที่บกพร่องภายใต้การตัดสินใจของผู้มีอำนาจ นอกจากนี้ เขายังสำรวจบริบทท้องถิ่นและมีชื่อเสียงในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะจัดวางเฉพาะพื้นที่ (Site-Specific Art) และเชื่อมั่นอย่างยิ่งในความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับพื้นที่ และเมื่อความเชื่อมโยงนี้เกิดขึ้น เขามองว่าสารที่ซ่อนอยู่ภายในผลงานศิลปะจะถูกถ่ายทอดอย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 ผลงานศิลปะการจัดวางของศิลปินกมล เผ่าสวัสดิ์ ชื่อผลงาน “บทเพลงแห่งความตายของนิทรศการ ศิลปะ (Song for the Dead Art Exhibition)” ปี 2528 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสื่อผสม ภาพถ่าย วิดีโอ เอกสาร เสียง และเศษโลหะ (Javanalikhikara, H. & Sangwachirapiban, S., 2025)

ธรรมชาติหายใจ: อโรคยศาลา เป็นผลงานประติมากรรมของ มณฑิธร บุญมา ศิลปินผู้บุกเบิกศิลปะร่วมสมัยไทย โดยผลงานยุคแรกของเขาใช้วัสดุสำเร็จรูปที่พบได้ทั่วไป เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนผ่านจากวิถีชนบทสู่สังคมเมืองที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว ต่อมาเขาหันมาเชื่อมโยงปรัชญาพุทธและการแพทย์แผนโบราณเข้ากับงานศิลปะ และยังได้แรงบันดาลใจจากสถานพยาบาลในอาณาจักรเขมรสมัยพุทธศตวรรษที่ 11 ซึ่งปัจจุบันพบร่องรอยเป็นแหล่งโบราณคดีในภาคอีสานตอนล่างของไทย มณฑิธรใช้กล่องเหล็กวางเรียงซ้อนคล้ายซี่โครงหรือสันหลัง สื่อถึงโครงสร้างสถานพยาบาลโบราณ ภายในแขวนปอดเหล็กไว้ตรงกลาง น้ำหนักของมันทำให้โครงสร้างทั้งชิ้นดูมั่นคงคล้ายสถาปัตยกรรมที่ถูกเคลือบด้วยสมุนไพร และในแต่ละกล่องยังบรรจุสมุนไพรไว้ด้วย เมื่อผู้ชมเข้าไปภายในงาน จะได้สัมผัสทั้งกลิ่นสมุนไพรที่ช่วยสร้างบรรยากาศสงบ เกิดสมาธิ และกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ ธรรมชาติ และภูมิปัญญาโบราณ



ภาพที่ 2 ผลงานประติมากรรมของศิลปิน มณฑิธร บุญมา
ชื่อผลงาน “ธรรมชาติหายใจ: อโรคยศาลา” ปี 2535 สร้างสรรค์ผลงานจากเหล็ก ดินเผา และสมุนไพร
(วรเทพ อรรถบุตร, 2564)



ภาพที่ 3 ผลงานศิลปะการจัดวางของศิลปิน มณเฑียร บุญมา

ชื่อผลงาน “ศาลาแห่งจิต (Temple of the Mind)” ปี 2538 สร้างสรรค์ผลงานจากไม้ ระฆังทองเหลือง ก่อขึ้นคล้ายทรงของสถูป โดยมีสมุนไพรมัดเป็นรูปร่างคล้ายปอดติดตั้งอยู่ภายใน (Le Thua, T., 2008)



ภาพที่ 4 ผลงานศิลปะการจัดวางของศิลปินร่วมสมัยชาวอินโดนีเซีย ยูสโตนี โวลุนเตโร

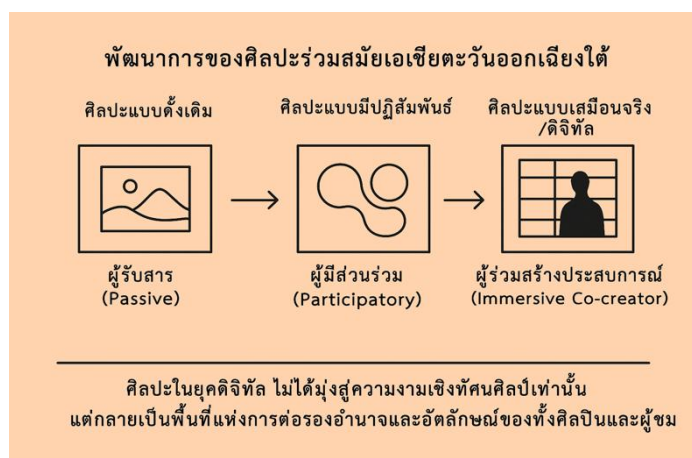
ชื่อผลงาน “Statement Tanah Untuk Rakyat” ปี 1999 (Jurriëns, E., 2014)

อีกทั้ง ศิลปะอินโดนีเซียสะท้อนพัฒนาการที่สัมพันธ์กับการเมืองและสังคมอย่างลึกซึ้ง โดยมีรากฐานจากแนวคิดนิยมทางสังคมที่มุ่งถ่ายทอดการต่อสู้ของชนชั้นล่าง ซึ่งในอดีตถูกครอบงำโดยอุดมการณ์คอมมิวนิสต์และต่อมาในยุคระเบียบใหม่ ศิลปะกลับถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือโฆษณาชวนเชื่อเพื่อสนับสนุนแนวคิดการพัฒนาของรัฐ ทำให้การแสดงออกถูกจำกัดอยู่ในกรอบแคบ กระทั่งเข้าสู่ยุคปฏิรูปที่เปิดเสรีประชาธิปไตยมากขึ้น ความคิดวิพากษ์และการต่อต้านที่ถูกกดทับจึงปรากฏชัดในงานศิลปะ ศิลปินสามารถสร้างผลงานที่สะท้อนความขัดแย้งระหว่างผู้ปกครองกับประชาชนและตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจในสังคม ผลงานของยูสโตนี โวลุนเตโรเป็นตัวอย่างสำคัญที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือวิพากษ์ โดยนิทรรศการภาพวาดดำของเขาที่แกลเลอรี Cemeti ในปี 1998 - 1999 ถ่ายทอดบรรยากาศความเป็นปฏิปักษ์ระหว่างระเบียบเก่าและระเบียบใหม่ ขณะเดียวกันยังสะท้อนชีวิตที่เต็มไปด้วยความหลากหลายและความตึงเครียดทางการเมือง ผลงานของเขาจึงตอกย้ำบทบาทของศิลปะในฐานะพื้นที่แห่งการต่อสู้และการวิพากษ์เชิงอำนาจ ซึ่งเป็นทิศทางสำคัญของศิลปะอินโดนีเซียในยุคหลังปฏิรูปจนถึงปัจจุบัน (Kristiyono, J. et al., 2022) และในงานเขียนชื่อ “Mediating the Metropolis: New Media Art and Urban Ecology in Bandung, Indonesia”



Jurriëns, E. กล่าวไว้ว่า ตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 1990 อินโดนีเซียได้เห็นการเติบโตอย่างโดดเด่นของพื้นที่ศิลปะอิสระและชุมชนศิลปะ ซึ่งมีมุมมองเน้นไปที่ศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นที่เพิ่มขึ้นหลังการล่มสลายของระบอบเผด็จการ New Order ในปี 1998 นอกจากนี้ แนวทางศิลปะยังได้รับอิทธิพลจากการเข้าถึงและความแพร่หลายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลสำหรับผู้บริโภค ตลอดจนกระแสหลักบางประการในสังคมสารสนเทศและการสื่อสารระดับโลก โดยเฉพาะวัฒนธรรมด้านเครือข่าย (Networking) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) และการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Jurriëns, E., 2014)

ซึ่งในทัศนะของผู้เขียนมองว่า ปัจจุบันนี้ศิลปะทัศนศิลป์ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ ประเทศไทย อินโดนีเซีย และมาเลเซีย ได้ประสบกับการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญในช่วงสิบกว่าปีที่ผ่านมา ความเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของศิลปินที่เริ่มทดลองกับรูปแบบและสื่อใหม่ ๆ เพื่อถ่ายทอดแนวคิดของตนเอง รวมทั้งดึงดูดความสนใจของผู้ชม บทความนี้มุ่งสำรวจบทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในฐานะสื่อที่ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ในบริบทของศิลปะทัศนศิลป์ เช่น ศิลปินมาเลเซีย หว่อง ฮอย ชอง (Wong Hoy Cheong) มีการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมในการสร้างสรรค์งาน Liverpool Biennial ปี 2004 เขาสนใจ “ประวัติศาสตร์ป๊อป” จึงสร้างภาพยนตร์จำลองเหตุการณ์การเดินทางครั้งแรกของรอย โรเจอร์ส (Roy Rogers) นักร้องควาบอยชื่อดังชาวอเมริกัน สู่สหราชอาณาจักรหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่วัฒนธรรมป๊อปของอเมริกาเริ่มเข้าสู่สังคมอังกฤษ โดยมีการติดตั้งกล้องหลายตัวบนหลังม้า เพื่อจำลองมุมมองของม้าชื่อ Trigger ที่เดินรำไนซ์ของโรเจอร์ส เดิมทีผู้ชมจะต้องเป็นฝ่ายมองการแสดงจากภายนอก แต่ในวิดีโอชิ้นนี้ “ม้า” กลับกลายเป็นผู้สังเกตการณ์แทน เป็นการนำเสนอการสลับมุมมองของผู้ถูกมองและผู้มองอย่างแยบยล จากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นไม่ใช่เพียงเพื่อขยายขอบเขตการใช้สื่อดั้งเดิม แต่เพื่อปรับเปลี่ยนและนำเสนอทัศนะใหม่ ๆ ต่อศิลปะทัศนศิลป์ในมาเลเซีย แทนที่จะเป็นเพียงการกำหนดตัวตนของ “สื่อขยาย” (Expanded Media) ภายในประเทศบทความนี้จึงตั้งเป้าที่จะสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในบริบทศิลปะทัศนศิลป์และยังชี้ให้เห็นถึงแนวโน้มที่จะมีอิทธิพลต่อทิศทางของวงการศิลปะรูปแบบจัดวางในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิด: การเปลี่ยนผ่านของศิลปะและผู้ชมในยุคดิจิทัล

ศิลปะและเทคโนโลยีในยุคสมัยใหม่: จากศิลปะรูปแบบดั้งเดิมสู่พื้นที่โต้ตอบรูปแบบใหม่

ในยุคสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างรวดเร็วและลึกซึ้งในทุกมิติของชีวิตมนุษย์ ศิลปะจัดวางจึงกลายเป็นพื้นที่สำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อย่างชัดเจน เทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานศิลปะ แต่ยังเป็นกลไกที่เชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ ศิลปะ และนวัตกรรม จนเกิดเป็นพื้นที่ทดลองทางความคิดใหม่ ๆ ที่ข้ามพรมแดนของสาขาวิชาเดิม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบอิเล็กทรอนิกส์ และสื่อดิจิทัลในงานศิลปะจัดวาง ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานอย่างมีชีวิต ส่งผลให้บทบาทของศิลปินเปลี่ยนจาก “ผู้สร้าง” ไปเป็น “ผู้ออกแบบประสบการณ์” ที่ต้องอาศัยความร่วมมือกับศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ โปรแกรมเมอร์ออกแบบระบบข้อมูล ซึ่งศิลปินร่วมสมัยจำนวนมาก โดยเฉพาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งประเทศไทยได้นำเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์งานในลักษณะที่วิพากษ์โดยไม่สูญเสียความแท้จริงและคุณค่าทางวัฒนธรรม ภายใต้อิทธิพลของนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ความเป็นจริงเสมือนอาจกลายเป็นไม่เพียงแค่สื่อการแสดงออกใหม่ของศิลปินเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการดึงดูดผู้ชมในวงกว้าง และช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผลงานศิลปะให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว จำเป็นต้องมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศิลปะแบบดั้งเดิม

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) ซึ่งกำลังเป็นเครื่องมือสำคัญที่เปิดโอกาสใหม่ให้แก่ศิลปินและผู้ชมศิลปะ เนื่องจากสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่มีปฏิสัมพันธ์และการดื่มด่ำ ผู้ชมจึงมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะโดยตรงในพื้นที่สามมิติ ส่งผลให้การรับรู้ทางอารมณ์เปลี่ยนแปลงไป และเปิดมิติใหม่ในการทำความเข้าใจและการประเมินคุณค่าของศิลปะ (Wu, Z. & Oktrova, M., 2024)

ศิลปะและเทคโนโลยี: อิทธิพลของความจริงเสมือน VR (Virtual Reality) ที่มีต่อศิลปะร่วมสมัย

บทบาทของเทคโนโลยีได้กลายเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเทคโนโลยี “ความจริงเสมือน” VR (Virtual Reality) ที่ได้เปลี่ยนแปลงทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินและวิธีการรับรู้ของผู้ชมต่อผลงานศิลปะอย่างสิ้นเชิง การผสานระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีเปิดพื้นที่ใหม่ให้กับการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมและสัมผัสประสบการณ์ได้โดยตรง พบได้ว่า ศิลปินร่วมสมัยจำนวนมากนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองเทคนิค มุมมอง และสื่อใหม่ ๆ เพื่อขยายขอบเขตของศิลปะแบบดั้งเดิม เชื่อมโยงระหว่างโลกจริงและโลกเสมือนทำให้ศิลปะมีมิติทางการรับรู้ที่ซับซ้อนมากขึ้น และก่อให้เกิดผลงานที่มีนวัตกรรม ท้าทายความคิด และกระตุ้นถึงการตั้งคำถามต่อบทบาทของศิลปะในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยี VR ได้กลายเป็นสื่อสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางศิลปะรูปแบบใหม่ ศิลปินสามารถจำลองพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในอีกโลกหนึ่ง ผ่านอุปกรณ์สวมศีรษะ VR ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้อย่างอิสระและลึกซึ้ง นำไปสู่การขยายขอบเขตของพื้นที่ศิลปะจากแกลเลอรีแบบดั้งเดิมสู่มิติของโลกดิจิทัลอย่างแท้จริง (da Costa, L. D. et al., 2021)

ในประเด็นนี้ ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตเห็นการประยุกต์เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างความเป็นปฏิสัมพันธ์ของการสร้างสรรค์ทางศิลปะจัดวางถึงการเปลี่ยนแปลงวิธีการรับชมงานศิลปะของผู้คนอย่างสิ้นเชิง จากเดิมที่ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ กลายเป็นการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงนี้ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับผลงานในระดับเชิงลึก และสามารถสร้างประสบการณ์ทางความรู้สึกและอารมณ์ได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง ประโยชน์ของเทคโนโลยีต่อวงการศิลปะอีกหนึ่งประการ คือ การเปิดโอกาสให้ศิลปินได้ทดลองเทคนิคใหม่ ๆ ทำให้เกิดทางเลือกใหม่ ๆ ในกระบวนการสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากรูปแบบเดิม ๆ และขยายแพลตฟอร์มการเข้าถึงงานศิลปะไปสู่ผู้ชมทั่วโลก เหมาะสมกับยุคสังคมดิจิทัล นอกจากเทคโนโลยี VR แล้ว เทคโนโลยีดิจิทัลยังมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของศิลปะร่วมสมัย ศิลปินรุ่นใหม่หันมาใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานในหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่ภาพวาดดิจิทัล การสร้างออกแบบพื้นที่จำลองรูปแบบสามมิติ (3D Modeling) ไปจนถึงงานศิลปะแบบอินเทอร์แอคทีฟ รวมไปถึงศิลปะที่ใช้ AI คอมพิวเตอร์ในการสร้าง (Generative Art) ผลงานเหล่านี้ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมของ “ความเป็นศิลปะรูปแบบ 2 มิติ” และเกิดการขยายขอบเขตของความคิดสร้างสรรค์ไปไกลกว่าที่เคยมีมา



ภาพที่ 6 สถาปัตยกรรมเสมือนจริงผ่านมุมมอง “ความจริงเสมือน” VR (Virtual Reality)

(da Costa, L. D. et al., 2021)

กรณีศึกษาจากผลงาน “หอแห่งความยุติธรรม” (The Red Hall of Injustice): การตีแผ่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างผ่านศิลปะจัดวางเสมือนจริง

การบูรณาการเทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และความจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ได้เปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของศิลปะร่วมสมัยอย่างมีนัยสำคัญ เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่เพียงทำให้ศิลปะเข้าถึงง่ายและดึงดูดผู้ชมวงกว้างขึ้น แต่ยังเปิดพื้นที่ใหม่ในการถ่ายทอดประเด็นสังคมอย่างลึกซึ้ง หนึ่งในตัวอย่างสำคัญ คือ ผลงานของแพรว-กวีตา วัฒนะยังกูร ที่ใช้ร่างกายตนเองเป็นสื่อกลางในผลงาน VOIDSCAPE ศิลปะจัดวางในรูปแบบ VR เพื่อสะท้อนปัญหาแรงงานและสิ่งแวดล้อมภายใต้โครงสร้างอุตสาหกรรมทุนนิยม โปรเจกต์นี้เกิดจากความร่วมมือกับ ไซรัส เจมส์ คาน (3D Artist) ผู้สร้างโลกเสมือน และนักเทคโนโลยี AI จาก MIT Media Lab ได้แก่ สิริมา ไชยปริชาวิทย์



และพัทธ์ ภัทรนุชาพร ซึ่งร่วมกันออกแบบพื้นที่เสมือนที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมเชิงประสบการณ์ได้โดยตรง ในห้อง VR ชื่อ The Red Hall of Injustice ผู้ชมจะพบภาพแรงงานที่กำลังแบกเมล็ดฝ้ายอย่างยากลำบาก และกลุ่มแรงงานหญิงที่ถูกมัดติดกับตาข่ายที่ตกกระแทกพื้นอย่างรุนแรง ภาพเหล่านี้สื่อถึงความอยุติธรรมในอุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ ซึ่งส่วนใหญ่ใช้แรงงานหญิงภายใต้สภาวะกดขี่และไร้ความปลอดภัย กวีตาใช้วิดีโอและภาพเคลื่อนไหวใน VR เป็นเครื่องมือวิพากษ์เบื้องหลังของอุตสาหกรรม Fast Fashion ที่เชื่อมโยงกับการทำลายสิ่งแวดล้อม การปนเปื้อนสารเคมีในน้ำ และการบริโภคที่ไม่รู้จบ ประเด็นเหล่านี้กลายเป็นข้อมูลสำคัญ (Core Message) ของผลงาน ซึ่งศิลปินใช้ศิลปะเป็นแรงผลักดันให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ทางจริยธรรม (Ethical Awareness) ต่อความไม่เท่าเทียมและความเปราะบางของมนุษย์ ศิลปะในมิติของกวีตาจึงไม่ได้เป็นเพียงการนำเสนอเชิงสุนทรียะ แต่เป็นการเคลื่อนไหวเชิงสังคมที่ตั้งคำถามถึง “ความถูกต้องในเชิงมนุษยธรรม” (Humanistic Justice) ซึ่งอาจสะท้อนถึงแนวโน้มการปรับตัวของระบบกฎหมายและสังคมให้สอดคล้องกับคุณค่าความเป็นมนุษย์มากขึ้น โดยมีศิลปะเป็นกลไกหนึ่งของการสร้างความเข้าใจและความเท่าเทียมในโลกปัจจุบัน

ศิลปะและเทคโนโลยีเสมือนจริง: การวิพากษ์แรงงานและสิ่งแวดล้อมผ่าน VOIDSCAPE

ผู้เขียนศึกษาผลงาน The Red Hall of Injustice จากนิทรรศการ VOIDSCAPE โดยการวิเคราะห์เชิงทฤษฎีภายใต้กรอบ Critical Theory และ Ecofeminism “การถูกลดทอนคุณค่าของผู้หญิง” มุ่งเน้นการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างการเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมกับการถูกกดขี่ของผู้หญิง ขบวนการนี้ก่อตั้งขึ้นในช่วงทศวรรษ 1970 และเป็นที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่า คำว่า “Ecofeminism” (หรือ Ecoféminisme ในภาษาฝรั่งเศส) ถูกบัญญัติขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1974 โดย ฟรอนซ์วส์ โดโบว์น นักสตรีนิยมชาวฝรั่งเศส (Foster, E., 2021) ซึ่งผลงานนำเสนอผ่านสื่อวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว และเทคโนโลยีเสมือนจริงแบบโต้ตอบ (Interactive Virtual Reality Installation) เพื่อวิพากษ์ประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม และอำนาจเชิงโครงสร้างในระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิด Critical Theory ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับอำนาจ และกรอบ Ecofeminism ในการอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างการกดขี่แรงงานหญิงกับการทำลายสิ่งแวดล้อม ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าศิลปินใช้เทคโนโลยี VR เป็นพื้นที่ทางศิลปะในการปลดปล่อยการรับรู้แบบดั้งเดิม และเปิดประสบการณ์เชิงร่างกาย (Embodied Experience) เพื่อให้ผู้ชมเข้าไปเผชิญความจริงของความอยุติธรรมเชิงระบบ

ในเชิงสัญลักษณ์ โทนสีแดงในผลงานสื่อถึงพลัง ความรุนแรง และเลือดเนื้อของผู้ที่ถูกกดขี่ในระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม สีแดงจึงไม่ได้เป็นเพียงพื้นหลัง หากแต่ทำหน้าที่เป็น “สนามพลัง” ที่หล่อหลอมความอยุติธรรมและความเจ็บปวดของแรงงานไว้ภายใน ส่วนร่างกายเปลือยของมนุษย์ที่ถูกแขวนกลับหัว กลายเป็นภาพแทนของ “ผู้หญิงที่ต้องอดทนแบกรับความเจ็บปวดทางกายใจ” สะท้อนโครงสร้างสังคมที่กลับหัวกลับหาง เมื่อมนุษย์กลายเป็นเพียงเครื่องมือของระบบการผลิต องค์ประกอบของ “ตะกร้าที่ใส่เส้นไหมพรม” ที่เททิ้งอย่างต่อเนื่องยังชี้ให้เห็นถึงการบริโภคที่ไม่สิ้นสุดและการใช้ทรัพยากรอย่างไม่ยั้งคิด ในขณะเดียวกัน ดินที่อยู่ด้านล่างสื่อถึง “สารพิษที่ตกค้างจากการผลิต” ทั้งในแง่สิ่งแวดล้อมและร่องรอยทางจิตใจของมนุษย์ เมื่อถูกนำเสนอผ่านระบบ Interactive VR Installation ผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้สังเกต แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่อยุติธรรมนี้ ผู้ชมสามารถเคลื่อนไหวภายในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ศิลปินสร้างขึ้น ทำให้เกิดการรับรู้เชิงประสบการณ์ (Embodied Experience)

ที่กระตุ้นให้ตั้งคำถามต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมในโลกจริงในภาพรวม ผู้เขียนสรุปได้ว่าผลงานนี้สะท้อนแนวคิดของศิลปะในยุคดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเปิดโปง “ภูมิทัศน์แห่งความว่างเปล่า (Voidscape)” คือพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนทั้งความสูญเสียเปล่าทางสิ่งแวดล้อมและจิตใจของมนุษย์ในยุคอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี เป็นพื้นที่ที่ศิลปินใช้ตั้งคำถามต่ออำนาจ การบริโภค และความหมายของการดำรงอยู่ในโลกยุคบริโภคนิยม และตั้งคำถามต่อความหมายของความเป็นมนุษย์ภายใต้โครงสร้างที่ไม่เท่าเทียม อีกทั้ง หากต้องสรุปให้เห็นกรอบแนวคิดการเชื่อมโยงถึงการวิเคราะห์เชิงทฤษฎีภายใต้กรอบ Critical Theory และ Ecofeminism หมายถึง “สตรีนิยมเชิงนิเวศ” มุมมองเชิงวิพากษ์ต่อการจัดการสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย ดังนี้

1. Critical Theory → มุ่งวิพากษ์ “อำนาจ” และ “อุดมการณ์” ที่ครอบงำสังคม
2. Ecofeminism → มุ่งเชื่อมโยง “สิทธิสตรี” กับ “ความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม”



ภาพที่ 7 ผลงานของศิลปิน กวิตา วัฒนะชยังกูร ชื่อผลงาน “The Spinning Wheel” ปี 2561
สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วิดีโอผสมการแสดงสด (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2563)

ผู้เขียนเชื่อมั่นว่ารูปแบบนิทรรศการนี้จะช่วยสร้างการรับรู้ถึงปัญหาในวงกว้าง เพื่อนำเสนอปัญหาด้านแรงงานมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ที่ต้องการกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้งานดิจิทัลอินสตอลเลชันร่วมกับความจริงเสริม เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนที่ดื่มด่ำและขับเคลื่อนด้วยข้อมูลได้ผลลัพธ์ที่ดีมากขึ้น

จากศิลปะรูปแบบดั้งเดิมสู่พื้นที่โต้ตอบ: ลู่หยาง เทคโนโลยีกับการตีความใหม่ในศิลปะจัดวางร่วมสมัย

อีกหนึ่งกรณีศึกษา ผู้เขียนสนใจผลงานศิลปะร่วมสมัย ลู่หยาง (Lu Yang): โลกวัตถุในจักรวาลเสมือน-การวิพากษ์เทคโนโลยีและร่างกายผ่านศิลปะไฮเบอร์ฟังก์ โดยการวิเคราะห์ผลงาน Material World ของลู่หยาง (Lu Yang) ศิลปินชาวจีนแนวไฮเบอร์ฟังก์ ในกรณีศึกษาที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงของศิลปะร่วมสมัยในยุคดิจิทัล โดยใช้กรอบแนวคิด Critical Theory และ Posthumanism เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย เทคโนโลยี และอำนาจ ผลงานดังกล่าวใช้สื่อเสมือนจริงและวิดีโอเกมเป็นพื้นที่จำลองประสบการณ์ใหม่ที่ตั้งคำถามต่อระบบทุนนิยม อุดมการณ์ และการบริโภควัฒนธรรม ภายใต้โครงสร้างของ “โลกวัตถุ” (Material World)

ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีได้กลายเป็นทั้งเครื่องมือสร้างสรรค์และโครงสร้างของอำนาจทางสังคม (Braidotti, R., 2013) มนุษย์ไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะศูนย์กลางของความจริงอีกต่อไป แต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบข้อมูลและภาพจำลองที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ลู่หยาง (Lu Yang) ศิลปินร่วมสมัยชาวจีน เป็นหนึ่งในผู้ใช้ศิลปะดิจิทัลเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่าง “ร่างกาย จิตใจ เทคโนโลยี” ผ่านผลงานที่ผสมผสานวิดีโอเกม แอนิเมชัน 3D และสื่อ VR เพื่อท้าทายแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ความเชื่อ และชีวิตหลังความตาย ซึ่งแนวคิดของผลงาน Material World เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบเกม - ภาพยนตร์ (Game-Film Installation) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ภายในจักรวาลเสมือน โดยมีตัวละครนำ “Material World Knight” ซึ่งมีลักษณะไร้เพศ (Androgynous) เดินทางผ่านการแปลงสภาพของตนเองในแปดตอน แต่ละตอนสะท้อนกระบวนการ “เกิด - ดับ” และการต่อสู้กับอารมณ์และแรงปรารถนาภายใน และจากการตั้งข้อสังเกตข้อความที่พบเห็นในฉากเมืองเสมือนเขียนว่า “We Create Various Ideologies, Mental States, and Social Systems in Order to Rationalize and Justify the Material World.” ประโยคนี้เป็นหลักสำคัญของแนวคิดเชิงวิพากษ์ที่ลู่หยางต้องการสื่อ - มนุษย์สร้างระบบอุดมการณ์และสถาบันขึ้นเพื่อทำให้การแสวงหาวัตถุและอำนาจกลายเป็นสิ่งชอบธรรม ภาพเชิงสัญลักษณ์มหานครที่เต็มไปด้วยโฆษณาและร่างจำลองจึงเป็นการเสียดสีโลกบริโภคนิยมในยุคไซเบอร์ และทบทวนทฤษฎีเชิงทฤษฎีภายใต้กรอบ Critical Theory ผู้เขียนแบ่งเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

1. ศิลปะในฐานะการวิพากษ์อุดมการณ์ (Critical Theory) จากแนวคิดของ Theodor Adorno และ Herbert Marcuse ซึ่งว่า ศิลปะสามารถเปิดโปงกลไกของ “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” (Culture Industry) ซึ่งทำให้มนุษย์กลายเป็นผู้บริโภควัฒนธรรมอย่างไร้สำนึก (Kampič, S., 2014) ในผลงาน Material World มีการใช้โลกเกมและภาพจำลองที่ไร้ขอบเขต คือ การจำลองระบบบริโภคและอำนาจเชิงเทคโนโลยี ซึ่งทำให้มนุษย์กลายเป็น “วัตถุของระบบทุน” มากกว่าจะเป็นผู้ควบคุมมัน

2. ร่างกายหลังมนุษย์และการข้ามขอบเขต (Posthumanism) แนวคิด Posthumanism ของ Haraway, D. เสนอไว้ว่า “ร่างกายไซบอร์ก” (Cyborg Body) ร่างกายที่ไม่ได้ถูกจำกัดด้วยชีวภาพเพียงอย่างเดียว แต่เป็นร่างกายที่ถูกต่อยอดด้วยเทคโนโลยี สามารถดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลหรือโลกจำลอง (Avatar) เป็นเชิงสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนผ่านจาก “ตัวตนมนุษย์” สู่ “ตัวตนแบบไฮบริด” ที่ผสมผสานสิ่งมีชีวิตกับเทคโนโลยี เปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ของการต่อต้านอำนาจปิตาธิปไตย ซึ่งกล่าวถึง ระบบสังคมที่ผู้ชายเป็นศูนย์กลางของอำนาจ และมีอิทธิพลเหนือผู้หญิงหรือเพศอื่นในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม รวมถึงความคิดและค่านิยมทางศีลธรรม และการแบ่งแยกเพศ แนวคิดหลังมนุษย์นิยมนี้ ปรากฏให้เห็นเป็นรูปธรรมอย่างเด่นชัดในผลงานของ ลู่ หยาง ผ่านการสร้างตัวละคร Knight ทำหน้าที่เป็นร่างกายที่ไม่จำกัดด้วยเพศหรือเชื้อชาติ เป็นการนำเสนอภาพของ “มนุษย์รูปแบบใหม่” ที่อยู่ระหว่างชีวภาพและดิจิทัล (Haraway, D., 2010) การแปลงสภาพอย่างต่อเนื่องในเกมสะท้อนแนวคิด “Becoming” ของ Braidotti, R. มองว่าความเป็นมนุษย์ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (Braidotti, R., 2013)

3. การตีความเชิงวัฒนธรรมและสังคม ภาพมหานครเสมือนจริงในงาน Material World แทนสัญลักษณ์ของโลกบริโภคนิยมที่มากจนล้นเกิน ซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูล ภาพ และอุดมการณ์ที่แข่งขันกัน ในบริบทของสังคมจีนร่วมสมัย ผลงานนี้สะท้อนความตึงเครียดระหว่างรากเหง้าทางจิตวิญญาณแบบพุทธ - ฮินดู กับแรงกดดันของยุค

โลกาภิวัตน์ ซึ่งหล่อหลอมจนเกิดความหมายใหม่ของการดำรงอยู่ผ่านเทคโนโลยี โดยจากการที่ให้ผู้ชม “เข้าไปสู่” โลก VR ยังเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการวิพากษ์ แทนที่จะเป็นเพียงผู้ดู การมีส่วนร่วมเชิงประสบการณ์นี้ จึงเป็นลักษณะของศิลปะร่วมสมัยที่มุ่งให้ผู้ชม รู้สึก และไตร่ตรองมากกว่าการมอง



ภาพที่ 8 ภาพผู้ชมเข้าชมนิทรรศการศิลปะ “Electromagnetic Brainology” และภาพผู้ชมชมผลงานศิลปะของศิลปินจีน กลุ่มยาง โดยแนวคิดของผลงาน คือ การสำรวจความสัมพันธ์ระหว่าง ร่างกายมนุษย์ จิตใจ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Heinrich, A. et al., 2022)

ผลงาน Material World ของกลุ่มยาง แสดงให้เห็นถึงพลังของเทคโนโลยีในฐานะพื้นที่แห่งการตั้งคำถามต่ออัตลักษณ์ มนุษยธรรม และอำนาจทางวัฒนธรรม ผ่านกรอบแนวคิด Critical Theory และ Posthumanism ศิลปินใช้โลกเสมือนเป็นเครื่องมือวิพากษ์โลกจริง ชวนให้ผู้ชมสำรวจความหมายของการเป็น “มนุษย์” ในยุคที่ขอบเขตของร่างกาย จิตใจ และเทคโนโลยีถูกหลอมรวมเข้าด้วยกัน การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะดิจิทัลของกลุ่มยางมิได้เพียงเสนอเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือสร้างสรรค์ แต่ยังใช้เป็นกลไกวิพากษ์ต่อความไม่เสมอภาคทางวัฒนธรรม และการสูญเสียอัตลักษณ์ของมนุษย์ในโลกจำลอง

การเปรียบเทียบการเปลี่ยนผ่านของศิลปะจัดวางร่วมสมัย: เอเชียและตะวันตก

กล่าวโดยสรุป แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทเทคโนโลยีได้สร้างปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงของศิลปะจัดวางจากพื้นที่นิทรรศการแบบดั้งเดิมไปสู่พื้นที่โต้ตอบเชิงดิจิทัล โดยบทความนี้ได้สำรวจผลงานศิลปะจัดวางทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและการใช้เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมจำลองด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ชมสามารถ “เข้าไปอยู่” หรือ “มีปฏิสัมพันธ์” กับโลกเสมือนนั้นผ่านอุปกรณ์ เช่น แว่นตา VR หรือชุดควบคุมการเคลื่อนไหว จากการสร้างสรรค์โดยศิลปินจากฝั่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีพัฒนาการต่อเนื่องหลายสิบปีจนถึงยุคนี้ จะเห็นว่า ในยุคปัจจุบันศิลปินได้ใช้เทคโนโลยี VR สร้างโลกเสมือนเป็นเครื่องมือวิพากษ์โลกความจริง และดึงให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการสำรวจ ตีความ เพื่อค้นหาความหมายทั้งในด้านบวกหรือในด้านลบที่ถูกซ่อนเร้นไว้ภายในงาน เกิดมุมมองและแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบใหม่ เพื่อให้ผู้ชมเข้าไปสัมผัสโลกศิลปะเสมือนจริงได้อย่างสมบูรณ์ จากเดิมเป็นเพียงแค่ผู้สังเกตการณ์ แต่ศิลปินใช้เทคโนโลยีเพื่อต้องการก้าวข้ามขอบเขตของร่างกาย จิตใจ ของมนุษย์

และเทคโนโลยีก็ถูกหลอมรวมเข้าด้วยกัน อีกทั้ง ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตว่า ถึงแม้ศิลปินเหล่านี้จะมีจุดเริ่มต้นหรือแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนต่างกำลังสำรวจ “กระบวนการสร้างสรรค์” และจาก “ประสบการณ์ส่วนบุคคล” ของศิลปะจัดวางในยุคโลกาภิวัตน์ร่วมสมัย ศิลปินจำนวนมากได้ใช้ทฤษฎีเชิงวิพากษ์และแนวคิดสำคัญ เช่น “ความเป็นตัวตน” (Subjectivity), “การมีร่างกาย” (Embodiment), “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม” (Cultural Identity), “สากล” และ “เฉพาะพื้นที่” มาเป็นกรอบคิดในการสร้างงานของตน ซึ่งส่วนใหญ่ผลงานศิลปะจัดวางร่วมสมัยสะท้อนระดับของ “การวิพากษ์” และ “ความละเอียดอ่อนเชิงแนวคิด” ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในการทำความเข้าใจผลกระทบต่อระบบทุนนิยม อุดมการณ์ และการบริโภควัฒนธรรม หรือความไม่เสมอภาคทางวัฒนธรรม เป็นต้น ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ได้ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยี 3D Animation, Virtual Reality (VR), และเกมอินเทอร์แอคทีฟดิจิทัล ในรูปแบบเกมกึ่งภาพยนตร์ โดยออกแบบพื้นที่จำลองประสบการณ์ เพื่อผู้ชมถูกนำเข้าสู่โลกเสมือน ทำให้สามารถสื่อสารกับร่างกายและประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้ชมได้โดยตรง พร้อมทั้งเปิดมุมมองใหม่ที่ทำให้เห็นว่า “VR เทคโนโลยีร่วมสมัย” มิได้เพียงใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพเท่านั้น หากแต่ใช้มันเป็น “พื้นที่ของการวิพากษ์” ต่อโลกจริง แต่ใช้สื่อเสมือนจริงและวิดีโอเกมเป็นพื้นที่จำลองประสบการณ์ใหม่ สร้างมิติใหม่ของการชมงานศิลปะ เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิม ๆ ไปโดยสิ้นเชิง

อิทธิพลเทคโนโลยีร่วมสมัยนอกจากกรณีศึกษาที่ได้กล่าวถึงศิลปิน กวิตา วัฒนะชยังกูร และลูหยาง (Lu Yang) ผู้เขียนขอยกตัวอย่างที่น่าสนใจเพิ่มเติม คือ ผลงานของศิลปิน Refik Anadol และทีมงานนำข้อมูลภาพถ่ายจำนวนมหาศาลจากคลังดิจิทัลและแหล่งข้อมูลสาธารณะมาประมวลผลด้วยระบบ Machine Learning เพื่อจัดระเบียบและตีความข้อมูลในเชิงศิลปะ ผลงาน Machine Hallucinations ของเขาจึงสะท้อนแนวคิด “จักรวาลข้อมูล” (Data Universe) ซึ่งเป็นพื้นที่ใหม่ที่เปิดให้จินตนาการของมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทำงานร่วมกันในการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ งานดิจิทัลอินสตอลเลชันร่วมกับสถานที่จริง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมโลกเสมือน ตัวผลงาน Machine Hallucinations เป็นภาพนามธรรมที่ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สร้างขึ้น โดยการนำข้อมูลภาพที่อยู่ในคลังประมวลผล ผู้ชมจะได้สัมผัสกับสีและรูปทรงที่อิสระเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในพื้นที่สามมิติ เปิดประสบการณ์เชิงประสาทสัมผัสที่สามารถโต้ตอบได้ โดยผลงานศิลปะจะเปลี่ยนไปตามการเคลื่อนไหวและมุมมองของผู้ชม แนวคิด “Data Painting” และ “Latent Cinema” ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างประสบการณ์ศิลปะที่ผสมผสานระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน เขานำศิลปะมาบูรณาการกับสถาปัตยกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี AI เพื่อเปลี่ยนพื้นที่ทางกายภาพ เช่น อาคารและผนัง ให้กลายเป็นพื้นที่ศิลปะเคลื่อนไหวและมีชีวิต ผลงานของเขาชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี และตั้งคำถามต่อบทบาทของศิลปะในยุคที่ “ข้อมูล” และ “ปัญญาประดิษฐ์” กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้และการดำรงอยู่ของมนุษย์ในสังคมยุคร่วมสมัย

และอีกตัวอย่าง คือ กลุ่มศิลปะจากญี่ปุ่น TeamLab ที่ผลงานติดตั้งศิลปะของพวกเขาผสมผสานความจริงเสริมกับการฉายภาพดิจิทัล เพื่อให้รูปทรงนามธรรม “มีชีวิต” นิทรรศการ Borderless ของ TeamLab ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแบบอินเทอร์แอคทีฟ ซึ่งรูปทรงนามธรรมจะโต้ตอบกับการเคลื่อนไหวของผู้ชมอย่างไร้รอยต่อ ไร้ขอบเขต เชื่อมพื้นที่ทางกายภาพเข้ากับโลกเสมือนอย่างแนบเนียน เป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีนี้เปลี่ยนภาพนามธรรมแบบนิ่งให้กลายเป็นรูปแบบศิลปะที่เคลื่อนไหวและพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามผู้ชม นับเป็นการนิยามขอบเขตใหม่ให้กับศิลปะนามธรรมในยุคดิจิทัล (Yuhan, N. et al., 2024)

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วเบื้องต้น บทความนี้สะท้อนให้เห็นบทบาทเทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงศิลปะจัดวาง บทบาทใหม่ของพื้นที่และการรับรู้ในบริบทไทยและเอเชีย จากศิลปะดั้งเดิมสู่พื้นที่โต้ตอบ โดยผลการศึกษา โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และความเป็นจริงเสริม อย่างแพร่หลาย ซึ่งทำให้ศิลปะสาธารณะสามารถเปลี่ยนผ่านจากรูปแบบการแสดงออกแบบนิ่งดั้งเดิมไปสู่ประสบการณ์เชิงพลวัตและการโต้ตอบ เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้ศิลปะสาธารณะร่วมสมัยสามารถก้าวข้ามข้อจำกัดทางกายภาพและวัสดุ ไม่เพียงเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่ยังเปิดพื้นที่กว้างขวางสำหรับนวัตกรรมด้านรูปแบบทางศิลปะอีกด้วย (Lei, X., 2024)

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากบทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิวัฒนาการของศิลปะจัดวาง (Installation Art) และบทบาทของเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของศิลปะประเภทนี้ในสังคมไทยและบริบทเอเชีย การศึกษาจึงเลือกวิเคราะห์กรณีตัวอย่างของผลงานศิลปะจัดวางร่วมสมัยที่ผสมผสานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) เพื่อสะท้อนพัฒนาการของรูปแบบการสร้างสรรค์และประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ ขอบเขตการวิจัยมุ่งเน้นเฉพาะศิลปะจัดวางที่ใช้เทคโนโลยี VR จึงยังไม่ครอบคลุมศิลปะดิจิทัลหรือสื่อเชิงโต้ตอบรูปแบบอื่นที่มีบทบาทต่อการเปลี่ยนผ่านของศิลปะจัดวางในลักษณะใกล้เคียงกัน การตีความประสบการณ์ของผู้ชมต่อผลงาน VR art ยังมีความเฉพาะตัวและแปรผันตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของไทยและเอเชีย รวมถึงปัจจัยด้านเพศ วัย และความคุ้นชินกับเทคโนโลยี ส่งผลให้การสรุปผลในเชิงสากลมีข้อจำกัด นอกจากนี้ วิธีวิทยาเชิงคุณภาพและการศึกษากรณี แม้ช่วยอธิบายมิติทางแนวคิดและบริบททางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง แต่ยังขาดข้อมูลเชิงประจักษ์ด้านการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และการตอบสนองทางกายภาพของผู้ชม อีกทั้งเทคโนโลยี VR ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานและงบประมาณในสังคมไทยและเอเชีย ยังส่งผลต่อการพัฒนาศิลปะจัดวางรูปแบบนี้และการเปรียบเทียบกับบริบทประเทศที่พัฒนาแล้ว สุดท้าย งานวิจัยยังขาดการบูรณาการแนวคิดข้ามศาสตร์ ซึ่งอาจช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับวิวัฒนาการของศิลปะจัดวางและบทบาทของเทคโนโลยีในโลกดิจิทัลได้อย่างรอบด้านยิ่งขึ้น

สรุป

บทความนี้ชี้ให้เห็นวิวัฒนาการของศิลปะจัดวางร่วมสมัยในสังคมไทยและบริบทเอเชีย ที่เปลี่ยนผ่านจากงานสามมิติแบบยึดโยงพื้นที่กายภาพ ไปสู่ศิลปะที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลและความเป็นจริงเสมือน (VR) เพื่อสร้าง “พื้นที่โต้ตอบ” และ “ประสบการณ์ร่วม” ระหว่างผู้ชมกับผลงาน กรณีศึกษาผลงานของกวีตา วัฒนะชยักร และลู่ หยาง สะท้อนให้เห็นทั้งความเฉพาะของบริบทท้องถิ่นไทย และแนวโน้มร่วมของศิลปะเอเชียที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม จิตวิญญาณ และอัตลักษณ์ร่วมสมัย เทคโนโลยีจึงทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญที่ขยายกรอบการรับรู้เวลาและพื้นที่ จากการรับรู้เชิงกายภาพไปสู่ “ประสบการณ์เชิงเวลา” (Temporal Experience) ในโลกเสมือนจริง บทความสรุปว่า บทบาทของเทคโนโลยีได้ผลักดันการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ แนวคิด และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับผู้ชมในทั้งบริบทไทยและเอเชีย พร้อมทั้งเสนอประเด็นจริยธรรมในการใช้ AI ในศิลปะจัดวางเป็นแนวทางสำคัญสำหรับการศึกษาและพัฒนาศิลปะร่วมสมัยในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- วรเทพ อรรถบุตร. (2564). มณเฑียร บุญมา: ภาพตัวแทนท้องถิ่นและความเป็นไทยในศิลปะร่วมสมัยสากล. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสร้างสรรค์ศิลปกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2563). ผลงานศิลปะสะสมของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- An, R. (2024). Art curation in virtual spaces: The influence of digital technology in redefining the aesthetics and interpretation of art. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 24(2), 503-518.
- Bilirdönmez, T. (2025). INSTALLATION ART AND ITS EMPHASIS ON SOCIAL ISSUES. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 15(4), 1585-1596.
- Braidotti, R. (2013). Posthuman Humanities. *European Educational Research Journal*, 12(1), 1-19.
- da Costa, L. D. et al. (2021). VR Tools - A Free Open-source Platform for Virtual and Augmented Reality Applications on the Web. *Journal of Mobile Multimedia*, 18(1), 27-42.
- Foster, E. (2021). Ecofeminism Revisited: Critical Insights on Contemporary Environmental Governance. *Feminist Theory*, 22(2), 190-205.
- Haraway, D. (2010). A Cyborg Manifesto (1985). In Szeman, I. & Kaposy, T. (Eds.). *Cultural theory: An anthology* (pp. 454-471). Malden: Wiley-Blackwell.
- Heinrich, A. et al. (2022). Lu Yang: An Artist in Transformation. *Screen Bodies*, 7(1), 1-12.
- Javanalikhikara, H. & Sangwachirapiban, S. (2025). The Figures of (Sound/Noise) in the Thai Art Context. *Journal of Urban Culture Research*, 30, 37-50. <https://doi.org/10.14456/jucr.2025.3>.
- Jones, J. (2000). Could Installation Art be the New Medium for Southeast Asia. *A Journal of the Southeast Asian Studies Student Association*, 4, 47-60. <http://hdl.handle.net/10125/4321>.
- Jurriëns, E. (2014). Mediating the Metropolis: New Media Art as a Laboratory for Urban Ecology in Indonesia. In Hjorth, L. et al. (Eds.). *Art in the Asia-Pacific: Intimate publics* (pp. 173-189). New York: Routledge.
- Kampič, S. (2014). Dialectic of Enlightenment: Fragments from the Past for Contemporary Communication Studies. In Thesis Master of Arts in Communication. Boise State University.
- Kristiyono, J. et al. (2022). The Chronicle of Digital (Media) Arts in Contemporary Indonesia: The Shifting of Focus Toward Society 5.0. *Technium Social Sciences Journal*, 34(1), 271-282.
- Le Thua, T. (2008). Journey to inner peace: Installation and sculpture from a Buddhist perspective. In Thesis Master of Fine Arts in Fine Arts, College of Fine Arts. University of New South Wales.

- Lei, X. (2024). Digital Technology Driven Transformation Of Public Art Forms: From Interactivity To Immersive Experience. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(12), 2106-2119.
- Wu, Z. & Oktrova, M. (2024). Impact of virtual reality technologies on the perception and interpretation of contemporary art. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review*, 2(3), 6-15.
- Yuhan, N. et al. (2024). Virtual Reality and Interactive Technologies in Contemporary Art: an Analysis of Creative Opportunities. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 102(24), 9089-9106.