

Among the many intangibles in this world of ours are such things as beauty, goodness, infatuation, desire, and error. Abstract ideas of this sort are beyond the reach of sense or measurement, though we are able to conceive of them in our minds. Yet with the onset of the digital age and its innovative capabilities, these abstract ideas have taken on unprecedented power and clarity, particularly in this decade, shedding their conceptual invulnerability and becoming things that can be seen, heard . . . or whatever the user wants them to be. All of this comes from a binary system consisting entirely of zeroes and ones, which for electrical and electronic appliances simply means current "on" or "off". The digital realm has ushered in a new age for humanity, an age of unlimited opportunity and endless explorations of the imagination. Humans are never satisfied, of course. As present horizons are constantly being pushed back by man's creative urges and unexpected possibilities appear as if out of nowhere, we can only discuss a tiny fraction of what is floating on the surface of today's digital deluge.

Digital technology has changed the whole scene both the world and its inhabitants. Almost everything imaginable has been stored as digital information, in a format that is easy to pass on to others. No wonder, then, that intangibles have acquired a new magic and influence over people. Without this system, we would probably be swamped by analog versions of all our documents and data. The charm of digital technology is in the ease with which it can serve modern needs, allowing for pictures, sound, or data to be immediately transmitted, modified, extended, erased, or stored without any loss of quality over time or distance.

Designers in almost all fields recognize by now how useful digital technology can be in their work, be it conceptualizing, designing, or even producing a finished product. Some say that humans will no longer have to design anything anymore; digital gadgets will do it all for us. It is impossible to predict the outcome of present trends in the digital universe, even though it might look as simple to start with as zero and one. But the results show every sign of being infinite.

What we have today is a technological revolution comparable in importance to the print revolution sparked by Gutenberg in the 15th century and the industrial revolution of 18th-century Europe. Our contemporary digital revolution, like those previous two, is changing the way we view the world and live our lives. It is also reorienting the entire flow of human society in a single, new direction. What powers this latest revolution adds to human capabilities is yet unknown, nor can anyone accurately predict what effect it will have on the future of mankind. No one living through those former times of turmoil could have said how the printing press or the steam engine would change the human condition; our ignorance of what is to come is as great now as it was then.

After all, we are still human beings that walk on the ground . . . and stumble in the dark. []

an ar4d special report:

zero to one: The Unpredictable Prediction

สิ่งที่จับต้องไม่ได้ในโลกนี้มีอยู่หลายสิ่ง นับแต่ความงาม ความดี ความล้มเหลว ความอยาก และความหลงผิด ล้วนเป็นนามธรรมที่จับต้องและคาดเดาไม่ได้ มีอิทธิพลคู่กับมนุษย์มานานแสนนาน เมื่อเพิ่มสิ่งประดิษฐ์ การค้นพบใหม่ของมนุษย์ที่เรียกว่าดิจิทัลเข้าไปด้วย นามธรรมนี้มีอิทธิพลมากมายกับมนุษย์ในศวรรษนี้อย่างมหาศาล ทั้ง ๆ ที่เป็นนามธรรม แต่สิ่งที่เห็นออกมาสามารถเป็นได้ในหลายแบบรูปธรรม ที่สำคัญคือความสามารถในการแปรเปลี่ยนได้ตามความต้องการ และความพึงพอใจของผู้ที่อยากเห็นมัน

ด้วยระบบตัวเลขสองที่ง่าย ๆ เพียงตัวเลขสองหลัก 0 และ 1 บนเลขฐาน 2 สำหรับเครื่องใช้ไฟฟ้า หมายถึงคำสั่งเพียงแค่ "ปิด" และ "เปิด" สำหรับกระแสไฟฟ้าตามหลักที่คิดไว้ ดิจิทัลพามมนุษย์ไปสู่เรื่องราวใหม่ๆ ได้ไม่รู้จักเปิดให้จินตนาการมนุษย์กว้างขึ้น แต่ความที่เราไม่ค่อยจะพอใจอะไรง่าย ๆ มนุษย์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ขยายขอบเขตและข้อจำกัดของดิจิทัล สร้างสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นเหนือความคาดหมายเดิม ๆ เรื่องราวของดิจิทัลที่โดยปกติอยู่อย่างมาบางส่วนนี้ ถือได้ว่าเป็นการสำรวจเพียงเสี้ยวเล็ก ๆ เสี้ยวหนึ่งเท่านั้น

ดิจิทัลทำให้ทุกอย่างเปลี่ยนแปลงไป ทั้งโลกและผู้อยู่อาศัย สรรพสิ่งบนโลกแทบจะทั้งหมด ถูกเก็บไว้เป็นข้อมูลในรูปของดิจิทัลหมด ทำให้ถูกส่งต่อและถ่ายทอดถึงกันได้ง่าย ไม่น่าแปลกใจนักว่าเหตุใด สิ่งที่มีมองเห็นไม่ได้ นี้ จะยังคงเป็นสิ่งที่มีพลัง และมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในปัจจุบัน และต่อไป ไปอีกนาน เพราะหากวันหนึ่งเราไม่มีระบบนี้มาใช้ เอกสารและข้อมูลจำนวนมหาศาลจะท่วมทับเรา ด้วยคุณสมบัติของดิจิทัล ทุกความต้องการของคนสมัยใหม่ ถูกสนองตอบได้ตั้งใจ การส่งต่อ คัดแปลง เพิ่มเติม ลบออก แปรเปลี่ยนการแสดงผลของภาพ เสียง และข้อมูลต่างๆ สามารถทำได้ไม่เสียคุณภาพโดยรวมไปถึงความรวดเร็ว เก็บรักษาได้ยาวนาน โดยไม่สูญเสียคุณสมบัติเดิม

นักออกแบบแทบทุกแขนงในปัจจุบัน ต่างก็ทราบกันดีว่า ดิจิทัลมีอิทธิพลแทบทุกส่วนของการทำงาน ทั้งความคิด การผลิตต้นแบบ และเป็นผลงานชิ้นสุดท้าย ไม่ใช่เราอาจไม่ต้องลงมือออกแบบกันแล้ว ดิจิทัลอาจพัฒนาจนทำหน้าที่แทนนักออกแบบได้ การคาดการณ์อนาคตของดิจิทัลนั้น คงทำได้ยาก ถึงแม้ว่าจะเป็นแค่ตัวเลขสองตัวอย่าง 0 หรือ 1 เพียงเท่านั้น แต่ผลลัพธ์ที่ได้เพียงที่เห็นจากทุกวันนี้ มีได้ไม่จำกัด

ในโลกแห่งข่าวสารข้อมูล (Information Technology) ทุกวันนี้ ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในการปฏิรูปครั้งสำคัญทางเทคโนโลยี ต่อจากการค้นพบเทคนิคการพิมพ์โดย Gutenberg การปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) เพราะได้เปลี่ยนมุมมองของโลก และการดำรงชีวิตแบบใหม่ๆ ของมนุษย์ รวมทั้งส่งผลให้คนทั้งโลก มีชีวิตไปในทิศทางเดียวกัน แต่สิ่งหนึ่งที่อยู่นอกเหนือทั้งสามของการปฏิรูปนั้น คือ พลังแห่งการควบคุมของมนุษย์ ซึ่งคาดเดาไม่ได้ว่า วันพรุ่งนี้ มนุษย์เราจะเปลี่ยนไปเป็นเช่นใด เพราะการปฏิรูปต่างๆ ที่เกิดขึ้นมานี้ ล้วนเกิดจากแรงผลักดัน ของสิ่งที่คาดเดาไม่ได้พื้นฐานธรรมดาๆ อย่าง รัก โกรธ หลง ที่เกิดพร้อมๆ กับมนุษย์เดินดินอย่างเราๆ มานานแสนนานนั่นเอง. []



"กิจกรรมที่เราจัด เป็นกิจกรรมเล็กๆ ซึ่งในเบื้องต้น อยากจะให้ประโยชน์แก่กลุ่มสถาบันการศึกษา ก่อน คนที่ได้ประโยชน์คือกลุ่มเด็ก ๆ นักศึกษา ซึ่งต้องการแรงบันดาลใจ ซึ่งเขาได้ดูมากเห็นมาก ก็มีโอกาสดูที่จะทำงานดี ๆ ได้ต่อไป คิดว่าปี 2548 น่าจะมีกิจกรรมที่ทางสมาคมจัดขึ้นอีก 3-4 ครั้ง โดยนำตัวอย่างผลงานที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะจากต่างประเทศ หรือเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ คือเป้าหมายเบื้องต้นของเรา ในขณะที่เดียวกันก็จะจัดกิจกรรมที่จะเอื้อประโยชน์แก่กลุ่มสมาชิก ที่เป็นผู้ประกอบการวิชาชีพควบคู่ไปด้วยเช่นกัน" คุณอารยา ยังได้เล่าถึงจุดประสงค์ระยะยาวของสมาคมฯ ที่ได้ตั้งไว้ต่อไปว่า "Bangkok ACM SIGGRAPH น่าจะเป็นสมาคมฯ สำหรับผู้ประกอบการวิชาชีพที่เกี่ยวข้องในด้าน Digital Content ซึ่งเป็นความตั้งใจแต่เริ่มแรก สำหรับวงการวิชาชีพที่เริ่มเติบโตขึ้นทุกวัน ควรจะมีหน่วยงานคอยดูแล และในอนาคตข้างหน้า สมาคมฯ จะค่อย ๆ เปลี่ยนไปเป็นสมาคมวิชาชีพ ที่ช่วยผลักดันในเรื่องการทำงาน การศึกษา และทุก ๆ เรื่องที่เกี่ยวข้องกับ Digital Content หากพูดถึงงาน Digital Content ที่มาแรงที่สุดในขณะนี้ คงหนีไม่พ้นงานประเภทแอนิเมชัน ที่มีคนคิดไปทั่วโลกกันไป ประเทศไทยเรากำลังจะเป็น

During the past year or more, many observers might have noticed a heightened sense of excitement in the Thai digital world, after a long period of incubation, and a broader reach than ever before. We now have a whole industry devoted to digital content, a large quantity of it. This development has received welcome support from the Government, and looks likely to produce great results.

The term 'digital content' may not yet be a familiar one for many people. The Board of Investment (BOI) has defined the digital content industry as dealing with ten types of software applications, namely: animation / cartoons and characters, computer-generated imagery (CGI), web-based applications, interactive applications, games, wireless location-based services content, visual effects, multimedia video conferencing applications, e-learning contents via broadband and multimedia, and computer-aided instruction (CAI). As for what each of these mean, please consult the publications of the BOI.

The Government has moved swiftly to establish an agency responsible for promoting the software industry in Thailand, namely the Software Industry Promotion Agency (SIPA). Another important body is the Bangkok ACM SIGGRAPH, the local professional chapter of the ACM (Association for Computing Machinery) SIGGRAPH of the U.S.A.. This association is the largest of its kind in supporting computer graphics and interactive technology. Bangkok ACM SIGGRAPH, founded by a group of Thai pioneers in this field, was officially established on December 29, 2003 as a non-profit organization. For well over a year now, its directors have been sacrificing their personal time for this effort.

During the past year, the Association has been hosting activities to promote Thai digital content. Their intention was to organize at least four major events per year. In 2004, a number of the activities were designed to benefit professionals in the field, one of which was a conference and seminar entitled 'Moving Towards a Digital Content Community'. The conference sought to initiate consultations among State officials, figures in the private and educational sectors, and management from

ACM SIGGRAPH in the U.S.A.. In the afternoon of the same day, a seminar on the same topic was held for interested parties. For school and college students, the Association set up 'Animation Screening No. 1', in which international work in animation and computer graphics was presented, along with advice from lecturers. Once again, the purpose was to stimulate study and effort by would-be developers aiming to become first-calibre professionals in this field. Furthermore, the Association played a major role in inviting a judging committee and respected speakers to participate in a seminar called 'Thailand Animation and Multimedia 2005'.

Araya Kaokrachang is President and a founding member of Bangkok ACM SIGGRAPH, as well as Executive Director of Thomas Idea Co., Ltd.. Speaking of the flurry of activities undertaken by this dynamic Association in the past year or so, she says, "The activities we have organized are small scale. To start out, we would like to provide assistance to educational institutions. Children and students need motivation, and are the ones likeliest to benefit. The more they see, the better their opportunity to produce good work in future. I think that in 2005 the Association will organize three or four activities. Our primary goal will be to exhibit high-quality work, especially from overseas, and invite some lecturers to impart their knowledge. We will also be organizing activities of benefit to members, who are engaged in their professions at the same time."

Araya described the original, long-term objective of Bangkok ACM SIGGRAPH as becoming an association for professionals involved in digital content. As this field is rapidly growing, day by day, there should be one body looking after industry-wide matters and the future of the industry. The Association will gradually become a truly career-based association that helps to advance digital content in all aspects; work, study, and everything else.

At this time, the hottest field in digital content has to be animation. Some have gone so far as to imagine that Thailand could be the Hollywood of Asia. One undeniable aspect of this growth is government support. The BOI has declared its support for this field, and digital entrepreneurs can expect tax exemptions for eight years, money that can be usefully invested in other fields. An important, and inevitable, side-effect of this growth, however, is an influx of investment from abroad, along with greater competition.

When she is asked about the prospects in the Thai digital industry, which everyone believes to be growing by leaps and bounds, and the abilities of Thais working in this field, Araya is upbeat. "If you mean professional operators, we have many excellent companies that are getting most of their work from overseas. So people think that this is not 'Thai' work. Take games, for example, or films. But if we look at work 'made in Thailand', such as cartoons, it is not yet very well known internationally. Maybe because it is still quite 'Thai' in character, not all that 'international'. And so it has not attracted much attention."

She went on to talk about Asian countries that have achieved fame in this field, long before Thailand became well known. "If you compare Hong Kong and Singapore, you see that Hong Kong has long been a strong player in movies and commercials. Previously, if you were doing a TV ad that required a lot of computer graphics, you would have to go to Hong Kong. But now, we can do the same thing in Thailand, and make it look good too. Our only small disadvantage is in equipment, because of its cost. Although the machinery is getting cheaper, the software is becoming more expensive by the day. So we have to compete with them in terms of skill. As for Singapore, we can accept work from them, since Singapore has a shortage of creative types. What they have is managerial expertise. Our young designers have better design skills than our nearby competitors. I think we have tremendous opportunities. Another problem we have to consider before we reach our goal is building and developing high-quality personnel who can keep up with market demand."

If you want to know more about digital content, or about Bangkok ACM SIGGRAPH, then check out www.bangkoksiggraph.org. There should be many more programs coming out soon. The Association is also accepting members, either students or professional workers. This is an important new feature, well worth our attention. Look for more action in this field. The digital revolution is happening faster than anyone could have forecast. []



Bangkok ACM SIGGRAPH



021: Not just พ (for fun)

เวลาเมื่อ ๆ ทำอะไรกันครับ ดูหนัง ทานอาหารนอกบ้าน เดินห้างสรรพสินค้า หรือเล่นเกม เล่นเกมสก็สนุกใจใหม่ครับ เราถึงใช้คำว่า "เล่นกับเกมส" เราเล่นเกมสเพื่อที่จะได้ผ่อนคลาย ได้ร่วมสนุกสนานกับเพื่อน หรือบางทีก็จะได้ความรู้ และยังไปก้าวหน้าขึ้นเป็นการเสพงานศิลปะไปด้วย อ่านมาถึงตรงนี้ อาจจะว่าผมพูดเกินไป แต่จริงๆ ครับ เพราะความสนุกสนานที่มาจากการเล่นเกมส ช่วยให้เราทำสิ่งต่างๆ ได้ง่าย ได้มากขึ้นได้ปลอดภัยขึ้น ไม่ใช่เพื่อความสนุกเฉย ๆ นะครับ เรามาลองดูตัวอย่างกัน

เริ่มจากอย่างแรกที่ยกมาพูดก็คือ "เกมส" การเล่นเกมสในลักษณะเป็นสิ่งที่จะช่วยในการเรียนรู้ มีความสามารถ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เรา ลองนึกตามดูอย่าง ที่จะเล่าให้ฟังต่อไปนี้ดีกว่า

จากของเรื่องนี้เป็นสมัยติดค่านรพ ในสมัยที่มนุษย์ยังชีพด้วยการเข้าไปล่าสัตว์ มีสิ่งที่จะเรียกว่า "เน่น" ไว้ของการเข้าไปล่าสัตว์ก็คือ 1. ถ้าไม่เข้าไปล่าสัตว์ ครอบครัวก็จะอดอยาก 2. แต่การเข้าไปล่าสัตว์แต่ละครั้ง คือการเพิ่มความเสี่ยงของการเสียชีวิตของมนุษย์ ด้วยอันตรายต่างๆ 3. มนุษย์จำเป็นต้องมีทักษะในการล่า มิฉะนั้นอาจจะล่าสัตว์ไม่ได้ หรือตกเป็นเหยื่อของสัตว์ร้ายเสียเอง และ 4. ถ้าไม่ฝึกฝนทักษะต่างๆ ทักษะเหล่านั้น อาจจะถดถอยลง มีนายพรานสามคน มีนิสัยการล่าสัตว์ของแต่ละคน จะเป็นดังนี้

พรานคนแรก เมื่อเขาล่าเอาเนื้อสัตว์กลับมาที่ที่พักแล้ว ก็จะพักผ่อนอยู่กับบ้านเฉย ๆ จนกว่าเสบียงอาหารที่ได้จากการล่าครั้งนี้จะหมด เขาจึงจะออกไปล่าสัตว์ครั้งใหม่ ซึ่งพฤติกรรมของพรานคนนี้ มีข้อดีคือลดความเสี่ยง คือออกล่าเมื่อจำเป็นเท่านั้น และได้พักผ่อนอย่างเต็มที่ เพื่อเก็บสะสมแรงเพื่อการล่าครั้งต่อไป ข้อเสียคือ มีมือในการล่าอาจจะถดถอยลง เพราะจะไม่ได้ลับฝีมืออยู่เป็นประจำ

พรานคนที่สอง ด้วยความกลัวว่า ความเจ็บแสบของฝีมือการล่าจะถดถอยลง เมื่อล่าสัตว์มาได้ เขาก็จะใช้เวลาพักผ่อนอยู่กับบ้านเพียงเล็กน้อย แล้วก็ออกไปทำการล่าอีก เพื่อไม่ให้มือของเขานิ่งเฉย ข้อดีคือได้ลับฝีมืออยู่เสมอ และมีอาหารให้กับครอบครัวตลอดเวลา แต่ข้อเสีย

021: The Unpredictable Prediction

021: digital connections:

ในช่วงปีที่ผ่านมา หลายคนได้สัมผัสกับความคึกคัก และการตื่นตัวของวงการดิจิทัลไทย ดูเหมือนว่าจะอุ่นเครื่องกันมาเป็นอย่างดี และขยายวงกว้างค่อนข้างรวดเร็ว จนกลายเป็นอุตสาหกรรม "Digital Content" ที่น่าจับตามองอยู่ไม่น้อย ที่น่ายินดีคือการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากทางภาครัฐฯ และดูเหมือนจะมีแนวโน้มว่า จะทำให้เกิดการพัฒนาไปในทางที่ดีกว่า "Digital Content" อาจจะไม่ค่อยมีใครหลาย ๆ คนนัก ปัจจุบันคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI, Board of Investment) ได้กำหนดความหมายของงานในกลุ่ม Digital Content สำหรับกิจการซอฟต์แวร์เป็น 10 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ Animation/Cartoon & Character, Computer-generated Imagery (CGI), Web-based Application, Interactive Application, Game, Wireless Location-Based Services Content, Visual Effects, Multimedia Video Conferencing Application, E-learning Content via Broadband and Multimedia, และ CAI (Computer-Aided Instruction) ส่วนคำจำกัดความแต่ละส่วน สามารถศึกษาได้จากประกาศของ BOI

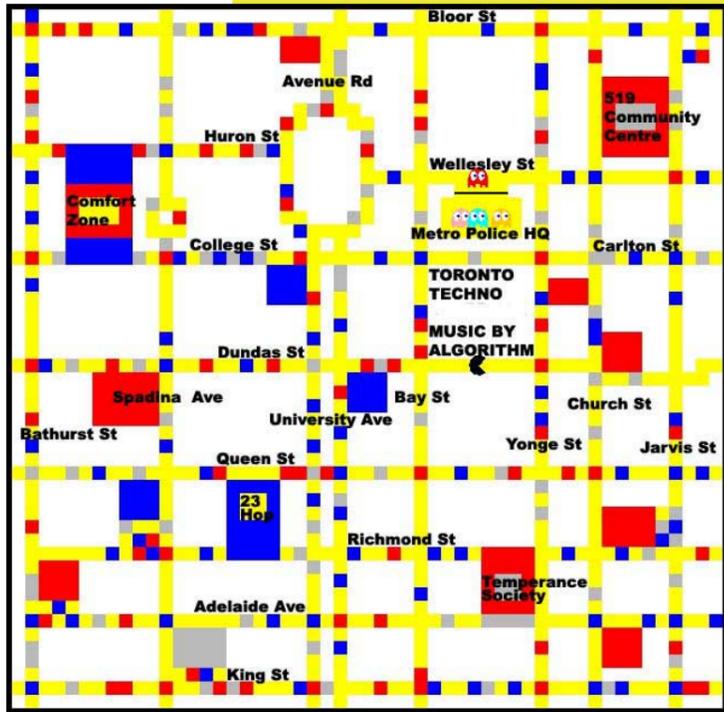
จากความสำเร็จของภาครัฐฯ มีการจัดตั้งหน่วยงานเข้ามารับผิดชอบการส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย นอกจากทางสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) แล้ว ยังมีอีกหนึ่งหน่วยงาน ที่มีบทบาทสำคัญคือสมาคม Bangkok ACM SIGGRAPH ถือได้ว่าเป็นสาขา (Local Professional Chapter) ของ ACM SIGGRAPH (Association for Computing Machinery) ของอเมริกา ที่สนับสนุนงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิก และอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยีที่โดดเด่นที่สุดในโลก โดย Bangkok ACM SIGGRAPH เกิดจากการรวมตัวของกลุ่มบุคคลผู้ประกอบวิชาชีพแนวหน้าในบราซิล เกือบครึ่งเป็นทางการ เมื่อ 29 ธันวาคม 2546 ถือเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร คณะกรรมการฯ ได้ใช้เวลาส่วนตัวมาช่วยทำงาน

ในช่วงหนึ่งปีที่ผ่านมา ทางสมาคมฯ ได้จัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมงาน Digital Content ซึ่งตั้งใจไว้อย่างน้อย 4 ครั้งต่อปีที่ผ่านมา มีทั้งกิจกรรมที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้ประกอบวิชาชีพ เช่น การจัดประชุมและสัมมนา "Moving Towards Digital Content Community" ซึ่งเป็นการจัดประชุมหารือ ระหว่างตัวแทนจากภาครัฐฯ ภาคเอกชนและภาคการศึกษา ร่วมกับผู้บริหารจาก ACM SIGGRAPH อเมริกา และในช่วงบ่ายของวันเดียวกัน ได้มีการจัดสัมมนาสำหรับผู้สนใจ ได้ร่วมเข้าฟังในหัวข้อเดียวกัน อีกกิจกรรมที่ทางสมาคมฯ ได้จัดขึ้นสำหรับนักเรียนนักศึกษา คือ "Animation Screening No.1" ได้มีการนำเสนอผลงานแอนิเมชัน และงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในระดับนานาชาติ รวมทั้งคำแนะนำจากวิทยากร เพื่อเป็นการจุดประกาย และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาของนักศึกษา ในการทำงานด้านความเป็นนักพัฒนาที่มีคุณภาพ และเป็นมืออาชีพในอนาคต

นอกจากนี้ทางสมาคมฯ ยังได้มีบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วม เพื่อเชิญคณะกรรมการตัดสินการประกวด และการเชิญวิทยากร ในการสัมมนาในงาน Thailand Animation and Multimedia 2005 บางส่วน

คุณอารยา เจ้ากระทรวงฯ ประธานและหนึ่งในผู้ก่อตั้ง Bangkok ACM SIGGRAPH ปัจจุบัน เป็นกรรมการบริหาร บริษัท อดมิสไอเดีย จำกัด กล่าวถึงกิจกรรมที่ผ่านมาของสมาคมฯ อายุขบวนการแต่ฟอร์มเรจรายนี้ให้ฟังว่า

021: The Unpredictable Prediction



Francisco played host to one such seminar at the Game Developer Conference 2005.

One interesting example of a game developed for learning is called Virtual U (www.virtual-u.org). It was designed to enhance understanding about university management in America. The player is given the role of Rector, and must make decisions about everything from staff salaries to parking. Players are given the challenge of making the university a better institution through management and sound financial decision-making. Enrollment, promotion of facilities, and other university-based problems have all to be solved in real time.

Is this another variation on the 'Sim City' type of game? Yes, but the intention in its design and development is rather different, and the details of play, together with what the game intends to teach, are also distinctive. (Rather like the similarities between 'Legend of Zelda' and 'Castlevania', or between 'Dracula' and 'Sae'. The gaming systems are the same; only the forms differ.) Besides promoting these games as means of education, these organizations encourage game designers to apply their skills on a wider front, for the good of society. The contents are serious, and deal with realities of present-day society. Some games are so carefully formulated as to qualify as works of art.

Raph Koster (www.legendmud.org/raph/index.html) ได้เขียนเกี่ยวกับมุมมอง และการออกแบบเกมที่ว่า เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ไว้ในเว็บไซต์ของเขา (Raph Koster ดำรงตำแหน่ง Chief Creative Officer ของ Sony Online Entertainment งานของเขาหมายถึงไปถึงการเป็น Creative Director ของเกมส์ Star Wars Galaxies: An Empire Divided) มุมมองของ Koster คือศิลปะสร้างงานศิลปะ เพื่อสื่อถึงอะไรบางอย่าง เพื่อส่งต่อข้อมูล หรือความคิดของศิลปิน ผู้รับผ่านทางสื่อหรืองานศิลปะนั้นๆ และบอกว่าการศิลปะบางชนิด สามารถสร้างได้ด้วยตัวศิลปินเองเพียงคนเดียว ส่วนงานบางชนิด ต้องอาศัยการร่วมมือกันของผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เช่น การสร้างภาพยนตร์ การสร้างเกมส์หรือวิดีโอเกมส์ที่เป็นเช่นนั้นเหมือนกัน ในขณะที่การสร้างภาพยนตร์นั้น ได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่งแล้ว การสร้างเกมส์ก็ควรจะได้รับการยอมรับเช่นกัน แม้ว่าการเล่นเกมส์นั้น บางส่วน ต้องใช้เทคโนโลยีทางด้านวิศวกรรมคอมพิวเตอร์อย่างมากก็ตาม แต่ว่าภาพยนตร์ในปัจจุบัน ก็เป็นเช่นนั้นเช่นกันไม่ใช่หรือ

อาจมีการมองเกมส์ว่า เป็นแค่ความสนุก ความบันเทิงเท่านั้น แต่ภาพถ่ายบางภาพ บางครั้งก็เพื่อความสวยงาม เราฟังเพลงก็เพื่อความเพลิดเพลิน อ่านนิยายหรือหนังสือก็เพื่อความบันเทิง เช่นกัน การที่เกมส์บางเกมส์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสนุก ไม่ได้หมายความว่าเกมส์ทั้งหมด จะเป็นเช่นนั้นไปด้วย Koster ยังพูดถึงงานของนักออกแบบเกมส์ ที่เป็นนักออกแบบเกมส์ในนักออกแบบเกมส์ (ศัพท์หนึ่งจันนิดหน่อย) เช่นงานของ Will Wright (Sim City และ The Sims) งานของ Shigeru Miyamoto (Super Mario series, Legend of Zelda series และ Pikmin) Sid Meier (Civilization series) งานของ Peter Molyneux (Populous Black & White) และของ Richard Garriott (Ultima และ Ultima Online) ว่างานของนักออกแบบเกมส์ชั้นยอดเหล่านี้ ต้องการพูดถึงอะไรบางอย่างเสมอ สิ่งที่เราออกมาเรียกว่าเพื่อที่จะให้ความสนุกกับผู้เล่นเท่านั้น



Shigeru Miyamoto ถูกจ้างโดยนินเทนโดเมื่อปี 1977 หลังจากจบโรงเรียนเลย ตอนนั้นเขาได้รับมอบหมายให้ดูแล Radarscope ซึ่งเกมส์นั้นก็เป็นเกมส์ที่เหมือนกับเกมส์อื่นๆ ในสมัยนั้น คือไม่มีตัวละคร ไม่มีเนื้อเรื่องใดๆ Miyamoto ก็สงสัยว่าเกมส์ต่างๆ ทำไมถึงมีเรื่องเหมือนกับ Fairy Tales ที่รักการผจญภัย หรือที่เขาชอบเมื่อสมัยเป็นเด็กไม่ได้ เขาจึงสร้างเกมส์ออกมาในลักษณะที่มีโครงร่างกับบอส โดยเมื่อแฟนสาวของคุณถูกจับไปโดยเจ้ากอริลลาตัวร้าย และคุณก็ต้องตามไปช่วยเธอออกมา ผลลัพธ์ที่ได้ก็คือเกมส์ Donkey Kong และตัวละครเอกที่เล่นก็คือ Mario และก็นับว่าเป็นตัวละครที่อยู่ในวัยที่สุด ในประวัติศาสตร์ของเกมส์ ทุกๆ ครั้งทีเล่นนินเทนโดเครื่องใหม่ก็จะต้องมี Mario นี้เป็นตัวนำ พร้อมกับเกมส์ที่จะมาเป็นตัวชูโรงเสมอ Miyamoto เป็นคนที่มีชื่อเสียงมาก ทางด้านจินตนาการและการสร้างสรรค์

เหมือนกับเบื้องหลังงานศิลปะต่างๆ ทุกชิ้น เวลาที่เราดูว่าเบื้องหลังเบื้องหลังเป็นอย่างไร เราก็จะรู้สึกว่ามันมีคุณค่ามากขึ้น เวลาที่เราไปดูงานศิลปะที่ไม่รู้เรื่องประวัติของงานนั้นเลย ก็อาจจะเห็นว่าเป็นเพียงสิ่งสวยงามเท่านั้น ความสวยงามนั้น ก็เป็นเพียงสิ่งที่ทำให้เราอยากเข้าไปใกล้งานนั้นๆ นั่นเอง เมื่อเราเข้าไปใกล้แล้วเรารู้ว่างานนั้นๆ ต้องการสื่ออะไรออกมาแล้วทำให้เราต้องคิด ความคิดที่เกิดขึ้นเมื่อเราเสงงานชิ้นๆ ก็จะทำให้เกิดการตอบรับและตอบสนอง (Interactivity) ระหว่างผู้ชมกับงานนั้นๆ

ถ้าจะให้อีกตัวอย่าง เกมส์ที่ออกแบบมาเพื่อเป็นงานศิลปะโดยตรงซึ่งก็มีอยู่มากมาย บางเกมส์ก็ใช้ตัวละคร จากเกมส์ที่โด่งดังอยู่แล้วมาผสมผสานกับงานศิลปะที่มีอยู่แล้ว สร้างเป็นงานศิลปะใหม่ขึ้นมา เช่น pacm[ondri]an หรือ pac-mondrian (<http://pbfb.ca/rhizome.commission/>) ซึ่งเป็นความร่วมมือกันระหว่าง เกมส์ Pacman กับงานศิลปะของ Piet Mondrian โดยภาพของ Mondrian นั้น จะถูกใช้ให้เป็นกระดานการเล่นของ pacman ซึ่งก็ภาพ "Broadway Boogie Woogie" วาดขึ้นเมื่อปี 1942-43 เพลงที่ใช้เป็นเพลงประกอบ ก็เป็นแนว Boogie Woogie Jazz ซึ่ง Mondrian ก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพนี้อีกที เห็นได้ว่าเขาใช้เกมส์เป็นพื้นที่ที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดีเยี่ยม เรียกว่าเป็นสื่อกลางของการสร้างงานศิลปะ ที่มีพื้นที่ให้ศิลปินได้เล่น ได้คิด และแสดงความคิดสร้างสรรค์อย่างสนุกสนาน

ผู้สร้างเกมส์นี้ เขียนไว้อย่างน่าสนใจบนเว็บไซต์ของเขา ในทำนองที่ว่า หากห้องแสดงงานศิลปะ คือที่สร้างความรื่นรมย์ให้กับคุณ Pac-Mondrian คือสิ่งที่ลดความซับซ้อน ของการสัมผัสกับงานศิลปะ มาเหลือไว้เพียงการถือ joystick โดยเชื่อมต่อผู้ชมเข้ากับความรื่นรมย์โดยตรง ดูเกมส์ที่หาดีดด้วยมือของ Pac-Mondrian เปลี่ยนห้องแสดงงานศิลปะอันทรงเกียรติ และยากที่จะเข้าถึง ไปเป็นห้องเล่นเกมส์ที่ทุกคนสามารถสัมผัสได้ แทนที่เราจะถามว่าวิดีโอเกมส์นั้น มีคุณค่าจะเป็นงานศิลปะหรือไม่ เราเกือบบอกว่าเป็นงานศิลปะกันเถอะ ("Let's Play Art!!") Pac-Mondrian ตามคำถามกลับไปว่า ทำไมงานศิลปะไม่สามารถมีความสุข เหมือนกับการเล่นเกมส์

จะเป็นการเกินไปหรือเปล่าว่ ที่ผมอยากจะทำว่า นักออกแบบเกมส์ก็มีสิทธิ์ที่จะถูกมองว่าเป็นศิลปินเช่นกัน ในอนาคตอันใกล้อีกไม่นาน พวกเขา น่าจะได้รับเกียรติยอมรับ และได้ออกมาที่จะสร้างงานที่ทำให้เราได้เรียนรู้ ได้ชื่นชม และมีความรื่นรมย์ในการเล่นเหมือนกัน

ในมุมหนึ่งของเว็บไซต์ pacm[ondri]an เขียนเอาไว้ว่า...
"If Kandinsky was around today, he would be a game designer." []



Games that can be played away from the computer monitor or TV screen deserve more attention. As schoolchildren, we used to play hide-and-seek and other outdoor games during recess. These games are actually quite interesting from a designer's point of view, or in terms of the impact they have on the players. Some games are designed to be played in public places; a game can have an entire city as its 'game board'. Try visiting www.0009.org or New Ideas for a New Era, a website devoted to novel concepts in game design. These might be considered a subset of 'HERE games', which involve exploration of a real-life area, such as a city. The players are given instructions to follow, and each stage in play leads the player farther from his/her starting point.

Pacmanhattan: "If you are within 10 blocks of a game arcade, go play Pacman in that arcade. But if not, follow a person with a yellow shirt for 3 blocks." This instruction was designed for people living in Manhattan, New York City. (As far as I remember, there are no more than two game arcades on the island of Manhattan.) Having performed this order, you open your instruction book and follow the next command until you are done. Each person will have a different experience. There are instructions to search for something, or write something on a billboard, or perform some strange action in the middle of the street. It is all quite interesting and enjoyable to play. Such games are designed not only for fun. The players go through experiences they would not ordinarily have, amusing themselves with their friends in the process, and acquire new knowledge as well. Communication is an important part of our lives; it can occur not only between one individual and another, but is possible between one person and his/her community. This, too, is a significant accomplishment. Acting out strange behaviours on a city street can deliver new insights about the place in which we live.

Besides knowledge or skill, games can help to enhance artistic creativity. Games attract the interest of many different kinds of people, of different levels, genders, and ages. But does society accept games or game design as a branch of art?

In his website, www.legendmud.org/raph/, Raph Koster expresses the opinion that game design is an art form. Raph Koster is the Chief Creative Officer of Sony Online Entertainment, as well as the Creative Director of a game called 'Star Wars Galaxies: An Empire Divided'. Koster believes that an artist is someone who conveys information or an opinion through his/her art work. Some art forms are the achievement of the artist alone, while others require teamwork by numerous experts. A film is one such team effort, and another is a video game. If films are generally agreed to be works of art, the same acceptance should be accorded to games. Although the production of a game requires heavy doses of computer engineering, films are no less technology-intensive. Some people might think that games are 'only' fun or entertainment, but other forms of art, such as photographs, music, or novels, all manage to combine entertainment with some 'higher' purpose, such as sheer beauty. And if a game, likewise, was designed primarily for fun, that does not mean that aesthetic or educational elements cannot be present. Koster refers to some game designers who are seeking to convey some inner dimension that overrides the mere pursuit of fun - top-class designers such as Will Wright ('Sim City' and 'The Sims'), Shigeru Miyamoto ('Super Mario', 'Legend of Zelda', and 'Pikmin'), Sid Meier ('Civilization'), Peter Molyneux ('Populous Black & White'), and Richard Garriott ('Ultima').

Shigeru Miyamoto was hired by Nintendo in 1977 right after graduating from high school. He was given responsibility for 'Radarscope', a generic game of that time. There were no characters, and no story. Miyamoto wondered why a game could

not be like the fairy tale adventures he used to enjoy as a child. So he created a story line involving a handsome hero and an ugly villain. When the player's lover is captured by a vicious gorilla, the player-hero must follow and rescue her. The result was 'Donkey Kong'. Miyamoto's 'Mario' later became the game world's longest-lasting action figure. Every time Nintendo comes out with a new game player, Mario is the star, with other games taking a back seat. Today, Miyamoto is understandably renowned for his imagination and creativity.

As with other famous art works, the more we know about their background, the more value we attach to them. If we go to an art gallery or attend a concert without knowing how that painting or performance came about, we gain a rather superficial appreciation of its attraction. Its beauty draws us, and we consume it, almost unthinkingly. But when we understand what that art work is trying to say, we may be inspired. Repeated experience of this sort leads to various types of interactivity between the viewer or listener and the work of art in question.

There are many examples of games that were designed to be artistic. Some games combine characters from other famous games with existing art to generate a new art work, such as Pac-Mondrian (<http://pbfb.ca/rhizome.commission/>). This game lets 'Pacman' play with the paintings of Piet Mondrian as background, such as his 'Broadway Boogie Woogie', painted in 1942-43. Mondrian was inspired by 'Boogie Woogie Jazz' to paint this work, and the music forms the background music for the game as well. And so this game has become an excellent organizing medium for the presentation of other works of art, a place where an artist can play, think, and create in an atmosphere of entertainment. The creator of this game whimsically says in his website that if you get pleasure from an art gallery, 'Pac-Mondrian' removes the complexity of this experience by putting it directly in your hand. A joystick lets you hold this pleasure without intermediary. The painted realm of 'Pac-Mondrian' takes the viewer from the affectation and inaccessibility of a typical art gallery into a room where everyone can fit in. Rather than asking whether a video game has sufficient artistic value, we should be saying, "Let's play art!" 'Pac-Mondrian' replies to the critics by asking why art cannot be as fun as playing a game. Is it too much to say that game designers have the right to be regarded as artists? In the very near future, they will be rightly considered as purveyors of knowledge, experience, and entertainment as well as artists.

The 'Pac-Mondrian' website declares that
"If Kandinsky was around today, he would be a game designer." []



Everywhere you look in the United States, you see and hear the term "Wearable Technology." Kenneth Cole is putting out jackets with specially designed pockets and holes to wire your mp3 player through your jacket straight to your ears. Eyeglasses with built in mini screens will enable you to watch movies while walking. Clothing with embedded technology will play a big part in security and surveillance in the near future as GPS systems become more widespread. Alex Lightman, CEO of Charmed Technology one of the leaders in wearable technology has warned us, "Wearables will be the single most controversial technology in the next decade." After all, wearables integrate technology with the one thing most of us never leave home without: clothing.

As technology becomes smaller and more mobile the idea of "Wearable Technology" is no longer a pipe dream but has become an everyday reality. Designers and technologists are figuring out different approaches to this new world that will become an important part of our everyday lifestyle. One aspect of which is using technology for self-expression and turning clothes into a living breathing digital canvas.

>>



01011HearWear

Younghui Kim, a Korean designer based in New York has been experimenting with many different mediums for the past 13 years. Her latest innovation has attracted a lot of media attention among designers and artists around the world. "HearWear: The Fashion of Environmental Noise Display" debuted this August at the Emerging Technologies Exhibition of Siggraph 2004. I caught up with Younghui at her trendy downtown office, Missing Pixel.



art4d: Can you tell us a little bit about your background?

YK: My background is in design. I studied as an illustrator/fine artist at The Parsons School of Design here in New York and I majored in illustration and design with an emphasis on environmental graphic design. I have spent the last 13 years designing for different media ranging from graphic/print/multimedia/cd-rom/dvds/games - you name it. I started to mix technology with design at New York University's Interactive Telecommunications Program where I studied for my Master's degree.

In thinking about technology, I developed a passion for narrative storytelling projects. While working as a designer on my first dvd project, "Black Press", I met my current partner, Michelle Halseil who was also studying at ITP, NYU, and we founded a company called Missing Pixel (www.missingpixel.com) in 2000. It's located in NYC, and we specialize in digital storytelling.

art4d: What made you switch from traditional design to digital design?

YK: I was always near technology. I had my first Mac in 1988. I have always used the computer in my design process. I started drawing with computers since I was a freshman in college. I experimented in computers and was always interested in expressing myself in different mediums. After my undergraduate degree, I worked at Samsung in Seoul, Korea, as a graphic designer for 2 years. After designing a lot of environmental graphics, I became an R&D graphic designer. I was designing a lot of CD-ROMs at the time. There were a couple of CD-ROMs that was very narrative and I was really touched that multimedia could do this. So I decided to come back to NY and study multimedia.

art4d: Designing CD-ROMS is still a long stretch from wearable technology. How did you start getting interested in technology and fashion?

YK: Around 2002, after designing a lot in monitor-based design and digital design, I really missed working with my hands and real materials that can be touched. So I started finding a lot of fabrics and materials to design bags and make them. Eventually, after doing that for a year or two, it occurred to me to start mixing technology with fashion.

In 2003 my partner Michelle Halseil was doing an art installation at the kitchen called Alphabetistic. I was asked



to design and develop a technology jacket with James Tu. That was the beginning of the combination of fashion and technology for me. I used electronic illuminating wires, LEDs and electronic illuminating panels so the dancers can put on the jackets and turn on different lighting effects as part of the performance. After that, I really got into the idea.

In 2004, I teamed up with Milena Iossifova who is also a graduate of ITP, NYU. She was known for developing this bag that was equipped with WiFi detection. I heard about her and she heard about me through various people. We finally got together and started developing "HearWear: The Fashion of Environmental Noise Display."

art4d: Where did your inspiration come from?

YK: I get inspiration every day. For HearWear specifically, the inspiration comes from the simple idea that fashion is a statement, an expression, and what you wear defines who you are. A lot of people decide to buy their own shoes, t-shirts, skirts or dress depending on how they express themselves. So I thought if I could add a little technology, it would be perfect for fashion.

art4d: So what exactly is HearWear?

YK: HearWear prototype 1.0 is a skirt with LEDs, L-wires, which is electronic luminance wire and Luminex. The skirt has sensors which take different levels of loud noises, displays it into different lighting patterns. For prototype 1.0, we have 5 levels of L-wires that are being lit depending on level of noise that the skirt is picking up. The street noises in NYC are really very loud. We wanted to make a visual expression of the environmental noises. Because even though people know its noise, they are not really aware of it visually, so we wanted to visualize that. The skirt also works very well in a club scene, where it becomes almost an equalizer for music.

The skirt doesn't pick up ambient sound, we can adjust its sensitivity to sound. We made 3 skirt prototypes. One skirt has 5 L-wires. One has three. For the third one, we used this special fabric called Luminex, which has fiber-optic wire embedded into the textile. The Juska which is the distributor in NY, has generously donated a yard of the fabric so I had a great chance to experiment with it. It's more subtle than L-wire or LED's but it creates an interesting effect.

art4d: Where does the power come from?

YK: The skirt has a little pouch that is detachable. You also have a little metal hook which acts as a switch. The Luminex skirt is powered by a single 9-volt battery. The other two are powered by two 9-volts, because the L-wire consumes much more power.

art4d: What has been the response so far to HearWear?

YK: There has been a lot of interest, especially from the Japanese crowd. I was surprised to see that a lot of guys were interested. They asked me how come I only developed a skirt. Some suggested different apparel designs for guys and some even offered to wear a skirt if nothing else was available! The younger audience would like to wear them in a dance club. There were suggestions that this type of apparel would be useful for the hearing disabled. Some people thought it would be very cool to have a big demonstration in the street with

thousands of people wearing it as a demonstration of how environmental noise is affecting people.

art4d: What are your future plans for HearWear?

YK: For prototype 2.0, we're intending to make some bags, belts and different types of apparel. The skirt was quickly developed for the SIGGRAPG show in LA because it was the most suitable for large-scale display.

art4d: It seems that "Wearable Technology" is one of the latest buzzwords that is used in connection with almost everything. What do you think "Wearable Technology" is?

YK: Wearable Technology can be anything. I mean the watch you are wearing on your wrist is technology. Its technology and you wear it. A lot of people come up with sunglasses with a computer chip in it. A lot of things can be "Wearable Technology". A GPS system can be integrated into your jacket. My interest was in the design itself because technology turns off a lot of people. It's not very user-friendly and people don't feel comfortable with new technology. I wanted to find a design that would integrate new technology seamlessly into everyday life.

art4d: What is the future of "Wearable Technology"?

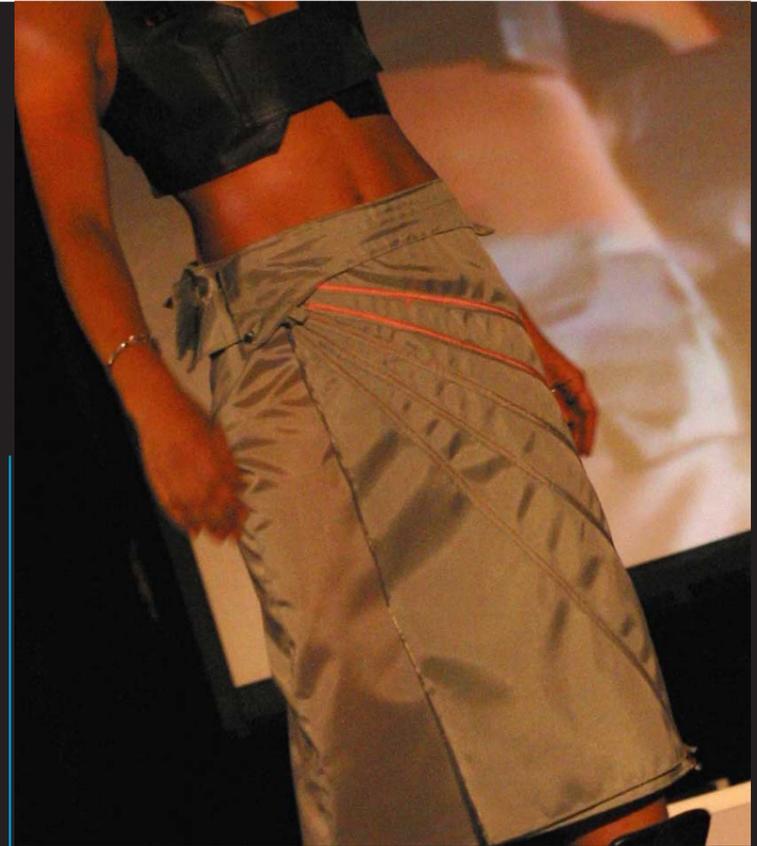
YK: A lot of jewelry designers are interested in wearable technology. An example is a necklace with a small LED screen. A lot of jewelry designers are trying to come up with something that has transmission in it. The trend is similar to cars. Nowadays, cars come standard with GPS systems. The cars are still there but there has been technology added. In the future, fashion is going to come standard with technology included, as circuits get smaller and smaller, and people become more and more comfortable using it. For instance, now they come up with Internet refrigerators. You can see how much technology gets into everyday life. More and more people will be attached to digital gadgets. Whether they're aware of it or not, people are already living a digital lifestyle. Look at the watch, it is not really analog anymore. Computer and telephones are digital. You see less and less analog being used. You can't separate digital lifestyle from lifestyle.

art4d: As a designer who is familiar with both Asia and the US, what are the differences between what's happening in the US and Asia in terms of technology?

YK: I think it's interesting because countries in Asia are smaller, and the infrastructure is so much easier to evolve than in America. America is a bigger country and takes a longer time to adapt to new technologies that require large infrastructures like cell phones. In South Korea where I'm from, you can always tell that the technology for the consumer market is two years ahead of the States. For instance live broadband took off much faster than in America and it currently costs only 14 USD per month. Everywhere there is WiFi and free Internet access even in clothing stores. People in South Korea are already using their cell phones as remote controls for their TV. Certain things will be adapted to the US and certain things will not. It is quite interesting to observe this process. For example, Sony's minidisc format, which was hugely successful in Japan didn't really make it into the USA. When I visited Japan in 1993, around the time when minidisc was first introduced there, everybody had a boombox with a minidisc in it.

art4d: So do you think all the innovations in technology right now are coming out of Asia?

YK: I don't think so. A lot of technology comes out worldwide everyday. It's all about adaptation... who is adapting it, how it is being distributed and who is accepting it. []



ทุก ๆ ที่ในอเมริกา เราจะพบและได้ยินคำว่า "Wearable Technology" อยู่ทั่วไป Kenneth Cole กำลังออกแบบ กระเป๋าและช่องพิเศษบนเสื้อแจ็กเก็ต การออกแบบเหล่านี้จะทำให้เครื่องเล่น mp3 สามารถร้อยผ่านเสื้อแล้วเสียบไป ที่ใดก็ได้โดยตรง หน้าจอขนาดเล็กที่ประกอบเข้ากันแว่นตา ทำให้ชมภาพยนตร์ขณะที่กำลังเดินอยู่ได้ ทุกวันนี้ เสื้อผ้าที่มี เทคโนโลยีติดตั้งในตัว กำลังจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในเรื่องความปลอดภัย และการควบคุมตรวจตราในอนาคต อันใกล้ เช่นเดียวกับระบบ GPS ที่กำลังแพร่หลายมากขึ้น (ระบบที่สามารถระบุตำแหน่งของสิ่งของ ได้ทุกแห่งในโลก จากกลุ่มดาวเทียม 24 ดวงที่โคจรอยู่รอบโลก)

Alex Lightman หัวหน้าผู้บริหารระดับสูงของ Charmed Technology หนึ่งในผู้นำด้าน Wearable Technology บอกว่า "เทคโนโลยีนี้จะเป็นสิ่งเดียว ที่จะเป็นที่กล่าวขวัญถึงในหลายๆ รูปแบบ ตลอดช่วงทศวรรษหน้า" Wearable เป็นกิจกรรมเอาสองสิ่ง ที่ไม่เคยถูกรวมกันมาก่อนเข้าไว้ด้วยกัน นั่นคือ เทคโนโลยีกับเสื้อผ้า

ทุกวันนี้เทคโนโลยีดูจะมีขนาดที่เล็กลง และยังสามารถพกพาได้มากขึ้น แนวคิดเรื่องเทคโนโลยีแบบ Wearable จึงไม่ใช่เรื่องเพ้อฝันอีกต่อไป นักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิค ได้พบการเข้าไปสู่โลกใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม และจะมีบทบาทสำคัญ ต่อการดำเนินชีวิตโดยปกติของพวกเรา อย่างหนึ่งก็คือ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการแสดงความเป็นตัวตน และเปลี่ยนจากเสื้อผ้าธรรมดา ๆ ให้เป็นผืนผ้าใบดิจิทัลที่มีชีวิต

Younghui Kim นักออกแบบชาวเกาหลี อาศัยอยู่ในนิวยอร์ก ได้ทดลองออกแบบเสื้อผ้า โดยใช้สื่อต่างๆ กันร่วม ประกอบมากกว่า 13 ปี นวัตกรรมชิ้นล่าสุดของเธอ ได้รับความสนใจอย่างมาก จากบรรดานักออกแบบและศิลปิน ทั้งโลก "HearWear: The Fashion of Environmental Noise Display" เปิดตัวครั้งแรกเมื่อสิงหาคมปีที่แล้ว ในงาน The Emerging Technologies Exhibition of Siggraph 2004 เราทั้งคู่จะไปหา Younghui Kim ที่ออฟฟิศออกแบบของเธอ Missing Pixel กลางเมืองนิวยอร์ก

art4d: อยากให้ช่วยเล่าเรื่องราว เกี่ยวกับตัวคุณก่อนได้ไหม

YK: ที่เกี่ยวข้องกันเรื่องการออกแบบ เริ่มต้นเรียนที่จะเป็นนักวาดภาพประกอบและศิลปินที่ Parson School of Design ในนิวยอร์ก เลือกวิชาเน้นหนักไปที่ออกแบบกราฟิกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม แต่ความสนใจเรื่องการผสมผสาน ของเทคโนโลยีต่างๆ นั้น ก็ได้ทำมาตลอดระยะเวลา 13 ปีหลังที่ผ่านมานี้ โดยเริ่มมาเทคโนโลยีต่างๆ มาผสมกันใน งานออกแบบ โดยจะใช้สื่อต่างชนิดกัน ตั้งแต่งานกราฟิก ภาพพิมพ์ มัลติมีเดีย ซีดีรอม ดีวีดี และงานแทบจะทุกชิ้น ที่ได้รับมา เริ่มต้นก็ว่าจะเป็นตอนเรียนปริญญาโทหลักสูตร Interactive Telecommunication Program (ITP) ที่ มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก (New York University)

ตอนที่ออกแบบดีวีดีชิ้นแรก "Black Press" ซึ่งทำให้ได้เจอกับหุ้นส่วนคนปัจจุบัน Michelle Halseil เราทั้งคู่เรียน ITP ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์กเหมือนกัน และเราก็ต่างสนใจคล้ายๆ กัน ในวิธีการนำเสนองานแบบเล่าเรื่อง จนได้ร่วมกันก่อตั้งบริษัท Missing Pixel (www.missingpixel.com) ในนิวยอร์กในปี 2000 และเรามาความชำนาญด้านการ เล่าเรื่องด้วยดิจิทัลเป็นพิเศษ

art4d: อะไรเป็นสิ่งที่ทำให้คุณ เปลี่ยนจากการออกแบบโดยใช้สื่อเดิมๆ ไปเป็นการออกแบบแบบดิจิทัล

YK: อาจจะเป็นการที่ได้ใกล้ชิดกับเทคโนโลยีเสมอๆ ตั้งแต่สมัยเด็ก ๆ เช่น การได้คอมพิวเตอร์แมคอินทอชตัวแรกใน ปี 1988 และจะได้คอมพิวเตอร์ตอนการออกแบบอยู่เสมอ เริ่มสร้างผลงานผ่านทางคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่เป็นนักศึกษา ปีที่หนึ่ง สนใจที่จะแสดงออกความเป็นตัวเองผ่านสื่อที่แตกต่างกัน หลังจากจบออกมา ก็เข้าทำงานเป็นนักออกแบบ กราฟิกที่บริษัทซัมซุงในซิลิคอนแวลลีย์ประมาณ 2 ปี และก็หันมาเป็นนักออกแบบในแผนกวิจัยและพัฒนา ช่วงนั้นมันงานออก

Chutinthara Gongsakdi meets Younghui Kim in the hub of New York's mega-fashion district and listens to her speaking skirt.



แบบชีตโรคมอยู่ชุดหนึ่งที่ใช้แนวทางการบรรยายเป็นหลัก ทำให้รู้สึกถึง และเริ่มเห็นว่ามัลติมีเดีย เป็นสิ่งที่ทำให้สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์ ก็เลยตัดสินใจกลับไปมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก แล้วก็เริ่มเรียนด้านมัลติมีเดียเพิ่ม

art4d: การออกแบบชีตโรคม ดูจะเป็นคนละเรื่องกับ wearable technology เลย แล้วคุณเริ่มสนใจด้านเทคโนโลยี และแพชชั่นได้อย่างไร

YK: น่าจะประมาณปี 2002 หลังจากที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบดิจิทัล และงานที่เกี่ยวข้องกับจอมอนิเตอร์มาพอสมควร ก็เริ่มรู้สึกคิดถึงการทำอะไรด้วยมือ และการได้สัมผัสกับวัสดุจริงๆ เลยเริ่มหาผ้าและวัสดุอื่นๆ เพื่อที่จะออกแบบกระเป๋าก่อน แล้วก็มีมือทำออกมา หลังจากทำอยู่ได้ประมาณปีสองปี ในที่สุดก็เริ่มผสมผสานเทคโนโลยีให้เข้ากับแพชชั่น

ปี 2003 Michelle Halsell กำลังทำงานศิลปะแบบจัดวาง ที่องค์กรศิลปะ The Kitchen (www.thekitchen.org) ชื่อว่า Alphabeticistic อันนี้ถูกขอร้องให้ออกแบบและพัฒนา เสื้อแจ็กเก็ตแบบใหม่ร่วมกับ James Tu และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้น ในการรวมเอาแพชชั่นกับเทคโนโลยีเข้าไปด้วยกัน เริ่มโดยการใส่เส้นลวดและแผงอิเล็กทรอนิกส์แบบให้แสงสว่าง รวมทั้งแสง LED (Light Emitting Diode) ซึ่งทำให้นักเดินสามารถสวมแจ็กเก็ต และเวลาที่เปิดไฟที่มีสีต่างกัน เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงได้ จากนั้นมาก็เริ่มเข้าไปอยู่ในวงวน ของการผสมผสานเทคโนโลยีให้เข้ากับแพชชั่นอย่างจริงจัง ในปี 2004 ก็ได้มีโอกาสทำงานร่วมกับ Mikeno Lossifova ซึ่งก็จบมาจาก ITP ที่ NYU เหมือนกัน เธอเป็นผู้รู้จักในเรื่องการทำการเป่าซึ่งคิดด้วย WIFI detection เราต่างก็ได้รับรู้เรื่องราวของอีกคนหนึ่ง ผ่านจากคนอื่น ๆ ในที่สุดก็ได้ทำงานร่วมกัน ในงาน HearWear: The Fashion of Environmental Noise Display* ครั้งนี้นี่เอง

art4d: ประกติแล้วคุณได้แรงบันดาลใจมาจากไหน
YK: สำหรับตัวเองแล้ว ได้แรงบันดาลใจทุกวัน งาน HearWear ครั้งนี้ ได้แรงบันดาลใจมาจากความท้าทายๆ ที่ว่าแพชชั่น คือ การประกาศ และแสดงออกความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งที่คุณสวมใส่จะบ่งบอกความเป็นตัวคุณ คนจำนวนไม่น้อยตัดสินใจซื้อรองเท้า เสื้อยืด กระเป๋าและเสื้อผ้าอื่นๆ ของตัวเองโดยขึ้นอยู่กับว่า พวกเขาต้องการแสดงออกถึงตัวเองอย่างไร จึงคิดว่า ถ้าเราสามารถเพิ่มเทคโนโลยีเข้าไปได้อีกนิด แพชชั่นก็จะสมบูรณ์แบบ

art4d: แล้ว HearWear คืออะไร
YK: HearWear ต้นแบบที่ 1.0 เป็นกระโปรงที่ทำจากวัสดุอย่างแสง LED ลวดรูปตัวแอลซึ่งเป็นลวดอิเล็กทรอนิกส์ ที่ให้แสงสว่าง และใช้ผ้าชนิดพิเศษหรือ Luminex กระโปรงตัวนี้จะมิดชิดเหมือนเสื้อที่ สามารถวัดระดับความดังของเสียงที่ไม่เหมือนกัน และจะให้แสงที่แตกต่างกันออกไป สำหรับโมเดล 1.0 เราใช้ลวดรูปตัวแอลที่มี 5 ระดับเป็นวัสดุซึ่งจะส่องสว่างโดยขึ้นอยู่กับกระโปรงนั้น ระดับเสียงในระดับใดมา การที่เราต้องการทำให้เสียงจากสิ่งแวดล้อมสามารถเห็นได้ด้วยตาเปล่าก็เพราะว่า ถึงแม้ผู้คนจะรู้ว่าเสียงนั้นคือเสียงอะไร แต่พวกเขาไม่สามารถรับรู้ด้วยการมองเห็น เราจึงอยากทำให้เสียงสามารถมองเห็นได้ นอกจากนี้แล้วกระโปรงตัวนี้จะทำงานได้ในคนที่ที่มีเสียงคนดังด้วยเช่นกัน กระโปรงตัวนี้จะไม่จับเสียงรอบๆ แต่เราสามารถปรับคุณสมบัติที่ไวต่อเสียงได้ ได้ทำการโปรแกรมนั้นไว้ทั้งหมดสามตัว ตัวแรกจะใช้ลวดรูปตัวแอล 5 เส้น ตัวที่สองใช้ 3 เส้น และตัวสุดท้ายเราเลือกใช้ผ้า Luminex ซึ่งมีลวดโปร่งแสงทอเป็นชั้นเดียวกับผ้า โดย Juska ผู้ค้ารายใหญ่ในนิวยอร์ก ให้ผ้าชนิดดังกล่าวมาหนึ่งหลา เพื่อให้เรามีโอกาสทดลองทำผลงานด้วยผ้าพิเศษนี้ ซึ่งวัสดุชิ้นนี้จะมีน้ำหนักนุ่มนวลมากกว่าลวดรูปตัวแอล และแสง LED รวมทั้งสามารถสร้างผลที่น่าสนใจ ให้เกิดขึ้นกับชิ้นงานได้ด้วย



art4d: แล้วกำลังไฟที่ใช้กับกระโปรง มาจากที่ไหน
YK: ในกระโปรงจะมีขดลวดเล็กๆ ที่สามารถถอดเข้าออกได้โดยมีตะขอลงขนาดเล็กลง ที่ทำหน้าที่คล้ายสวิดช์ไฟ ซึ่งกระโปรงที่ทำจากผ้า Luminex จะได้กำลังไฟจากแบตเตอรี่หนึ่งก้อนขนาด 9 โวลต์ ส่วนกระโปรงอีกสองตัวใช้แบตเตอรี่ขนาดขนาด 9 โวลต์ 2 ก้อน เนื่องจากลวดรูปตัวแอลจะใช้พลังงานมากกว่ามาก

art4d: ผลตอบรับที่ได้จากงาน HearWear ขึ้นนี้เป็นอย่างไรบ้าง
YK: ได้รับความสนใจอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากคนญี่ปุ่น รู้สึกประหลาดใจว่าชายหนุ่มจำนวนมากสนใจ พวกเขาถามว่าทำไมทำเฉพาะกระโปรงเท่านั้น บางคนก็เสนองานออกแบบเสื้อผ้าที่แตกต่างไปให้กับผู้ชาย บางคนก็เสนอแม้กระทั่งจะสวมใส่กระโปรงตัวนี้ ถ้าไม่มีเสื้อผ้าแบบอื่นที่หาได้ นอกจากนี้ ผู้ที่เข้ามาเห็น ซึ่งอยู่ในวัยหนุ่มสาวอยากจะได้ใส่กระโปรงนี้ในสโมสรเต้นรำ และมีการเสนอว่าเสื้อผ้าแบบนี้ น่าจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้พิการทางหู ยิ่งไปกว่านั้น บางคนยังคิดต่อไปอีกว่า คงจะดีไปกว่าเดิมอีกมาก ถ้าจะให้ผู้คนสวมกระโปรงดังกล่าว เดินขบวนประท้วงบนถนน เพื่อรณรงค์เรื่องปัญหามลพิษทางเสียงบนท้องถนน ที่มีผลกระทบต่อคนในปัจจุบัน

art4d: วางแผนสำหรับผลงาน HearWear ต่อไปอย่างไร
YK: ผลงานต้นแบบ 2.0 ของ HearWear นี้ ก็ตั้งใจที่จะทำการเป่า เข็มขัดและเสื้อผ้าแบบอื่นๆ ส่วนกระโปรงก็จะถูกพัฒนาอย่างรวดเร็วให้ทันงาน SIGGRAPH ที่ลอสแอนเจลิส เพราะเหมาะสมที่สุด สำหรับการแสดงผลขนาดใหญ่

art4d: ดูเหมือนว่า wearable technology เป็นคำศัพท์หนึ่ง ที่ถูกใช้ในการเชื่อมโยงเกือบจะทุกอย่าง อย่างในปัจจุบันโดยส่วนตัวแล้ว คิดว่าเทคโนโลยีดังกล่าวคืออะไร
YK: wearable technology สามารถเป็นได้ทุกอย่าง นาฬิกาที่ใส่บนข้อมือก็เป็นเทคโนโลยีแบบนี้ คนจำนวนมากประดิษฐ์แว่นกันแดดที่มีชิพคอมพิวเตอร์ฝังอยู่ ระบบ GPS สามารถติดอยู่บนเสื้อแจ็กเก็ตได้เช่นกัน แต่ความสนใจกลับอยู่ที่การออกแบบ เพราะเทคโนโลยีทำให้คนส่วนใหญ่หมดความสนใจ และผู้คนก็ไม่ได้รู้สึกชอบกับความก้าวหน้าแบบใหม่ๆ เหล่านี้เลย โดยส่วนตัวแล้วอยากจะทำอะไรก็ได้ ที่สามารถรวมเอาเทคโนโลยีให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้

art4d: อนาคตของ wearable technology จะไปในทิศทางใด
YK: นักออกแบบเครื่องประดับจำนวนมาก สนใจเทคโนโลยีดังกล่าวนี้ ยกตัวอย่างเช่น สร้อยคอที่มีแผง LED เล็กๆ ติดอยู่ พวกเขาพยายามที่จะสร้างบางสิ่งบางอย่าง ที่สามารถถ่ายทอดออกมาจากผลงานของตัวเองได้ ซึ่งจะมีแนวโน้มคล้ายกับมาตรฐานของทรนตรีในปัจจุบัน ด้วยการใช้ระบบ GPS และในอนาคตแพชชั่นก็จะมีการนำเทคโนโลยีเข้าไปเป็นองค์ประกอบ และวงจรไฟฟ้ที่มีขนาดเล็กเรื่อยๆ ผู้คนที่สะดวกที่จะใช้ของเหล่านี้มากขึ้น เช่น ปัจจุบันที่มีการประดิษฐ์เซ็นเซอร์ที่เห็นได้ชัด เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในชีวิตประจำวันมากแค่ไหน คนจำนวนมากถูกผูกติดกับชิ้นส่วนทางดิจิทัล ไม่ว่าพวกเขาจะคิดถึงหรือไม่ก็ตาม วิถีชีวิตแบบดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการใช้ชีวิตของพวกเขาไปแล้ว ลองดูนาฬิกาข้อมือ ตอนที่ไม่มีระบบแอนะล็อกที่แท้จริงอีกต่อไป คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์ก็เป็นระบบดิจิทัลไปหมด คุณจะเห็นว่าระบบแอนะล็อกถูกใช้ลดลงเรื่อยๆ และที่ยากที่จะแยกวิถีชีวิตแบบดิจิทัล ออกจากชีวิตของคุณได้

art4d: สำหรับนักออกแบบนานาชาติเช่นคุณ ที่คุ้นเคยกับวิถีชีวิตของคนในทวีปเอเชียและอเมริกา อะไรคือความแตกต่าง ระหว่างที่เกิดขึ้นในเอเชียกับอเมริกา ในเรื่องของเทคโนโลยี

YK: คิดว่าความแตกต่าง น่าจะอยู่ที่เรื่องของขนาด ที่ส่งผลถึงความรวดเร็วในการพัฒนา ประเทศในเอเชียมีขนาดเล็กกว่า และระบบโครงสร้างพื้นฐานก็พัฒนาง่ายกว่าในอเมริกา ในทางตรงกันข้าม อเมริกาเองเป็นประเทศที่มีขนาดใหญ่กว่า และใช้เวลาในการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ๆ มากกว่า ชาวอเมริกันต้องการโครงสร้างพื้นฐานขนาดใหญ่ อย่างเช่น โทรศัพท์มือถือ ในเกาหลีใต้คุณสามารถบอกได้ว่าเทคโนโลยีสำหรับตลาดการบริโภค จะก้าวหน้าไปกว่าอเมริกาถึงสองปี เช่น การถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ ก็เริ่มต้นเร็วกว่าอเมริกา และมีราคาเพียง 14 ดอลลาร์ต่อเดือนเท่านั้น ทุกๆ ที่ในเกาหลีใต้จะมี WIFI และก็สามารถใช้อินเตอร์เน็ตฟรี ได้แม้กระทั่งในร้านขายเสื้อผ้า ยิ่งไปกว่านั้นเกาหลีใต้ ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นวิธีโทรของโทรศัพท์ที่ทันสมัยแล้ว บางสิ่งจะถูกปรับใช้ใหม่ในอเมริกาแต่บางสิ่งกลับไม่ ซึ่งค่อนข้างน่าสนใจที่จะลองมองไปที่กระบวนการดังกล่าวนี้



art4d: แล้วคุณคิดว่านวัตกรรมของเทคโนโลยีในขณะนี้ เป็นผลผลิตมาจากทวีปเอเชียหรือไม
YK: โดยส่วนตัวแล้วไม่คิดอย่างนั้นนะ เทคโนโลยีจำนวนมากมาจากทั่วโลกทั้งหมดนี้ ก็เป็นเรื่องของการปรับตัว... ว่าใครจะปรับตัว และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมากกว่า และการเผยแพร่หลายออกไปอย่างไรให้คนอื่นได้รับรู้ และใครจะเป็นผู้รับเอาไว้ใช้.]

art4d: แล้วคุณคิดว่านวัตกรรมของเทคโนโลยีในขณะนี้ เป็นผลผลิตมาจากทวีปเอเชียหรือไม

YK: โดยส่วนตัวแล้วไม่คิดอย่างนั้นนะ เทคโนโลยีจำนวนมากมาจากทั่วโลกทั้งหมดนี้ ก็เป็นเรื่องของการปรับตัว... ว่าใครจะปรับตัว และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมากกว่า และการเผยแพร่หลายออกไปอย่างไรให้คนอื่นได้รับรู้ และใครจะเป็นผู้รับเอาไว้ใช้.]



จากคนเล่นเกมที่ กลายมาเป็นผู้พัฒนาเกม หรือผู้สร้างภาพยนตร์

เวลาที่เรารเล่นเกมซึ่งแบบ first person shooter แบบ Halo หรือ Far Cry เราเคยคิดจะเปลี่ยนหน้าของคู่ต่อสู้ ให้มีใบหน้าเหมือนนักการเมืองที่เราเกลียดบ้างไหม? แล้วถ้าเบื่อจากกันเกินไป ยิ่งกันในยานอวกาศ เราอยากได้จากในเกมส์ เปลี่ยนมาเหมือนดึกที่เรากำลังอยู่ใน? เพื่อที่เราจะได้รู้จักทุกชอกทุกมุม ถ้าเล่นแล้วอยากสร้างให้เป็นเรื่องเป็นราว ไปเป็นแบบที่เราเป็นคนลุยเดี่ยว เข้าไปช่วยแฟนจากเงื้อมมือเจ้านายลามก แทนที่จะไปช่วยเจ้าหญิงอะไรก็ไม่ว่า ที่เราไม่รู้สึกสนใจเท่าไรละ? แล้วถ้าเราดัดแปลงและเพิ่มเรื่องราวหรือเนื้อหา ให้กับเกมส์ที่เล่นอยู่ แล้วอยากอัปเดตลงแอปก็ได้ จะทำได้ไหม?

คำตอบต่อคำถามทุกข้อด้านบนก็คือ "ได้" ด้วยคำสองคำนี้ Modding และ Machinima

>>>



... in Your Own Garage

ภาพยนตร์ Sky Captain and The World of Tomorrow: ภาพยนตร์ที่สร้างโดยวิธีการ Machinima ภาพยนตร์: Counter Strike Dodgeball download http://xfer07.fileplanet.com/~67002116/072004/cs_dodgeball_moderate_quality.zip



021: modding & machinima

Modding เรียกสั้น ๆ ว่า "Mod" (อ่านว่า "ม๊อด") ย่อมาจาก Modify ก็คือการเข้าไปปรับปรุง หรือว่าแต่งเสริมให้สิ่งที่เรามีความสามารถตรงกับความต้องการของเรา เหมือนการไม่รถยนต์นั้นแหละ ในเกม Mod เราสามารถเข้าไปแก้ไของค์ประกอบต่างๆ ในเกมส์ได้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อม โมเดลสิ่งของ หรือว่ากฎเกณฑ์ของการเล่น และกฎของเกมส์ ตัวอย่าง Mod ของเกมส์ที่เรารู้จักกันดีก็คือ Counter Strike ที่เป็นเกมส์ที่ติดกันได้ อย่างอมเมงทั่วโลก Counter Strike เป็นแค่ Mod ของเกมส์ Half Life เท่านั้นเอง แต่ว่าดีกว่า และเล่นได้สนุกกว่าตัวเกมส์ต้นแบบซะอีก

ปัจจุบันมีเกมส์หลายเกมส์จากหลายบริษัท ที่บรรจุ Game Engine / Development Tools มาด้วยในแผ่นเกมส์ทุกแผ่นที่ขาย เช่นในเกมส์ Battlefield 1942 โดย Electronic Arts ทำให้เกมส์นี้ฮิตมากในหมู่นักม๊อดเกมส์ นักเล่นเกมสามารถปรุงแต่งได้ตามใจ เป็นเกมส์สรรบสรรคแบบ first person shooter คนเล่นจะเล่นเป็นทหารคนหนึ่ง สมัยสงครามโลกครั้งที่สอง ผู้เล่นสามารถใช้อาวุธ ขั้ขยานพาหนะทั้งหมดในเกมส์ได้ และนักม๊อดเกมส์สามารถเปลี่ยนแปลงจาก เปลี่ยนแปลงอาวุธยุทโธปกรณ์ให้กลายเป็นการรบในสมัยการล่าอาณานิคม และยุคสงครามเอกราชสหรัฐ ประมาณปี 1776 ก็ได้ การดัดแปลงนี้ทำให้ประสบการณ์การเล่นเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง โดยแทนที่ผู้เล่นจะใช้ปืนเล็กยาวแบบสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง แต่ต้องหันมาใช้มีดดาบ หรือว่าเป็นคาริโบนแบบใส่กระสุนที่ละนัด แทนที่จะขั้บรถจ๊อบ กลับต้องไปขี่ม้า ประสบการณ์การเล่นที่เปลี่ยนไปทำให้เกมส์เดิมๆ กลายเป็นเกมส์ใหม่ โดยสิ้นเชิง ขอบเขตจำกัดของการม๊อด อยู่ที่ความสามารถในการใช้เครื่องมือ และจินตนาการของนักม๊อดเท่านั้น

Machinima (อ่านว่า "มาชีนิมา") มาจาก Machine บวกกับ Cinema จะว่ากันง่าย ๆ ก็คือการผลิตภาพยนตร์ภายในโลก Virtual Reality โดยการรวมเอากรรมวิธีการและกระบวนการผลิต จากสื่อที่เราคุ้นเคยอยู่แล้ว สื่อที่ว่าเหล่านี้ก็คือ การถ่ายภาพยนตร์ การผลิตแอนิเมชัน และการผลิตเกมส์คอมพิวเตอร์ วิธีที่ง่ายและใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีที่น้อยที่สุด ที่จะสร้างภาพยนตร์ Machinima ก็คือ วิธีการต่อเอาเครื่องอัดวีดิทัศน์ เข้าโดยตรงกับเครื่องเกมส์

Game-players can turn into game-designers, or even movie producers. When you are the first-person shooter in 'Halo' or 'Far Cry', have you ever thought of making your target the political figure you hate the most? If you get tired of shooting that person in the forest, what about doing it from a spaceship? Or from the building in which you work, where you know every nook and corner? What about turning the game into a movie, with you as the hero who has to save your lover from an evil boss, rather than save a prince/ss you've never met before? And when you've made all these changes, would you want to save them on tape? Can you do it? For all these questions, the answer is, "Yes, you can!" How? By 'modding' and 'machinima'. Modding or 'mod' is short for 'modify', namely making something more the way we want it, like customizing a car. With 'mod', we alter any elements of a game we wish the surroundings, the figures in the game, their motions, or even the rules of the game. Take 'Counter Strike', for example, a game that has created game-playing addicts all over the world. 'Counter Strike' is a 'mod' of 'Half Life', but is more famous, and more fun to play, than the original. Nowadays, the games of many companies include game engines or development tools with their products. 'Battlefield 1942' by Electronic Arts is quite popular with game 'modders' for this reason. This is a 'first-person shooter' game simulating the experiences of a soldier in World War II. The player can use any weapon or drive any vehicle he/she wants to. A modder can change the background and the weapons to those seen in the colonialist period, or during the American Revolution. These modifications change the whole character of the game. Rather than using a slender rifle of the type common during World War II, you might be using a bayonet or a musket in which each bullet has to be loaded separately. Instead of driving a jeep, you ride a horse. A new game is born. The limits of modding depend on your ability to use the tools and your imagination. 'Machinima' is made up from the words 'machine' and 'cinema'. It refers to the production of virtual-reality films by means of techniques that are now familiar to us, namely movie-making, animation, and computer game design. The easiest and most low-tech version of machinima is to join a movie camera to a game-player, record any action on the monitor, and edit it afterwards. Another, more difficult method, but one that allows for more direction and control, is to go into the game engine and make changes in it or rewrite the instructions. This is similar to modding a game, and gives you a game with a different feel. We can command the figures in the game, the position or angle of the camera, the lighting, and much else, to produce a whole new story or experience that resembles making a movie. Game producers includes tools and engines in their productions, and these tools are responsible for controlling various aspects of the game, from lighting and camera angles to movements of the action figures and the laws governing such movements. In the world of games, anyone who can find a way into the mechanics of the game controls becomes the game's new master. No need to write a whole new program, with all the characters and movements that would require. Simply modify whatever elements are already presented by the original game designer, and then reproduce your own background scenery, game objects, or characters. That is certainly easier than doing it all from scratch. Makers of machinima learn only the tools they require to avail

รูปด้านซ้าย เป็นภาพจาก Battlefield ที่มีการ Mod ให้เป็นยุคสงครามในปี 1776 ส่วนด้านขวาเป็นภาพจาก Battlefield

themselves of such short-cuts, and can then build their own film or game worlds.

Imagine if every scene, every production technique, every character, every detail of lighting, and every piece of equipment used to make 'Lord of the Rings', and all the talents, time, and money needed for such a production, were available to you on one DVD, would you not want to make your own production? Something better than 'Lord of the Rings'? Or perhaps the 'Rings' characters in a 30-second spot for selling pain-killers? Or a two-hour 'Inner power' -type movie? Or a Thai soap opera series with 50 episodes? What if you could do any of these with a minimum of effort?

The visual quality of video games has risen exponentially in recent years, almost at a level equivalent to that of films or animation. As display technologies and computer angles continue to develop, personal computers are becoming increasingly capable of rendering real-time, realistic images, and at less cost. Creating machinima films on the PC is ever more realizable. MTV in the U.S.A. allows viewers and other interested



แล้วมันก็เกิดขึ้นบนหน้าจอ แล้วค่อยนำมาตัดต่อในภายหลัง มีวิธีที่ยากกว่า แต่สามารถกำกับและควบคุมองค์ประกอบได้ดีกว่า ก็คือการเข้าไปใน engine ของเกมส์แล้วแก้ไข หรือว่าเขียนคำสั่งในการทำงานขึ้นมาใหม่ ซึ่งจะคล้าย ๆ กับการ Mod เกมส์ แทนที่จะเปลี่ยนองค์ประกอบภายใน เพื่อให้ได้ประสบการณ์การเล่นที่แปลกใหม่ เราจะบังคับปัญหา ตัวละคร ตำแหน่งกล้อง มุมกล้อง ตำแหน่งของแสง และอื่น ๆ มากมาย สร้างภาพและเรื่องราวให้เหมือนกับการสร้างภาพยนตร์ อาจเป็นเพราะผู้ผลิตเกมส์ ได้สร้างเครื่องมือและ engine สำหรับการสร้างเกมส์นี้ไว้อยู่แล้ว เครื่องมือเหล่านี้สามารถควบคุมองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างในเกมส์ได้ ไม่ว่าจะเป็นแสง มุมกล้อง ทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร หรือกฎทางการเคลื่อนไหวกต่าง ๆ ซึ่งในโลกของเกมส์นั้น ใครก็ตามที่สามารถ

How can a couch potato become a Hollywood movie producer or game developer? Puvahai Dardarananda reports from LA.

หาวิธีเข้าถึง หรือลักลอบเข้าถึงโลกที่ควบคุมเกมส์ ก็จะสามารถควบคุมองค์ประกอบเหล่านี้ได้ แทนที่จะต้องนั่งเขียนโปรแกรม ให้ตัวละครแต่ละตัววิ่ง และเคลื่อนไหว ก็เข้าไปใช้คุณลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ที่ผู้ผลิตเกมส์ได้เขียนโปรแกรมใส่ให้มาแล้ว แทนที่จะต้องสร้างโมเดลตัวละคร หรือว่าสิ่งแวดล้อมทั้งหมด ก็ดัดแปลงจากโมเดลเดิมที่มีอยู่ในเกมส์ อาจจะสร้างสิ่งแวดล้อมเพิ่มเติม ดัดแปลงพื้นผิววัสดุ ดัดแปลงตัวละคร แต่ก็ถือได้ว่าเป็นงานที่เล็กมาก ไม่ต้องเริ่มมาจากศูนย์ และนี่คือหนทางลัดอันยิ่งใหญ่ ผู้สร้างภาพยนตร์ Machinima เพียงแค่ต้องเรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือเหล่านั้นเท่านั้น ก็สามารถสร้างภาพยนตร์ได้แล้ว

ลองคิดว่า หากแผ่นดินวิดิโอเรื่อง Lord of the Ring จากทุกภาค เทคนิคทุกชั้น ตัวละครทุกตัว การคุมแสงทุกจุด และเครื่องมือและอุปกรณ์ทุกชิ้น รวมมาอยู่ในแผ่น ความสามารถของทุกองค์ประกอบ ความไม่จำกัดทั้งเรื่องเวลา และเงินทุน คุณคิดว่าคุณจะสามารถสร้างหนังอีกเรื่อง ที่มีเนื้อเรื่องและเนื้อหาไม่เหมือนเดิม ไม่ต้องเป็น Lord of the Ring ได้ไหม?

อยากจะทำตัวละครใน Lord of the Ring มาทำโฆษณาแนวแก้ปวดชัก 30 วินาที หรือว่าเปลี่ยนให้เป็นหนังกำลังภายใน ขาวประมาณสองชั่วโมงเศษๆ หรือบังคับให้ตัวละครและเนื้อเรื่อง กลายเป็นละครน้ำเน่าแบบไทยๆ ยาวยืดออกไป 50 ตอน ใครๆ ก็คงสามารถทำทั้งหมดนี้ได้โดยไม่ลำบากนัก

ในยุคปัจจุบัน คุณภาพทางด้านภาพของวิดีโอเกมส์ได้พัฒนามากมาก และใกล้เคียงกับ ภาพที่ได้จากการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือหนังแอนิเมชัน ยิ่งเทคโนโลยีทางด้านการผลิต และการตัดต่อคอมพิวเตอร์พัฒนาไปมาก การที่เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จะสามารถ render ภาพที่สมจริงสมจังแบบ real time ยิ่งเป็นไปได้มากขึ้นและถูกลง การสร้างภาพยนตร์ Machinima บนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้าน ก็ยิ่งมีความเป็นไปได้สูงขึ้นเรื่อยๆ

MTV สหรัฐอเมริกา ได้มีการให้ผู้ใช้และผู้ชมและกลุ่มคนที่สนใจ สามารถส่ง Music Video ที่สร้างด้วยวิธี Machinima ได้ โดยเรียกว่า Video Mod ทั้งนี้ Video Mod จะมี Music Video ธรรมดาทั่วๆ ไป Music Video ก็จะมีทั้ง นักร้อง วงดนตรี หรือว่าเนื้อหาเป็นต้นแบบ แล้วผู้สร้าง Video Mod ก็พยายามสร้าง Video Mod ขึ้นมาเลียนแบบ Music Video นั้นๆ แต่อาจแทนที่ตัวนักร้อง หรือวงดนตรีด้วย Character จากเกมส์ก็ได้ มี Video Mod บางชิ้น ที่สร้างจาก The Sims 2 โดยสามารถทำออกมาได้ใกล้เคียงกับต้นแบบมาก และบางชิ้นก็สร้างได้แบบมาเม้นท์ มีรายการตัวแม่ป๊อปรายจาก

persons to send in their own 'machinima' music videos, which they call 'video mods.' A video mod is an ordinary music video, consisting of a singer, a band, and some other content, but with another singer substituted, or a band consisting of game characters. Some video mods contain figures from 'The Sims 2', and in all other respects resemble the originals. Some go farther, and put a female vampire from 'Bloodrayne' in place of Amy Lee of 'Evanescence' (www.mtv.com/onair/dyn/video_mods/videos.jhtml).

'Sky Captain and the World of Tomorrow' is one such movie that began as a machinima on a PC. The film's creator started out with a short, 7-minute clip that he showed to studios in search of funding for the entire story. One studio clearly saw the overall concept he was trying to portray, together with its components, and quickly gave him the financial support he needed. It was not just what usually precedes a movie-making venture, namely a plot outline and a visual concept sketch. In such cases, the studio would have to base its decision on a wild guess as to the outline's potential. There would be no actual visual material, but only a sheaf of papers, and the imaginations of the financier, the producer, and the director could all be different. These discrepancies are often a fertile ground for arguments, with changes in the script, the scenery, and the shots as the movie progresses. But with machinima, the director and the producer are one and the same person, and the entire process is truer to the original vision.

Mod and machinima are modern means to develop a new generation of film producers who can write a script, direct the movie, produce it, and distribute it all by themselves. They may never have to photograph a real actor or object at all to accomplish this.

One could look at this process from another angle, as the consumer modifying his/her own product. The customer is taking a computer or video game and changing it to suit his/her own taste. Today's consumer is fed up with the sameness of industrial products that are churned out in batches of hundreds of thousands. With this prevailing uniformity, the desire for distinctiveness and individuality has become a business in itself. Popular cell phones now have plenty of ways to be customized, just like cars with their mag wheels, trim, and stabilizers.

Customization is quickly taking over the world of digital entertainment. PCs today have enormous power, and are like a craftsman's hands for today's computer-savvy youth. With the PC, young people can be creative, exploratory, and individualistic, building the kind of world they want. Consumers in this dimension are no longer required to consume prefabricated products, whereby manufacturers sell not only the goods but also the method of consuming them. Mod and machinima allow for a new form of consumption of media and of life itself.



ภาพและฉาก: music video: video mods ที่มีตัว character จากเกมส์ต่างๆ มาประกอบ



เกมส์ Bloodrayne มาแทนที่ร้องสาว Amy Lee แห่ง Evanescence (หาชมได้จาก http://www.mtv.com/onair/dyn/video_mods/videos.jhtml) ภาพยนตร์เรื่อง Sky Captain and The World of Tomorrow เป็นตัวอย่างที่ผู้กำกับภาพยนตร์ เริ่มต้นจากการสร้าง Machinima ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านของเขาเอง ในระยะแรกนั้น เขาสร้างตัวอย่างหนังสั้นๆ ความยาวประมาณ 7 นาที แต่เขาสามารถนำตัวอย่างที่เขาสร้างขึ้นไปเสนอสตูดิโอภาพยนตร์ เพื่อขออนุญาตสร้างภาพยนตร์ทั้งเรื่องได้ โดยที่สตูดิโอเองก็สามารถมองเห็นภาพรวมของภาพยนตร์เรื่องนี้ และองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ได้ชัดเจน และสามารถอนุมัติงบประมาณให้ผู้กำกับไปสร้างหนังทั้งเรื่องได้อย่างรวดเร็ว หากเป็นการนำร่างโครงการแบบปกติไปเสนอ ซึ่งก็คือมีบทภาพยนตร์ และอาจจะมี visual concept ประกอบไปด้วยเล็กน้อย แต่การที่ทางสตูดิโอจะเห็นดีเห็นงาม อนุมัติให้สร้างภาพยนตร์ได้หรือไม่นั้นก็สุดแล้วแต่จินตนาการและความคาดหวังของสตูดิโอ ตอบภาพยนตร์ซึ่งเป็นการแกะแค้นแบบๆ ซึ่งไม่มีมิติ ไม่มีภาพให้เห็นชัดเจนตรงกันและจินตนาการก็อาจจะไม่ตรงกันระหว่างผู้ให้ทุน กับผู้สร้าง ผู้กำกับ อาจจะเป็นเหตุให้เกิดปัญหา ต้องมาปรับบท ปรับฉาก ปรับองค์ประกอบกันในภายหลัง ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เช่นกัน ที่ตัวผู้กำกับเอง มีลักษณะของภาพและงาน Production Design ที่ตัวเขาเองต้องการ แต่ว่าไม่สามารถจะถ่ายทอดด้วยวิธีการถ่ายทำแบบธรรมดาได้ Machinima ก็จะเป็นตัวช่วย ทำให้เขาถ่ายทอดภาพในแบบที่เขาต้องการได้

เราเห็นได้ว่า การ mod และ machinima จะเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยสร้างนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ ที่สามารถเขียนบท กำกับและผลิตหนังจนถึงขั้นเห็นภาพรวมทั้งหมดได้โดยไม่ต้องพึ่งใคร หรือต้องงมมือถ่ายทำสิ่งของหรือนักแสดง ที่อยู่ในโลกแห่งความจริงและแต่นิดเดียว

ในอีกมุมหนึ่ง mod และ machinima ก็คือการที่ผู้บริโภคดัดแปลงสินค้าอุตสาหกรรม ในที่นี้ก็คือ video / computer games ปรับสินค้าให้เข้ากับรสนิยมของตนเอง ผู้บริโภครุ่นใหม่หัน ใยกับการไร้ความแตกต่างในการบริโภคสินค้าอุตสาหกรรม ที่ผลิตออกมาทีละหมื่น ทีละเป็นแสนๆ หน่วยให้ผู้ซื้อ ชื่อหากันไปใช้ ความโหยหาในการสร้างความแตกต่างของสินค้าที่ตัวเองบริโภคก็เพิ่มขึ้น สินค้า aftermarket ประเภทที่เปิดโอกาสให้ผู้บริโภคได้แสดงความเป็นตัวของตัวเอง และสร้างเอกลักษณ์กลายเป็นธุรกิจระดับใหญ่

โทรศัพท์มือถือรุ่นออกก็มีหน้ากากระดาษพับแบบออกมาให้เลือก รดยนต์ก็มีการแต่งเติม เปลี่ยนล้อ ดัดโค้ง ดัดโป่ง ให้เป็นแบบที่ตัวเองชอบ

กระแสการ customization นี้ค่อยๆ เคลื่อนเข้ามาสู่โลกของ digital entertainment อย่างรวดเร็ว เนื่องจากคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้าน ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีพลังกำลังมหาศาล และเป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่เติบโตมาด้วยความเคยชินกับคอมพิวเตอร์ เหมือนเป็นมือทั้งสองข้างที่ใช้ทำงานทุกอย่าง และเป็นสื่อที่สามารถเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นตัวของตัวเอง การได้มีโอกาสสร้างโลก สร้างสิ่งแวดล้อมในแบบที่ตัวเองต้องการ คือช่องทางและเป็นวิถีชีวิต ที่ผู้บริโภคไม่จำเป็นต้องบริโภคในสิ่งของที่เป็นของสำเร็จรูป ที่ผู้ผลิตเป็นผู้กำหนดวิธีการบริโภคแบบตายตัวให้กับผู้บริโภค

mod และ machinima คือตัวอย่างของการบริโภคสื่อบันเทิงในยุคใหม่ สำหรับคนรุ่นใหม่แน่นอน. []



TAM 2005

ไปดูไก่ไทย เตรียมตัว

“ชน” กับไก่นอก

0101010001011 Digital 1101010001011 Review

Thai Animation and Multimedia had its second annual event this year, at the Queen Sirikit National Convention Center, during January 6-8. TAM 2005 was sponsored by the Software Industry Promotion Agency, or SIPA.

The logo for TAM 2005 was made by Witifa Animation. If I hadn't been told, I wouldn't know that it was a fighting cock, symbolizing the Year of the Rooster. It is bright red, of course, but looks more like a baby chick, with a big head, a funny face, and a cute red jacket. But the Japanese cartoon resemblance is rather strong; perhaps this bird is of mixed breed.

As someone with not much time to waste, I went straight to the Plenary Hall, where the event highlights are usually displayed. I found there the work of some Thai animators, from firms both large and small. As an outsider, I was quite impressed by what I saw. Can our Thai animators really be this good? Some of the displays looked very good indeed. One of the most compelling was 'Kan Klwey', a 3D animation from Kantana. This co-production sponsored by SIPA was a short clip that made me want to stop and look. The quality of the character and the scenery was evident, and the motions were smooth, unlike Japanese prototypes. Many of the 3D animations I saw made me recall Pixar, and wonder how Thais could get this good so quickly.

The designers and producers chose to portray the life of a young elephant living in the reign of King Naresuan the Great; the same elephant that the King rode to fight with the Viceroy of Burma. This was a

เป็นครั้งที่สองแล้ว สำหรับงาน TAM 2005 หรือ Thai Animation and Multimedia จัดขึ้นที่ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ระหว่างวันที่ 6-8 มกราคม ที่ผ่านมาก ภายใต้การอุปถัมภ์ของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ หรือ “ซิปปา” (SIPA-Software Industry Promotion Agency) ที่ชอบเรียกติดปากกัน

เมืองมองโลโก้งาน TAM 2005 ซึ่งเป็นผลงานของ วิธิตา แอนิเมชันอยู่ไม่นาน ไม่บอกไม่รู้ แต่อาจเพราะดูไม่ออกเองว่าเป็นคาแรกเตอร์ “ไก่นอก” ซึ่งตรงกับปีระกา คาแรกเตอร์ดังกล่าว เป็นลูกเขียนน้อยตัวแดงเด็ก หัวโตหน้าตาบ่งแบ้ว สวมสวมสีแดงน่ารัก ท่าทางกระฉับ กระฉ่องแข็งแรง รับประกันได้ว่าไม่มีใช้หัวตลก สงออกโดยไม่ต้องค้ม เพียงแต่รูปร่างหน้าตา อาจจะกระเดียดไปทางญี่ปุ่นอยู่สักนิด คาดว่าเป็นไก่นอกสายพันธุ์ผสม

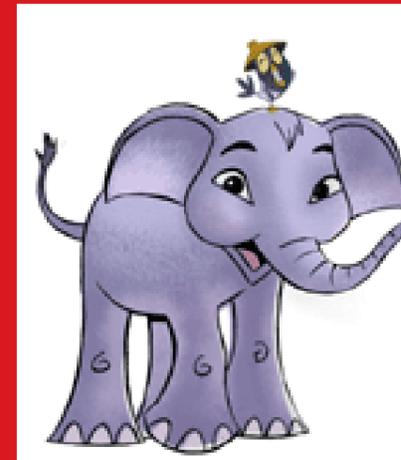
เมื่อเดิน ๆ ดูภายในงาน ตามประสาคนมีเวลาจำกัด จึงตั้งตรงไปที่ Plenary Hall ซึ่งมีเป็นส่วนแสดงไฮไลท์ของงานที่จัดขึ้นที่ศูนย์ประชุมฯ และก็ได้พบกับผลงานของแอนิเมเตอร์ไทยค่ายใหญ่ที่ขึ้นมาประชันกัน ในสายตาของคนนอกวงการ ซึ่งไม่ได้มีประสบการณ์มากมาย กับผลงานแอนิเมชันฝีมือคนไทยกัน ต้องยอมรับว่างานที่ดูดีเกี่ยวกับสิ่งทีเห็น ที่ว่าคนไทยเราทำได้ขนาดนี้เชียวหรือ งานหลายชิ้นที่นำมาจัดแสดงดูดีมากจริง ๆ ที่สร้างความประทับใจได้มากเห็นจะเป็น “ก้านกล้วย” แอนิเมชันสามมิติจากก้านกล้วย ที่รู้สึกว่าร่ายการนี้ จะได้รับการอุปถัมภ์จากซิปปาคือ ในฐานะ Co-production คลิปสั้น ๆ ที่ละตาดานต้องหยุดยืนดู เป็นภาพ 3D animation ที่ทำออกมาอย่างมีคุณภาพ ทั้งคาแรกเตอร์ ฉากประกอบ และการเคลื่อนไหว ที่เน้นเนียนนุ่มมอง ไม่เป็นตื้นๆ 3D animation หลายชิ้นที่ เคยเห็น ทำเอาอดคิดเพื่อ ๆ ไม่ได้ว่าดูไปก็คล้าย ๆ ของพิทซาร์เราทำกันได้ขนาดนั้นแหละนี่ สำหรับข้างน้อยก้านกล้วย

ทีมงานเลือกเอาชีวิตวัยเยาว์ ของช้างทรงในสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เชือกที่ใช้นกับพระมหาอุปราชา จนเป็นเหตุการณ์สำคัญตอนหนึ่งในประวัติศาสตร์ไทย มาเป็นตัวเอกของเรื่อง ที่นำก้านกล้วยเห็นจะเป็นเงินจ่านอกปากมากตัวจ้อย ที่เกาะอยู่บนศีรษะข้างน้อยก้านกล้วย ครั้งหนึ่งนึกถึงคาแรกเตอร์ที่พบมา จนเคยนึกว่าเป็นประเพณีปฏิบัติในการดูหนัง ที่เป็นสัตว์โลกตัวเล็กปากมาก สิ่งสถิตอยู่บนศีรษะของเพื่อนรักที่ตัวใหญ่กว่า อีกครั้งหนึ่งก็รู้สึกไทย ๆ ดี เหมือนที่เด็ก ๆ เคยร้องเพลงจ่านอกเอ๋ยมาเอ๋ยควายเผ่า แต่คราวนี้กลายเป็น นกเอ๋ยมาเอ๋ยก้านกล้วยแทน อีกคำที่โดดเด่นน่าจะเป็นวิธิตา แอนิเมชัน ที่เปิดตัวแอนิเมชันหลายเรื่อง อดยิ้มไม่ได้เมื่อเห็นเจ้าไก่อย่างขวยหัวระเกกลายเป็นแอนิเมชัน นอกจากนี้ ก็มีแอนิเมชันประเภทงานโฆษณา มิวสิควิดีโอหลายชิ้น ที่ดูดีมาก ๆ อีกกลุ่มที่ดูมีเอกลักษณ์ คือแอนิเมชันเกมส์ โดยเฉพาะจากเมือง ‘อโยธยา’ ใน Ragnarok ที่ต้องใจคำว่า อลังการงานสร้าง ที่นำมาเผยแพร่สำหรับผลงานชิ้นหลังนี้ คือการศึกษาคุณค่าของมรดก วัตถุ ‘เน่น’ มาก ทำให้อโยธยาออกมามีจุดมุ่งหมายที่พร้อมทั้งบอกดีดูอยู่ในใจไม่ได้ว่า เกมส์คอมพิวเตอร์สมัยนี้ ต้องทำกันขนาดนี้เชียวหรือ

ก่อนจะมาถึงคำว่า “แอนิเมชัน” สิ่งทีคนรุ่นอายุประมาณสี่สิบปีลงไป เติบโตขึ้นมาทั้งนั้น คือการ์ตูนที่มานิรูปลิงพิมพ์ และรอยละ -- น่าจะประมาณแปดสิบ ของ “การ์ตูน” ที่วางขายให้เห็นบนแผงนั้น เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนั้นคำว่า “แอนิเมชัน” เราจะได้ยินคนจำนวนค่อนข้างมากเรียกมันว่า “แอนิเม” พอ ๆ กับที่หลายครั้ง คำว่า “มังงะ” แทนที่คำว่าการ์ตูน นี่เป็นเพียงตัวอย่างเล็กๆ น้อย ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของญี่ปุ่นที่อยู่ในการ์ตูนไทย ซึ่งน่าจะแรงกว่าอิทธิพลจากฝั่งตะวันตกแน่ ๆ ผลงานจากหลายสตูดิโอที่ได้เห็น จึงดูเป็นญี่ปุ่นอย่างเห็นได้ชัด แม้กระทั่งโลโก้งานดั่งที่ไ้กล่าวมาแล้ว โดยเฉพาะกลุ่มแอนิเมชัน ซึ่งไม่ได้ผลิตด้วยโปรแกรมประเภทสามมิติ

ยี่อีกครั้งว่า -- ในสายตาของคนนอกวงการ ผลงานที่เห็นหลายชิ้น เป็นผลงานที่ดูมีคุณภาพ และแสดงให้เห็นถึงฝีมือของแอนิเมเตอร์ไทย นอกจากนั้นคือ เริ่มมองเห็น “เพดาน” ได้วางๆ แล้วๆ คงไม่ได้อาจเอาชนะใครได้ เนื่องจากผลงานเหล่านั้น ไม่มีสิ่งที่เห็นเป็น “ลักษณะเฉพาะ” แม้จะพยายามเดินจากกันกล้วย Plenary Hall ตัวอย่างจากกันกล้วย ซึ่งกลายเป็นขวัญใจผู้เขียนไปเรียบร้อยแล้ว ที่เห็นแล้วรู้สึกว่าจะกับพิทซาร์มาเอง คิดอีกทีก็อดรู้สึกไม่ได้ว่า คล้ายเขาไปหน่อยหรือเปล่า บุคลิกการ์ตูนไทยน่าจะไม่มีอย่างนี้ นี่ดูราวกับจะเป็น The Elephant King แข่งกับ The Lion King ได้เลย ไม่ว่าจะ เป็นเจตนาหรือไม่ก็ตาม ถ้าเราตั้งอกตั้งใจทำอะไรให้เหมือนใครสักคน ที่ที่สุดที่จะทำก็คือ ทำเท่าเขา ซึ่งก็จะยากมากด้วย เพราะว่ามันไม่ใช่ตัวเรา ลองทำอะไรที่เป็นตัวเรา แล้วพยายามทำให้ดีที่สุด จะเป็นทางเลือกที่ฉลาดกว่าหรือเปล่า

Are our chickens prepared enough for the next bantam-weight digital competition? Nattawan Stianrapong gives us her views on TAM05.



ส่วนตัวเชื่อว่าแอนิเมเตอร์ไทยเรา ก็คงพยายามทำอยู่ เพียงแต่ยังไม่ชัด แล้วนอกจากนั้น ไอ้การเอาตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมาใส่ภาพ ก็ยังไม่คิดว่าน่าจะใช้เป็นคำตอบได้

โดยที่ Plenary Hall มีส่วนจัดแสดงผลงานประกวดของมีสมัครเล่น ซึ่งประกอบด้วยการประกวดการ์ตูนภาพ และการออกแบบคาแรกเตอร์ หลายชิ้นเช่นกันที่ดูแล้วทั้ง แต่ต้องขอสารภาพตามตรงว่า หลายชิ้นที่ดูแล้วเกิดปรากฏการณ์ ‘เดจาวู’ ประหนึ่งว่าเคยพบที่ไหนมาก่อน กะว่าถ้าไปร้องหึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่บ้าน คงได้พบอะไรที่คล้ายๆ กันเยอะ แต่ก็ไม่แปลก เพราะนั่นเป็นสิ่งที่เราเติบโตมากับมัน อย่างน้อยที่สุด แม้จะลอกกันเห็น ๆ แต่หลายชิ้นก็แสดงให้เห็นถึงการนำเอาไอเดียดั้งเดิมมาพัฒนา ขึ้นที่จิตใจเป็นงานออกแบบคาแรกเตอร์ที่ชื่อ ‘บิกเป้า’ ตัวการ์ตูนที่สามารถเปลี่ยนโฉมร่างกายตัวเองได้ คล้ายๆ วาฟโม่ในแล้วจะพองลม ใครชอบวันพีซคงนึกออกทันทีว่าบิกเป้าเหมือนใคร :) จะเป็นไรไป คุณก็คงจะนึกออกเหมือนกันว่า อิลลาติกเกิร์ล -- นางเอกเรื่อง The Incredibles -- ก็ยังเหมือนมนุษย์อย่างในวันพีซเลย แต่อย่างกระนั้นเลย The Incredibles ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องเยี่ยมอยู่ดี และจะอย่างไรก็ตามเถอะ บิกเป้าพองลม ก็ดูออกจะสมเหตุสมผล มากกว่า กวางเรนเดียร์พองลม อย่างเจ้าชอปเปอร์ใน One Piece ใช้นี่

จะว่าไปแล้ว เทคนิคการเปลี่ยนโฉมครั้งนี้ ดูเป็นเรื่องพบเห็นได้ ทั้งในการดูหนังและการดูการ์ตูน ขอยกตัวอย่าง เช่น การ์ตูนแนวฮีโร่ของฝั่งตะวันตก อาจจะเป็นจากเด็กหนุ่มที่ขี้อาย เป็นพี่ชายล่ำโตโตโตโตโต ที่เอากางเกงในสีแสดมาสวมข้างนอก หรือผู้ช่วยธรรมดา ที่พอโมโหแล้วตัวกลายเป็นสีเขียว ซึ่งคงมีรากฐานมาจากวรรณกรรมคลาสสิกอีกที สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมักจะพบในลักษณะที่ว่า จากคาแรกเตอร์ที่ดูเป็น realistic กลายเป็นตัวการ์ตูนตัวป้อม หน้าตาแป้นแหว ที่เรียกกันว่าเอสตีคาแรกเตอร์ไป ซึ่งเอสตีคาแรกเตอร์นี่ เป็นวิธีการสร้างตัวละคร โดยคัดทอนรายละเอียด ให้เหลือแต่บุคลิกเฉพาะ ทำให้รู้ได้ว่าสื่อถึงอะไร การสื่อสารด้วยกราฟิกแบบ minimal ดูจะเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นสามารถมากอยู่แล้ว เอ... แล้วถ้าเป็นคนไทยเราจะทำได้ในรูปแบบไหนนะ

หมดเวลาแล้ว ออกจากศูนย์ประชุมฯ ด้วยความรู้สึกดีดึ้นตาตื่นใจ ผู้คนที่เดินสวนกันไปมาสีหน้ายิ้มแย้ม ตั้งใจไว้ว่า TAM 2006 ปีหน้าจะมากอีกแน่ และคงใช้เวลาให้มากขึ้นอย่างน้อยเพื่อให้เห็นได้ทั้งงาน และหวังว่าคงจะได้พบสิ่งที่พยายามเห็นที่ Plenary Hall ในวันนี้เสียทีด้วย

เล่าให้ฟังได้เท่านี้ สำหรับคนที่พลาดงานหนนี้ผ่านมาก็ไม่ต้องเสียใจ คาดว่าคงได้มีงาน TAM 2006 มาให้ดูได้จนผลงานใหม่ๆ อีกแน่ เนื่องจากออกตัวแรงเสียขนาดนี้ ปีสองปีน่าจะยังไม่ทันแล้ว แต่จะแรงจนไปถึง “ฮอลลีวูดแห่งเอเชีย” อย่างที่ประกาศคร่ำไว้กันหรือเปล่านั้น คงต้องอาศัยแรงสนับสนุนจากหลาย ๆ ฝ่าย แต่คงจะต้องในทิศที่ถูกต้องทางด้วย. []



washed event in Thai history. Also riding with 'Kan Klwey', on the hero's head, actually, is a small, talkative bird. I thought of similar characters who usually appear in American cartoons; the small character always talks a lot, and rides on the main character's head or shoulder. But, from another point of view, this is typical Thai content, like the children's song about the myna bird that 'looks after' the buffalo. Here, we have a myna bird taking care of Kan Klwey.

Another producer, Witifa Animation, has turned out quite a number of features. I couldn't help smiling at their clip of an animated roast chicken. Some of their work is in advertising and music videos, and their game animation is particularly professional-looking. The city of Ayodhya in 'Ragnarok' is marvelous. The amount of research and information that went into making Ayodhya look realistic is truly astounding. I couldn't help wondering at how much professionalism today's games seem to demand.



01010101 Digital Geek Devices

Before we talk about animation, everyone from 40 years old down is certainly familiar with earlier, printed versions, namely comics. About 80% of the comics we see sold on the stands are Japanese. For that reason, many people refer to 'anime' instead of 'animation', just as they would talk about 'manga' rather than 'comics'. This is but one example of how much influence Japanese cartoons have had on Thai creativity in this field probably much more than that of Western comics. As a result, much of Thai's work has an obvious Japanese flavour, including the logo we mentioned earlier. This is all the more apparent in animation that is not 3D.

It is worth repeating that, for outsiders at least, much of Thai animation work reveals high quality and considerable talent. But we can also see some sort of ceiling, namely that we won't be surpassing anyone until we have some 'distinctive personality'. This was not evident at all in our walk around the Plenary Hall, except for 'Kan Klwey', which was my favourite, and reminded me of Pixar. Then again, wasn't it a bit too much like Pixar? Thai cartoons should not be that close to Western models. Is this merely 'The Elephant King' competing with 'The Lion King'? Whether intentionally or not, if we set out to be like someone, the best we can ever be is 'like them'. And even that is never easy, because it is never really 'us'. We should be looking for what is truly 'us', and then make that the best.

I believe that Thai animators are trying to do just that, but lack vision. Simply putting a Thai 'chada' on a Japanese cartoon character is no answer.

The open area in front of the Plenary Hall contained a display of work for an amateurs' contest, including cartoons and character designs. If I were to go through my stacks of old Japanese comic books I would probably find plenty of similarities. That's not so strange, actually, because these are the figures we grew up with. But at least some of the figures showed signs of development. One figure I liked was a character called 'Pakpao', who was able to alter his body mode. If angry, he would blow up with air. If you liked 'One Piece', you will probably remember right away who Pakpao resembles. Wouldn't it be 'Elasticgirl', the heroine of 'The Incredibles'? Just like the rubber man in 'One Piece', however imitable 'The Incredibles' may be, isn't Pakpao a figure more believable than the muscular reindeer called 'Chopper' in 'One Piece'?

This mode-changing ability is something you can find in both Western and Japanese cartoons. Take, for an American example, the shy young man who is transformed into a record-breaking, muscular hero who wears his red underwear on the outside. Or the ordinary guy who, if he gets angry, turns into a green monster. There is some basis for this in classical literature. With Japanese cartoons, the realistic figure becomes something fanciful and child-like, an SD character. SD refers to a character-creation technique that trims off detail and leaves the essential personality, which is still recognizable from before the change. The use of minimal graphics is a peculiar gift of the Japanese. So how would this do something like that?

Time's up. I left the Convention Centre feeling upbeat. The people I saw there were smiling, cheerful. I definitely will be attending TAM 2006, and will give it more time, at least enough to walk around the whole show area. And I hope I will discover some of the things I went around looking for this year. That's all I can tell you for now. If you missed this year's event, no need for regrets. It looks as if TAM 2006 will provide a great new collection of work, given the dynamism of what we've seen here during the past two years.

But will it have enough impetus to make Thailand the Hollywood of Asia? That would require the support of many other parties.

We shall see. []



The Swiss Memory USB



Swimming fish, brought to life by USB

A watch and so much more



นับเป็นยุคสมัยของข้อมูลกันแน่ๆ วันนี้การพกพา "ข้อมูล" ติดตัวไปไหนมาไหน เป็นเรื่องธรรมดาไปเสียแล้ว บรรดา ผู้ผลิตอุปกรณ์การเก็บข้อมูลค่ายต่างๆ ก็พากันโยนไอเดียเกี่ยวกับของใครจะโดนใจ โดนกลุ่มเป้าหมายที่มีกำลังซื้อได้มากกว่ากัน



นำให้ดูกันเล่นๆ 3 ชิ้นจาก www.thinkgeek.com แค่นี้ก็เห็นชัดแล้วว่าต้องไม่ธรรมดา ชาว geek ย่อมไม่พกอุปกรณ์ที่ซ้ำกับคนอื่นอยู่แล้ว (เสียชื่อเผ้าพันธุ์ geek หมด) มีดพก Swiss Army ที่เห็นสามารถใช้งานได้ตามปกติ และเพิ่มการดูดข้อมูลตั้งแต่ 64 128 และ 256 MB นหนักเพียง 33 กรัม ขนาด 2.4" เป็นพันธุ์เดียวกับมีด Swiss Army ที่มีชื่อ เพราะว่ามีความเอาอุปกรณ์ของสุดยอด ที่ geek ทุกคนไม่ควรพลาดได้แก่ มีดพับ ไฟ LED ปากกาหมึกแห้ง และ USB drive และเมื่อจะดึงชิ้นเครื่องขึ้น เฉพาะส่วนของ USB ก็สามารถถอดแยกออกมาได้ เพราะนับตั้งแต่เหตุการณ์ 9/11 มีด Swiss Army ก็ได้กลายเป็นของต้องห้ามบนเครื่องบิน

ถัดมา เป็นนาฬิกาที่ฟังเพลง MP3 เก็บข้อมูลได้ 256 MB ด้วยขนาดตัวเรือนที่ปกติ นาฬิกาข้อมือชนิดนี้ มีความสามารถพิเศษ สามารถแอบอัดเสียงขณะสนทนาได้

ถ้า geek คนใดคิดว่าอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์มากไป จนไม่มีเวลาไปเห็นทะเล ขึ้นถัดมาเป็นตู้ปลาสำหรับ geek ตัวจริง ด้วยขนาดบรรจุปลา 2 ตัว พร้อมอุปกรณ์สร้างคลื่นเล็กๆ สำหรับเจ้าปลาดำน้อย เพียงแกะกล่องเดิมนำให้เต็ม เท่านั้นบรรยากาศบนโต๊ะ ก็เหมือนกันได้ทำงานได้ทะเลแล้ว ด้วยขนาด 3.75" x 3.5" ลึก 2.5" พร้อมกับไฟ LED สีฟ้าที่สว่างในที่มืด และใช้ไฟไม่เปลือง เพียงต่อผ่านสาย USB หรือถ่าน AA เพียง 4 ก้อนเท่านั้น แต่ปลา 2 ตัวที่โผล่มาในช่องปลอม หากอยากลองคิดจะใส่ปลาจริงเข้าไป ก็กลัวจะแยกไม่ออกว่าตัวไหนของจริงหรือของปลอม

ในอนาคต เราคงเห็นอุปกรณ์การเก็บข้อมูลแบบนี้ได้ในทุกๆ อุปกรณ์ที่ใช้ประจำวัน บางทีเราอาจจะแปรงฟัน download งานไป หรือทานกาแฟไป upload ไฟล์ไปพร้อมๆ กัน หรือแม้แต่การประยุกต์ส่วนเก็บข้อมูล ให้สามารถเข้ากับอุปกรณ์ในชีวิตประจำวันใดๆ ก็ได้ที่เราต้องการ ในอนาคต เราอาจจะมองไม่เห็นอุปกรณ์เก็บข้อมูลนี้เลย เพราะดิจิทัลจะล่องลอยไปมา ในอากาศ เราอาจใช้จมูกดูดคมเก็บได้ ไม่ต้องเปลืองไฟ []

This is undoubtedly the Age of Information. Carrying data around with you on a disk seems pass, even if that disk is a CD, simply because everyone has it. Manufacturers of data storage devices are trying out the latest ideas that will get them a stranglehold on the market with the highest buying power. Let's take a peek at three items at www.thinkgeek.com. Just the name tells you that this is no ordinary site. Geeks won't be caught dead carrying what other people commonly have.

The Swiss Army knife performs all its customary functions, and can now accept information at 64, 128, and 256 MB on a gadget that weighs 33 grams and measures 2.4 inches long. Like the real Swiss Army knife, it carries all the extras geeks don't dare go without, such as foldable knives, an LED light, a dry-ink pen, and a USB drive. When boarding a plane, the USB can be detached and carried separately. Ever since 9/11, of course, Swiss Army knives are not allowed on planes.

Next is a watch that can pick up MP3 music and store 256 MB of memory, all in a regular-sized watch. It can also secretly record conversations.

If a geek feels that his time in front of the computer is keeping him away from underwater diving, we have a real aquarium for real geeks. It is big enough to hold two fish and a wave-maker. Just open the box, add water, and stir. This is one more way for a geek to be immersed in his work.

The aquarium is 3.75 x 3.5 inches x 2.5 inches deep. It comes with an energy-efficient, blue LED light that glows in the dark. Connect it by USB or use four AA batteries. Maybe this is where 'Finding Nemo' was born. Oh, by the way: the aquarium is real, but the fish are fakes. But if you put in real fish, you won't know which ones to feed.

In future, we are likely to see data storage devices in practically any piece of equipment used on a daily basis. We might be downloading our work onto our toothbrushes, or uploading files when we drink a glass of water. We might be able to customize these gadgets to be compatible with other gadgets. Some might even become devices that we never see as they float through the air. We might even be breathing them! []

021: digital storage mania

01010100001010101010101 Being

Digital w/ Chutinthara Gongsakdi



What is your story? Can you tell us about yourself a little bit? What made you change your mind and working on the "internet" industry since we know that you have a bachelor degree in architecture?

For me working in the Internet industry was a bit of an accident. I have always been interested in using the computer as a tool, even back in the days of being an architecture student. Many people say that working on a computer is restrictive but for me, I thought that working on a computer was "freeing" and there were so many things that I could do on a computer that I couldn't do otherwise (many of my friends know that my work is very messy and dirty and working on a computer allowed people to see my work and ideas without seeing the mess!)

I interned at Dr. Sumet's architecture company during the summer of my fourth year. And even though it was an honor and a thrill to work for such a great man, it was one of the most boring jobs I ever had. I hated drafting and deep in my mind I knew that I was not really cut out to be a career architect. I love the theory of architecture but not the practice. Since that time, I never had an architecture job. I did anything BUT architecture for the next few years that I was in Thailand. I helped organize international concerts...I translated for TV, I did some graphic and advertising work. When I ended up doing promotions for a real estate company and putting my architecture knowledge to some use, I realized I had come full circle and I decided that I needed to do something different and expand my mind and learn new things. So I decided to sign-up for ITP (Interactive Telecommunications Program) at New York University not really knowing what it was.

All I knew was that I would learn about digital media. After the first semester I was in love with the whole field. I started working at Voyager a CD-ROM company and for once in my life I felt that I had found something that I was good at and enjoyed.

When the CD-ROM industry collapsed (Voyager along with it) many of the people who worked in the CD-ROM business migrated over to the web. Digital media is digital media, it's just a slightly different set of rules. That's what I like best about this industry, you HAVE to keep on your toes...you have

to be flexible, you can never let yourself get too comfortable because things change so quickly.

What was your role working with KPE and how did you get in to it? At KPE (Kaufman Patricof Enterprises), I really got a chance to work with the web. At that time, people were just trying to figure it out. I started as a designer then became a producer and finally when web technologies and broadband was really taking off, I became Director of Rich Media. My job was to figure out applications was a longer timeline and a completely different level of dedication and thought process.

What is your positioning in your current job? Can you explain us more about what do you do and what is your role in your company? Since Oddcast had narrowed its line of applications to just the Y-Host and is no longer doing any significant R&D work, I have become a freelance project manager and consultant. For the past year I have been a consultant for UNICEF.

UNICEF is a large non-profit organization that needed help redefining its web presence and figuring out its Internet strategies. Coming from a background of Internet start-ups, I bring a different way of thinking and working to the process. Some of the things I look for granted in the normal webshop is completely new and foreign to UNICEF. Its only recently that the UNICEF website and its properties incorporated Flash, database driven user tools and daily updates.

I also have worked on www.planet.kaizen.com for Saatchi & Saatchi. This is a large website by Toyota dedicated to car enthusiasts. It is the lead project of the "moving forward" campaign. Other than that I have worked on web strategies for The New School University here in NY and a number of other clients.

How is your company work? How do you find clients or how can a company make a profit since Internet industry is so huge and has so many things going on.

Well, the Internet industry is really not so large. Ever since the bubble burst 4-5 years ago, the people that I really belong have left or have been forced out. If you are a

An on-line interview with an interactive web producer who lives and works in Manhattan, and whose roles range from utterly commercial to purely for charity.

021: The Unpredictable Prediction



art4d: อยากให้ช่วยเล่าเกี่ยวกับตัวคุณ ให้พวกเราได้รู้จักกันหน่อยได้ไหม? อะไรทำให้คุณหันมาทำทางด้าน "อินเทอร์เน็ท" ทั้งที่คุณเองก็จบมาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์?

C: การทำงานด้านนี้ ค่อนข้างเป็นเรื่องบังเอิญ โดยส่วนตัวชอบที่จะใช้คอมพิวเตอร์ช่วยทำงานต่างๆ มาตั้งแต่ตอนที่เรียนสถาปัตย์ฯ แล้ว หลายคนมองว่าการใช้คอมพิวเตอร์ค่อนข้างมีข้อจำกัดมาก โดยส่วนตัวคิดว่าไม่ใช่เพราะว่าการทำงานกับคอมพิวเตอร์ กลับมี "อิสระ" อยู่สูงมาก มีหลายสิ่งที่เราสามารถทำในคอมพิวเตอร์ได้เพียงคนเดียว แต่การทำงานกับคอมพิวเตอร์ก็เหมือนเป็นการเปิดโอกาสให้คนอื่น ๆ เห็นงาน แล้วก็เห็นความคิดต่างๆ ของเรา โดยที่ไม่ต้องห่วงเรื่องความสกปรกต่างๆ ที่เกิดขึ้น)

ตอนปีสี่ ฝึกงานที่บริษัทสถาปนิกของ ดร. สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา แม้ว่าดูน่าภูมิใจและน่าตื่นเต้น ที่ได้ทำงานกับคนเก่งๆ ระดับนั้น แต่กลับรู้สึกว่าเป็นงานที่น่าเบื่อเอาการเสียทีเดียว เพราะไม่ชอบการเขียนแบบ ลึกๆ แล้วก็รู้ว่าไม่เหมาะที่จะเป็นสถาปนิกได้จริงๆ เพราะเป็นคนชอบงานสถาปัตย์ฯ ในเชิงทฤษฎี มากกว่าจะเอามาใช้จริง ตั้งแต่นั้นมาไม่เคยทำงานด้านสถาปัตย์ฯ อีกเลย ตอนจบออกมาใหม่ๆ ก็ทำสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องสองสามปี รับจัดคอนเสิร์ต เป็นส่วนให้แกทิว แล้วก็ทำพวกกราฟิกและงานโฆษณาด้วย

ท้ายที่สุด ก็ได้ทำงานด้านอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งก็ได้ใช้ความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมบ้าง แต่ตอนนั้นก็เริ่มถึงจุดอิ่มตัว เริ่มอยากที่จะเรียนรู้และทำอะไรใหม่ๆ บ้าง จึงตัดสินใจสมัครเรียนที่โปรแกรม ITP (Interactive Telecommunications Program) ที่ NYU ตอนนั้นก็ไม่ได้จริงจัง ๆ หรือว่าคืออะไร สิ่งเดียวที่รู้จักคือ จะได้เรียนเกี่ยวกับด้านดิจิทัลมีเดีย หลังเรียนได้เทอมหนึ่งก็เริ่มรู้ตัวเองว่าชอบทางด้านนี้มาก ๆ เริ่มเข้าทำงานที่ บริษัท Voyager ซึ่งเป็นบริษัทออกแบบและผลิต CD-ROM ที่น่าสนใจที่สุดในยุคนั้น เป็นครั้งแรกในชีวิต ที่รู้สึกว่าได้ทำในสิ่งที่ถนัด และสนุกเอามากๆ

ตอนที่วงการอุตสาหกรรม CD-ROM ทรุดตัว Voyager ก็ล้มตามเช่นกัน คนในสายงาน CD-ROM ส่วนใหญ่ ก็จะผันตัวเองไปทำงานเกี่ยวกับเว็บไซต์ ซึ่งธรรมชาติของการทำงานด้านดิจิทัลมีเดีย จะไม่ต้องเปลี่ยนอะไรมาก อาจจะมีแค่แค่นิดหน่อยเท่านั้น นี่ก็เป็นเสน่ห์ที่ติดอย่างหนึ่งในงานสายนี้ คือคนที่ทำจำเป็นต้องรักษาแนวทางไว้ให้ได้ แต่ขณะเดียวกันก็ต้องปรับตัวได้เสมอ ต้องมีความยืดหยุ่น ไม่สามารถทำตัวเอื้อยเฉื่อยได้ จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

art4d: ตอนที่ทำอยู่ที่ บริษัท KPE (Kaufman Patricof Enterprises) เข้าไปทำอะไร แล้วเข้าไปได้อย่างไร

C: ที่ KPE ค่อนข้างได้ทำเรื่องเกี่ยวกับเว็บไซต์โดยตรง ตอนนั้นยังเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยมีใครกล้าลงทุนกันเท่าไร เริ่มทำงานในฐานะของนักออกแบบ แล้วเปลี่ยนไปเป็นโปรดิวเซอร์ และท้ายสุดตอนที่เทคโนโลยีของเว็บเริ่มตื่นตัว มีโปรแกรมใหม่ๆ เกิดขึ้น มีการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงกันอย่างแพร่หลาย เปลี่ยนมาเป็นผู้อำนวยการของแผนก Rich Media หน้าหลักคือ ทวีทัศน์ทำให้ข้อมูลต่างๆ ที่นำเสนอ มีความน่าสนใจ และแตกต่างกันออกไป ด้วยศักยภาพและเทคโนโลยีใหม่ๆ

survivor, then it's really a small circle. I find that reputation is key. If you are known for doing good work, people do not forget you and clients will come back to you.

As for profit, I think that as an industry, we have all become a lot wiser and careful. Rates are becoming more standardized. People in general can better estimate workload involved with a particular project and clients are becoming smarter. People are beginning to realize that hiring someone with 8-10 years of Internet experience is very different from hiring a kid sitting in front of a computer in his mom's house. It's still a tough industry but its not as crazy as it used to be.

Can you tell us about the interesting projects that you have worked on? The interesting clients, requirements or problems?

One project I worked on with Missing Pixel was for the American Bible Society. They wanted a game for young people that would communicate the teachings of the Bible but not be too religious and turn them off. This was a very interested problem. We did lot of research and found that there were really no online games of this kind at all. How can you make a fun educational game for teenagers that does not involve killing, violence AND is relevant to their lives. In the end we came up with something similar to an interactive graphic novel. It is not released yet and is still in development.

The Toyota project (www.planetkaizen.com) needed to feel "slick", "modern" and "innovative" while at the same time, have lots of information readily available to the users. We developed an information system that linked one piece of information to another set to another set. Creating a trail of breadcrumbs that follow your train of thought. It was so successful that salespeople in Toyota started using the site to train and learn about Toyota.

Another interesting project I worked on was with McDonalds Canada. We developed a game based on artificial intelligence. That was a lot of fun and extremely challenging. Not only did I have to figure out how artificial intelligence programming worked, but it became a combination of text-to-speech, artificial intelligence, all feeding through a Flash front end... and to top it off, it was in English and French. I got to work with Dr. Richard Wallace who was the inventor of the programming language for artificial intelligence. I learnt a lot from him. (www.dugg.ca) McDonalds Canada did a very underground ad campaign where the URL was hidden in various parts of the TV commercial. People couldn't figure out what it was all about and who they were "talking" to. We had to create a robot personality for McDonalds!

Can you tell us about your experience of your working in the digital industry?

It is not for the faint of heart :-) It is changing all the time and it is far from an established media. There are no set rules for how a company works together, the processes are different from company to company. The roles and positions are different. Every company is still trying to find the best way to make things work.

Some companies take an ad agency model, some companies make their own models, some companies are closer to a software development firm. That's the best and worse aspect of the industry... everything is changing all the time. The people, the tools, what investors say. The clients are just as confused as the developers although nowadays it's great to get a client who has been doing this just as long as you have. When that happens, you can really make something new and exciting together. The industry needs very active people who adapt fast, is able to grasp new ideas quickly and enjoy a fast paced lifestyle. Explorers of the Wild frontier!

What is your current project and can you explain it a bit?

The online game for the American Bible Society is a long ongoing project. It will be an episodic game that is released overtime. We hope to be going public beta testing within the next few months. Getting feedback from that and using it to develop the game further.

I am also working on a cell phone based real-time adventure



game. This is still very much in its infancy. I am working with some folks from the MIT Medialab. Hopefully when it finally is unveiled, we can talk again. (I can't tell you anything now, because then, I would have to kill you)

What is the big difference in working with private companies, i.e. commerce business minds compares to very big organization like UNICEF?

Working for non-profits is very different. Success is measured differently. For an advertising agency - success is measured by registrants. A project is budgeted based on a product or an outcome. For a non-profit, sometimes it is enough just to build a site to disseminate information. Budgets are based on donations and the goals of UNICEF. Overall I think a non-profit works slower and more carefully than the regular business world.

The lack of competition can be harmful to the amount of innovation and productivity. However everyone at a non-profit is passionate about the subject matter and its very rewarding to know that what you accomplished has improved the world, even if it is only in some small way.

Since you have been working in the USA for quite a while, can you explain the process of some companies getting into the Internet industry over there. Such as, how can they start dotcom companies. How can one still have a niche of the market? You can use your company as an example.

Well it used to be, (around 1999) you had a good idea... then you needed a business plan to show how your idea could bring money. If you had your act together then you would need a good demo and a good team to back up your idea. Having connections to help you get through an investor's door also helps a good deal. I don't know if they show this film in Thailand... but if you get a chance to see "Startup.com" the movie...it is actually very accurate.

If you can sell your idea...then you had all the money in the world to actually build your company... and you had to build it FAST... being first to market within a given space is key. You have to be in the top 3 or not be there at all.

Now its a little harder... because investors just aren't buying "pure ideas" anymore, the idea of spending a lot of money in



order to make money isn't cutting it. Dotcoms are still losing money all the time. Now to get investors interested, you have to be self-sufficient ... which is not easy in the economy of the USA.

So whoever is left now is just holding on... cut operation costs, show revenue and wait for the weak to die out. (I told you it was not for the faint of heart)

What do you think about the future of the "internet" industry; since we have heard a lot about the collapsing of dotcom companies?

It is good... the strong will survive. There has been too much bullshit going on... now the people who really have something good will be all that's left.

Since you have been working in New York for quite a while and we all know that New York is a big melting pot of people from around the world, can you compare between Thais and others who have been working with you. How do you rate Thais compared to others?

Out of all the people that have been laid off in the Internet space over the past years...very few Thai people have been affected. I've thought about the reasons why and from my experience I find that Thai people are usually very detailed, very responsible, very smart. The only thing that stops them from great success is usually the lack of communication skills and the fact that they are not aggressive enough.

New York in particular is a very aggressive work environment and you really need to speak up about things. This is the biggest difference in the Thai work environment and the American work environment. The people who overcome communication and cultural differences usually do very well.

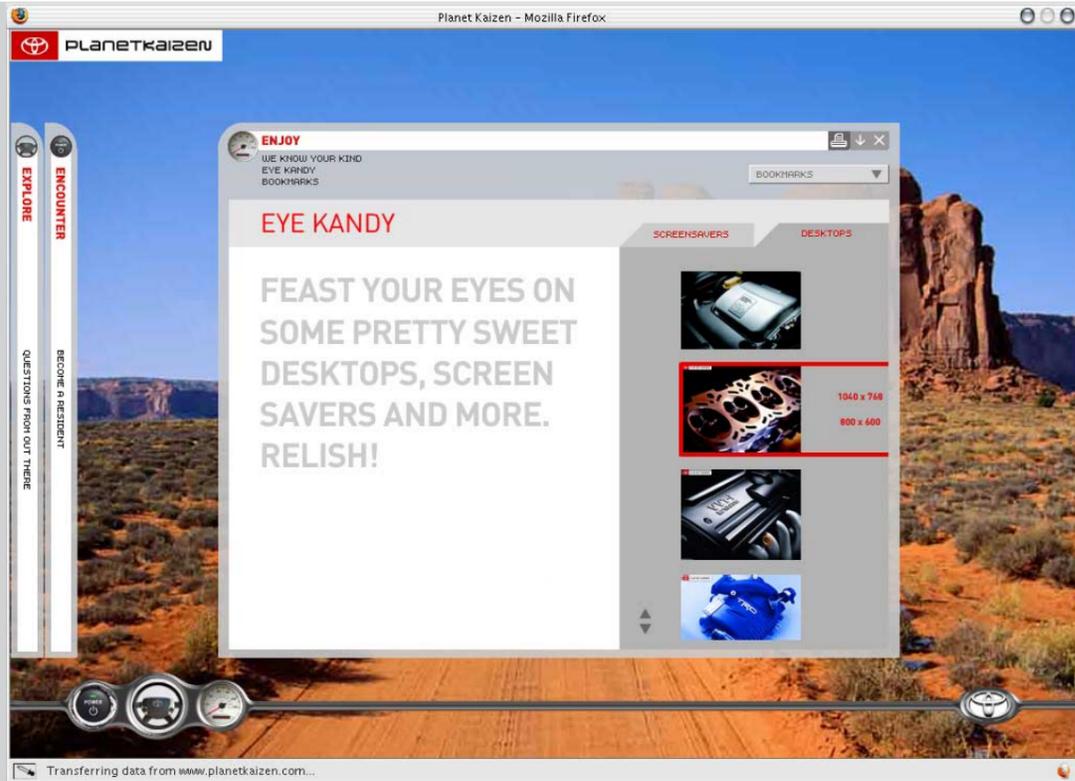
Since you are almost always the only Thai who works for your company, how do your co-workers treat you?

New York is very cosmopolitan and so is the tech industry in general. It has a lot of foreigners working in it. I'd like to think that my nationality makes no difference and it is my capabilities that count. But we have to live in a realistic world ... first impressions sometimes hurt. The stereotype of Asian woman can be hard to get pass. Also culturally I am not as aggressive as the typical American worker so business meetings with clients are difficult. I have to force myself to speak up and not be so shy and quiet.

I usually do a lot of my correspondence with clients over the phone and via e-mail...so I can usually hide behind that until they know me better.

People who have worked with me for awhile (especially the people in my company), usually appreciate me for who I am and my background just makes me a more interesting person.

We have heard about Thais working well overseas, but Thailand still has a problem of lacking human resources. What do you think about this? I think that the Thai government and educational institutions are doing the right thing by providing the best people with the chance to study abroad while at the same time requiring them to work in Thailand afterwards. A lot of my friends who are working here will eventually go back to Thailand when



there are jobs for them. As for myself, I would one day like to go back and teach and give something of what I have learned back. I think that people stay abroad because sometimes in a foreign country they have more opportunities than in Thailand.

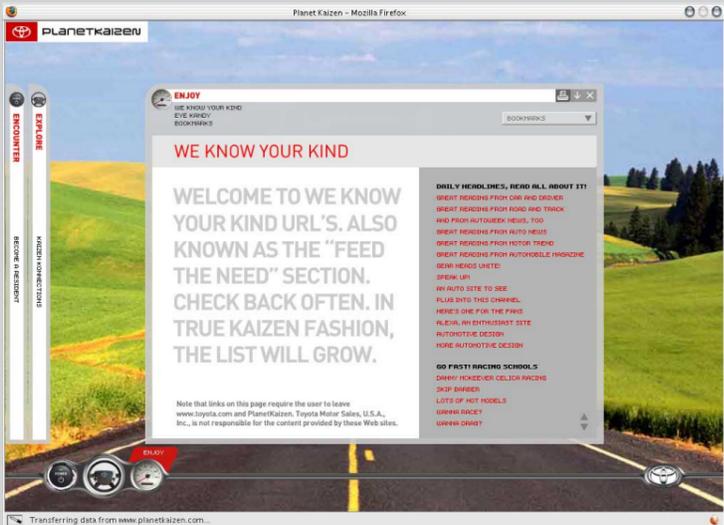
Sometime it helps that you can overcome the class distinction (which is still very strong in Thailand) and start over. Sometimes it is hard to get new ideas accepted in Thailand. Sometimes it is merely that the lifestyle abroad suits you more. It is hard to say.

Do you plan to come back home since the economy in USA might not be as good as it was? What is the position that you dream about if you were coming back?

Yeah, I think I would like to teach in Thailand. I have a very specific idea about how to learn technology and how to use it. Right now I teach occasional classes in Web Animation and Flash at Parsons School of Design in New York. I teach because I enjoy teaching and it is a break from my normal work.

Teaching forces me to think about things differently. It is a big challenge to me and it also helps with my communication skills.

I think that I would like to be able to teach this in Thailand one day...or maybe even be part of a company in Thailand. []



art4d: ตำแหน่งที่ทำอยู่ตอนนี้คืออะไร ช่วยเล่าให้ฟังอีกหน่อยได้ไหมว่า คุณทำอะไรบ้างในบริษัท?

C: พอลออกมาจาก KPE มาทำงานที่บริษัท Oddcast อยู่พักใหญ่ ตอนนี้เป็นผู้บริหารโครงการและที่ปรึกษาอิสระ ปีที่ผ่านมา เป็นที่ปรึกษาให้กับ UNICEFF อย่างที่รู้จักดี UNICEFF เป็นองค์กรใหญ่ที่ไม่แสวงหากำไร เขาต้องการที่จะปรับปรุงเว็บไซต์ แล้วก็ต้องการกลยุทธ์ใหม่ ๆ ทางอินเทอร์เน็ต เราก็พยายามจะหาวิธีหลาย ๆ ทาง เพื่อให้ตอบสนองความต้องการในจุดนั้นให้ได้ ตอนที่เว็บไซต์ของ UNICEFF ใช้เทคโนโลยีของ Flash ในการช่วยให้ผู้ใช้หาข้อมูลได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้นยังทำงานให้กับ www.planetkaizen.com ของบริษัท Toyota ให้กับ Saatchi & Saatchi เป็นเว็บไซต์ที่ค่อนข้างใหญ่ ทาง Toyota ต้องการให้คนที่หลงใหล และคลั่งไคล้รถ Toyota ทั้งหลายได้ดูเว็บไซต์นี้เป็นตัวนำเข้าสู่โครงการ "moving forward" นอกจากนั้นยังทำงานเกี่ยวกับทางด้านวางแผน และกลยุทธ์เว็บไซต์ ให้กับ The New School University ในนิวยอร์ก แล้วก็ลูกค้าอื่น ๆ อีกด้วย

art4d: แล้วบริษัทของคุณทำงานกันอย่างไร หากดูตัวอย่างไร นอกจากนั้นแล้วมีกลยุทธ์อย่างไรในการทำอะไร หากมองอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ขนาดนี้ ซึ่งมีสิ่งต่างๆ เปลี่ยนแปลง และเกิดขึ้นเยอะแยะมากมาย

C: จริง ๆ แล้วธุรกิจทางด้านอินเทอร์เน็ต ก็ได้ใหญ่ขนาดนั้น ตั้งแต่เมื่อช่วงฟองสบู่แตก 4-5 ปีที่แล้ว คนที่อยู่อเมริกา มีน้อย แล้วก็ค่อนข้างอยู่ด้วยความกดดันด้วย ถ้าคุณเป็นคนหรือคนจากภาวะครั้งนั้น คุณก็จำเป็นต้องจับอะไรสักอย่าง เอาไว้ คิดว่าการสร้างชื่อเสียงน่าจะเป็นทางแก้หนึ่ง ถ้าคุณมีชื่อเสียงในการทำงานที่เก่ง ผู้คนก็จะไม่ลืมคุณหรอก แล้วพวกเขาก็จะเข้ามาหาเอง

เรื่องทำไรนั้น คิดว่าเหมือนอุตสาหกรรมอื่นๆ ที่ๆ ไปแหละ เราจะต้องฉลาดและระมัดระวังขึ้นเรื่อยๆ อัตราค่าจ้างก็ค่อนข้างมีมาตรฐานอยู่ ผู้คนส่วนใหญ่ที่สามารถประมาณค่าใช้จ่าย ในแต่ละโครงการกันมากขึ้น ลูกค้าก็ฉลาดมากขึ้นเช่นกัน พวกเขาเริ่มเข้าใจว่า การจ้างคนทำงานที่มีประสบการณ์ระยะเวลา 8-10 ปีด้านอินเทอร์เน็ต ต่างจากการจ้างเด็ก ๆ รุ่นใหม่ที่อายุน้อย ประสบการณ์ น้อยทำงานอยู่บ้านมากแค่ไหน การทำงานในวงการนี้ ก็ยังเป็นเรื่องที่น่าท้าทายอยู่ แต่ก็ไม่ได้มีค่าจ้าง มาเหมือนเมื่อก่อนหรอกนะ

art4d: ช่วยเล่าเกี่ยวกับตัวโครงการต่างๆ ที่น่าสนใจให้ฟังหน่อยได้ไหม แล้วก็มีปัญหาในการทำงานที่คุณต้องเจอ และต้องจัดการอยู่ตลอดเวลา?

C: มีอยู่หนึ่งที่ทำกับบริษัท Missing Pixel เป็นงานที่ทำให้กับ American Bible Society พวกเขาต้องการจะทำเกมส์สำหรับเด็กๆ ใหม่ ให้พวกเขาหันมาให้ความสนใจกับพระคัมภีร์มากขึ้น โดยที่ไม่ต้องการจะทำให้เป็นเรื่องของศาสนามากเกินไป คงเป็นเหมือนปัญหาใหญ่ที่น่าสนใจมากที่สุด เราทำการค้นคว้ากันมากขึ้นได้ ก็พบว่ายังมีคอมมิวนิสต์ออนไลน์แถมด้วย เป็นเรื่อง

ที่ท้าทายกว่า คุณจะสร้างเกมส์ที่สอดแทรกคุณธรรมให้แก่เด็กวัยรุ่น โดยไม่มีเรื่องของพาดพิงกับความรุนแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง และทำให้เหมาะกับพวกเขาที่สุด สุดท้ายก็มาลงเอยกับสิ่งทีใกล้เคียงกับ interactive graphic novel ตอนนี้นางานชิ้นนี้ยังไม่เสร็จดี ยังอยู่ในขั้นตอนของการพัฒนาอยู่

โครงการของโดยตัว (www.planetkaizen.com) พวกเขาต้องการที่จะทำให้ออกมาเรียบง่าย ทันสมัย และมีความรู้สึกของความคิดที่ล้ำหน้าออกไป ในขณะเดียวกันก็จำเป็นที่จะต้อง บอกรายละเอียดทุกอย่างให้แก่ผู้ใช้โดยที่เราออกแบบให้ระบบข้อมูลเชื่อมต่อกันไปเรื่อยๆ เป็นการสร้างจุดเชื่อมโยงของความคิดไปได้เรื่อยๆ โครงการนี้น่าจะประสบความสำเร็จ พนักงานขายโดยตัวเอง ก็เริ่มใช้เว็บไซต์นี้เพื่อเป็นการฝึกฝน และเรียนรู้เกี่ยวกับตัวบริษัทไปด้วย

มีอีกงานที่น่าสนใจ เคยทำให้กับร้านแมคโดนัลด์ในแคนาดา เป็นเกมส์ที่มีพื้นมาจาก Artificial Intelligence (A.I.) ซึ่งสนุกและท้าทายพวกเขาอย่างมาก ไม่ใช่แค่เรื่องหาวิธีสร้างโปรแกรม A.I. แต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีสวนของการโปรแกรมแปลงข้อเขียนให้เป็นภาษา (text-to-speech) กับตัว A.I. ทุกๆ อย่างทำในโปรแกรม Flash ทั้งภาษาอังกฤษและฝรั่งเศส แมคโดนัลด์ที่แคนาดาทำแคมเปญโฆษณาแบบโต้ตอบหลายๆ อย่าง ที่อยู่ของเว็บไซต์นี้จะถูกซ่อนและแทรกอยู่ในส่วนต่างๆ ของโฆษณาทางโทรทัศน์ คนดูจะไม่ค่อยรู้ว่ากำลังดูโฆษณาอะไรอยู่ งานนี้ได้ทำงานกับ Dr. Richard Wallace ผู้คิดค้นโปรแกรมภาษาสำหรับ A.I. ได้เรียนรู้อะไรหลายๆ อย่างจากเขามากทีเดียว (www.dugg.ca)

art4d: อยากให้ช่วยเล่าประสบการณ์ การทำงานในอุตสาหกรรมด้านดิจิทัลให้ฟังหน่อยได้ไหม?

C: วงการนี้มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แล้วก็เปลี่ยนแปลงไปจนห่างจากแนวทางของสื่อต่างๆ แบบเดิมๆ ที่เคยเป็นมาอยู่ๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่จะคอยบอกเรา เราจะต้องทำงานกันอย่างอิสระ การทำงานของเราทำงานในแต่บริษัท ก็มีความแตกต่างกันไป การทำงานและจุดยืนของแต่ละที่ก็ไม่เหมือนกัน ทุกบริษัทก็พยายามหาวิธีทำงานในแบบของตัวเอง ให้ออกมาให้มีประสิทธิภาพที่ดีที่สุด

บางบริษัทก็ยึดแนวทางการทำงาน และบริหารองค์กรของบริษัทโฆษณาบ้างก็ทำแบบแผนการทำงาน ในรูปแบบของตัวเอง บางบริษัทก็ใช้แบบเดียวกับบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความคิดใหม่ของบริษัทที่เกิดขึ้น และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นที่ผู้คนและเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักลงทุนจะมองเห็นเขาเอง ส่วนลูกค้าเองก็คงจะสับสนพอๆ กับพวกคนทำงานนั้นแหละ แม้ว่าทุกวันนี้พวกเขาค่อนข้างเข้าใจในสิ่งที่ทำก็ตาม เมื่อได้มีโอกาสเจอแบบนี้ ก็เหมือนกับว่าคุณได้ทำงานที่นั่นแล้วและสนุกสนาน วงการนี้คงต้องมีการผู้คนที่มีความตื่นตัว และสามารถปรับตัวได้ไว สามารถหาแนวคิดใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็ว คงต้องเป็นพวกที่ขอมมีชีวิตที่ผาดโผนพอสมควร

art4d: ตอนนี้กำลังทำโครงการสำคัญๆ อะไรอยู่บ้าง?

C: งานที่ทำให้กับ American Bible Society คือต้องพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ สำหรับตอนนี้ ตัวเกมส์จะออกมาเป็นภาคๆ แบบต่อเนื่องออกไปเรื่อยๆ เราหวังว่าจะได้ทดลองปล่อยเกมส์นี้ออกไปอีกประมาณสองสามเดือนข้างหน้า เพื่อที่จะดูเสียงตอบรับ แล้วก็นำมาปรับปรุงต่อไปยังมีที่ต้องทำเกมส์ผจญภัยให้กับโทรศัพท์มือถือ แต่ก็ยังอยู่ในขั้นเริ่มต้นอยู่เป็นการทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ และคนที่รู้จักใน MIT Medialab ถ้าเสร็จแล้ว ก็คงจะเอาเมาเล่าให้ฟังได้ (ถ้าเล่าอะไรมาไปก่อนนี่คงจะไม่ดี)

art4d: ความแตกต่างที่สำคัญที่พบ ระหว่างทำงานให้กับบริษัทที่ทำธุรกิจออนไลน์ กับการทำงานให้กับองค์กรใหญ่ๆ ไม่หวังผลกำไรอย่าง UNICEF มีความแตกต่างกันมากน้อยแค่ไหน อย่างไร?



C: ทั้งสองประเภทของบริษัท มีจุดมุ่งหมายของความสำคัญที่ไม่เหมือนกัน สำหรับบริษัทโฆษณา การประสบความสำเร็จก็คงดูจากจำนวนของผู้ที่เข้าไปดูและลงทะเบียน ว่ามากหรือน้อยเพียงใด ส่วนงบประมาณของแต่ละโครงการก็ขึ้นอยู่กับตัวสินค้า หรือไม่ก็ผลลัพธ์ที่ออกมาในช่วงต้น แต่สำหรับพวกองค์กรอย่าง UNICEF การได้มีโอกาสสร้างเว็บไซต์ และใส่ข้อมูลต่างๆ เข้าไปได้ ก็ถือว่าเกินพอแล้ว เงินที่ได้ก็จะขึ้นอยู่กับบริการจากผู้คนและเป้าหมายของตัวองค์กรเอง อย่างไรก็ตามคิดว่าองค์กรไม่แสวงหากำไร จะมีระบบการทำงานที่ช้ากว่า ต้องระมัดระวังมากทีเดียวเมื่อเทียบกับธุรกิจอื่น ๆ การทำงานที่ไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับใคร ก็อาจทำให้ขาดตัวกระตุ้นด้านความคิดสร้างสรรค์ และประสิทธิภาพในการทำงาน แต่อย่างไรก็ตามคนที่ทำงานในองค์กรนั้นๆ จะตื่นตัวกับเรื่องที่ได้ทำ แล้วรางวัลที่ได้กลับมาคือ การได้รับรู้ว่าสิ่งที่ทำไป สามารถช่วยเหลือคนอื่นได้บ้าง แม้ว่าจะเป็นเพียงจุดเล็กๆ หรือส่วนเล็กๆ ก็ตาม

art4d: จากประสบการณ์การทำงานในอเมริกาพอควรแล้ว การทำงานของบริษัทในธุรกิจ ที่เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไรบ้าง? พวกเขาเริ่มทำบริษัทประเภท dot com กันอย่างไร จะต้องทำอะไรจึงจะอยู่รอดใน สถานการณ์แบบนี้ได้ จะยกตัวอย่างบริษัทที่คุณทำอยู่ก็ได้

C: ดูเหมือนจะเคยเป็นนะ อย่างปี 1999 ถ้าคุณมีความคิดดีๆ ใหม่ๆ ต้องการที่จะวางแผนธุรกิจ เพื่อที่จะทำให้คนอื่นเห็นว่าคุณมีความคิดสามารถทำเงินได้นะ ถ้าคุณสามารถทำตัวอย่างง่ายๆ (demo) ให้เห็นภาพ และมีทีมที่เก่งเพื่อที่จะสนับสนุนความคิดดี ๆ ของคุณได้ การรู้จักคนอย่างกว้างขวางจะช่วยให้เข้าถึงนักลงทุนได้ง่ายขึ้น ไม่ทราบว่าคุณเคยมีไอเดียเรื่องนี้มาจากที่ไหนหรือเปล่า แต่ถ้ามีโอกาสได้เห็นเรื่อง Startup.com ก็จะทำให้เห็นว่าพจนานุกรมเรื่องนี้ ถ่ายทอดได้ค่อนข้างถูกต้องทีเดียว

ถ้าคุณขายไอเดียของคุณได้ คุณก็มีเงินที่จะสร้างบริษัทของตัวเองของคุณจำเป็นต้องทำอะไรให้ ต้องเป็นคนแรกที่เข้ามาในห้องตลาด และถ้าจะอยู่ในวงการนี้ได้ คุณต้องติดอันดับหนึ่งในสามให้ได้

แต่ปัจจุบันนี้ ดูเหมือนจะเป็นเรื่องที่ยากขึ้น พวกนักลงทุนเขาไม่ได้นิ่งใจแค่อึดใจเพียงอย่างเดียวแล้ว ความคิดที่ว่าด้วยเรื่องของการยอมจ่ายเยอะเพื่อที่จะได้เงินคืนมาก็ยังคงอยู่ เพราะธุรกิจเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ก็ยังมีเงินไหลออกไปอยู่ตลอดเวลาแหละ สำหรับตอนนี้ ถ้าต้องการอยากจะได้เงินลงทุนมาร่วมด้วยเหมือนสมัยก่อน ก็ต้องหาทางเอาตัวเองให้รอดเสียก่อน ต้องรู้จักความพอดี ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะทำได้ในอเมริกา

ดังนั้น หากใครที่ยังคงอยู่ในธุรกิจ dotcom ไปได้ตอนนี้ ก็คงจะต้องเข้าใจเสียๆ เข้าไว้ พยายามลดต้นทุนต่างๆ แสดงความสามารถในการอยู่รอด และความเสียหายด้านการเงินให้เห็น คำนวณค่าใช้จ่ายออกมา รอเวลาให้คู่แข่งไม่แข็งแรง ค่อยๆ ตายจากไป

art4d: เราต่างก็รู้ และเห็นกันว่าบริษัทคอมพิวเตอร์นั้น ต่างก็ปิดตัวลงไปกันเยอะ คิดว่าอนาคตของธุรกิจนี้จะเป็นอย่างไร?

C: ก็ยังคงดีอยู่นะ แต่คนที่แข็งแกร่งที่สุดเท่านั้นแหละที่จะอยู่ได้ ก็มีเรื่องอื่นๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาแหละ ตอนที่พวกที่ยังหลงเหลืออยู่ ก็จะต้องเป็นพวกที่มีมันสมองพอสมควรละ

art4d: คุณทำงานและอาศัยอยู่ที่นิวยอร์กมานาน เมืองนี้ขึ้นชื่อว่าเป็นที่ที่มี

ผู้คนหลากหลายสัญชาติมาอยู่รวมกัน ถ้าให้เทียบกันระหว่างคนชาติต่างๆ ที่เคยทำงานด้วย คิดว่ามีคนไทยเป็นอย่างไร เมื่อเทียบกับคนชาติอื่น ๆ ?

C: จากการลอยแพในวิกฤตเศรษฐกิจของ dotcom ที่ไม่ค่อยดีที่ผ่านมา คนไทยที่ทำงานที่นี่ กลับมีผลกระทบน้อยมา ทำให้มันน่าคิดได้ว่าเป็นเพราะอะไร จากประสบการณ์แล้วคิดว่าคนไทยดูจะใส่ใจกับรายละเอียดต่างๆ มีความรับผิดชอบ และมีมือเก็งทีเดียว สิ่งเดียวที่ขัดขวางทำให้พวกเขาไปไม่ถึงฝันก็คือ การขาดทักษะที่ดีในการสื่อสาร แล้วก็อีกอย่างหนึ่งก็คือพวกเขาไม่ค่อยชอบการต่อสู้เท่าที่ควร

สิ่งแวดล้อมในการทำงานที่นิวยอร์ก เป็นลักษณะการต่อสู้กันตลอดเวลา คุณจำเป็นต้องพยายามพูด และแสดงออกให้หมดทุกอย่าง ซึ่งต่างจากสภาพการทำงานในเมืองไทยอย่างมาก อย่างที่รู้จักกัน คนที่สามารถก้าวข้ามปัญหาเรื่องการสื่อสาร และเรื่องความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้ มักจะไปได้ดี

art4d: เพื่อนร่วมงาน มีท่าทีอย่างไรบ้าง ในความเป็นคนไทยของคุณ ?

C: นิวยอร์กมีความเป็นมหานครอยู่มาก เป็นเรื่องธรรมดาของเมืองที่มีอุตสาหกรรมทางด้านเทคโนโลยี ที่จะมีคนต่างชาติทำงานมาก พยายามคิดว่าเรื่องสัญชาติไม่ใช่ปัญหา แต่ในความเป็นจริงแล้ว ค่อนข้างเจ็บปวดพอควร ทัศนคติต่อผู้หญิงเอเชียที่ค่อนข้างแย่ แม้ว่าหากมองในเชิงวัฒนธรรมแล้ว คนไทยน่าจะดูอ่อนน้อมกว่าบุคลิกของคนทำงานในอเมริกาทั่วๆ ไป ดังนั้นเวลาประชุมกับลูกค้าก็ค่อนข้างเป็นเรื่องยาก ต้องพยายามบังคับตัวเองให้กล้าที่จะพูด และแสดงความความคิดเห็นออกไป

ส่วนมากจะชอบติดต่อกับพวกลูกค้าทางโทรศัพท์ หรือไปก็อีเมล เพื่อที่จะได้ปิดบังส่วนนั้นได้ ทำแบบนี้จนกว่าจะรู้จักกันดีพอ คนที่เคยทำงานด้วยกันมา โดยเฉพาะเพื่อนร่วมงาน พวกเขาจะชินชมนกับพื้นเพและสิ่งที่เราเป็น ทำให้คนไทยดูน่าสนใจขึ้นอีกเป็นกอง

art4d: คนไทยมักชอบไปทำงานในต่างประเทศ และส่วนหนึ่งที่ประสบความสำเร็จ แต่ประเทศเราเองกลับต้องเจอกับปัญหาขาดแคลนทรัพยากรบุคคล คุณคิดอย่างไรกับเรื่องนี้บ้าง?

C: คิดว่ารัฐบาลและสถาบันการศึกษาในประเทศไทย ต่างก็มาถูกทางแล้ว พวกเขาพยายามให้ทุนการศึกษาแก่คนเก่งๆ เพื่อไปเรียนต่อต่างประเทศ และในขณะที่เดียวกัน ก็ให้กลับมามีงานที่เมืองไทย เพื่อนๆ หลายคนที่นี่ หายสุดแล้วก็ต้องกลับไปทำงานที่เมืองไทย เพราะว่ายังมีงานดีๆ รอพวกเขาอยู่ สำหรับตัวเองแล้ว อย่างไรก็ตามก็อยากกลับมาทำงานที่เมืองไทยอยู่ดี อยากจะกลับมาสอน และให้สิ่งที่ได้เรียนรู้จากที่นี่กลับไปบ้าง คิดว่าเหตุผลที่ผู้คนอยากจะทำหน้าที่ต่างประเทศ ก็เพราะว่าที่นี่มีโอกาสมากกว่าที่เมืองไทยนั่นเอง

คงจะดีมากๆ หากเราสามารถข้ามเรื่องความแตกต่างระหว่างชนชั้น ซึ่งที่บ้านเรายังมีอยู่เยอะทีเดียว ความคิดบางอย่างก็ไม่ได้เป็นที่ยอมรับในบ้านเราเสมอไป เทียบกับต่างประเทศดูจะเปิดกว้างมากกว่า คงเป็นเรื่องพูดยากอยู่ดี

art4d: คิดว่าอยากจะทำหน้าที่เมืองไทยบ้างไหม? ตอนนี้เศรษฐกิจที่อเมริกาไม่ค่อยดีเหมือนที่เคยเป็นมา เมื่อกลับมาแล้วคิดจะทำอะไรต่อไป ?

C: คิดอยู่เสมอ อยากจะกลับมาสอนหนังสือที่เมืองไทย คิดว่ามีความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยี แล้วก็วิธีการที่จะปรับไปอย่างไร ตอนนี้ก็สอนหนังสืออยู่บ้าง เป็นเรื่องเกี่ยวกับ Web Animation แล้วก็ Flash ที่ Parsons School of Design ในนิวยอร์ก เป็นคนชอบการสอนหนังสือ เพราะเหมือนการพักผ่อนจากการทำงานประจำ การสอนทำให้มองอะไรในมุมที่ต่างออกไป ซึ่งเป็นเรื่องที่ทำหาย และในขณะที่เดียวกัน ก็ยังช่วยให้พัฒนาเรื่องทักษะด้านการสื่อสารอีกด้วย

คิดว่าอยากจะทำมาสอนหนังสือที่ประเทศไทยนะ หรือไม่ก็อาจจะกลับมาทำงานบริษัทที่เมืองไทยก็ได้. []



021: The Unpredictable Prediction

0101000101010101000000001000000101010100001010

The era of speed,

freedom

Since 1969 when the first node of ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) was put into action at UCLA, the Internet has pervaded in our lives in more ways than we know. More and more people are using the computer to help them get through their workday. Chances are, if you are on a computer, then that computer is connected to the Internet. By sitting in front of this square box, you have somehow connected to millions of other people and have joined this global mass community of information exchange.

This vast network of information exchange has been growing at a ferocious pace since its inception. This breakthrough in technology has invaded our workplace, our homes, and our schools. What exactly is it about the Internet that is so attractive to its users and how do we accommodate for this new medium as designers and thinkers? To address this, we must break down the elements of the technology to its simplest elements and fully understand exactly what it is about this technology that makes it unique.

One of the main reasons why the Internet is so appealing is simple... freedom. Freedom to share ideas, work and broadcast them virtually free across the boundaries of countries, culture, government and economy. Writers no longer need to find a publisher. You don't need to be famous to reach into the homes of millions of people. Money becomes less of an issue and publication becomes less of a risk. Living in a remote area no longer means that you do not have access to instant global information.

With such a powerful media, as with any other important technological breakthrough in the past, our lives are inevitably being transformed. A new generation has been born, the generation of unlimited freedom and instantaneous communication. The way people absorb information is no longer the same. Linear information is becoming obsolete. Perhaps, you are content to read this article as I have written it, from beginning to end. But are you really? Perhaps my message can be broken down into lots of little thoughts and presented to you, the user, to read bits and pieces in the order you wish, as one thought sparks up an interest and draw your own conclusions. Isn't that what the web is all about, random bits and pieces of information and functionality interconnected by hyperlinks.

The three keywords of the new generation: speed, freedom and convenience.

This will need to be reflected in all aspects of our lives. Everything will eventually be "wired" and broken down into bits and bytes. The sharp clarity and definition of digital information is edging out the simplistic warm fuzziness of the analog. Everything will need a menu of options that allow "users" a choice. Less things that do more, less pace but more function. (Multitasking... perhaps I should add that to the keywords.) Take one device that I carry everywhere...my phone. It lets me browse the web, send text messages, reads my email and also keep my personal life in order by replacing that big thick diary that used to hold a list of all my friends numbers, addresses and personal information. Oh yes...a phone is not complete unless you can play games, organize your day and personalize the ring tones. MULTITASK!

Anyone involved in any type of design will ultimately have to face the challenge of fitting more in less. And you thought designing for the computer screen was bad, well let me tell you that designing for the hand-held is even worse. What can you do when you can display perhaps a maximum of eight words width-wise at anytime? How many buttons can you fit into a 3 x 6 inches and still maintain clarity and efficiency? How do you design a display and input device for a refrigerator that has the option of allowing you to put in orders to your supermarkets and calling the repairman automatically an perhaps stores all of your favorite menus? How can design be "design" when more power is given to the user (to customize and personalize) and the options presented are endless.

Words are abbreviated (There is simply no room, can you say this in a shorter form? Who reads all that text anyway?) WE all talk about designing in a box or designing with restrictions...but what about when there are so many restrictions that it becomes the same as having no restrictions at all (and vice versa).

Can we really design anything when in the end, we are designing by committee? (The designer and millions of users) Is the vision of the artist diluted by the interaction of the audience/users, as less and less space is available for non-critical elements. Is aesthetics being edged out by functionality? I have yet to see compelling design on a hand-held. But is this just the new face of "aesthetics" ...ultimate speed, freedom and convenience?

If we refuse to believe that there is no more room for "design" as we know it, our challenge then becomes being able to break free from the metaphors of old media and technology and discover the true realities of this new and ultimately find a way to design and develop for that! Stop thinking of information as "pages" and experience as linear and one-way. Presentation is not static and neither is perception. The message is now being constantly changed and manipulated, the moment it reaches the digital realm. As long as we remain stuck in old metaphors, the longer we hold ourselves back from catching up with technology.

We are a generation that must not just find the answers but first and foremost, to ask the right questions. We have to stop pushing square pegs into round holes. For better or for worse, we have evolved into a new era.

The era of speed, freedom and convenience.

With that last thought, I leave you with Net Flag. A Flag of the Internet, curated by The Guggenheim, where YOU have the chance to affect the Flag and become part of this pioneering domain.

"Net.flag explores the flag as an emblem of territorial identity by appropriating the visual language of international flags. An online software interface makes this language of shapes and colors available to anyone with web access. The visitor to net.flag not only views the flag but can change it in a moment to reflect their own nationalist, political, apolitical or territorial agenda. The resulting flag is both an emblem and a micro territory in it's own right; a place for confrontation, assertion, communication and play."

Mark Napier, 2002
<http://netflag.guggenheim.org/netflag/> .[]

convenience

What is coming next in our digital era? Chutinthara Gongsakdi suggests some thoughts for the new generation.

เมื่อเครือข่าย ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) เข้ามามีบทบาทใน UCLA ตั้งแต่ปี 1969 อินเทอร์เน็ตก็เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตเราในด้านต่าง ๆ มากกว่าที่เราจะรู้ จำนวนคนที่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อทำให้งานของพวกเขาเสร็จสิ้นไปในแต่ละวัน มีมากขึ้นเรื่อยๆ และเพิ่มมากขึ้นทุก ๆ วัน เมื่อใดที่เราอยู่หน้าจคอมพิวเตอร์แล้ว ระบบอินเทอร์เน็ตก็จะถูกเชื่อมต่อ ทำให้สามารถติดต่อกับคนอื่น ๆ อีกเป็นล้าน ๆ คน เรียกได้ว่าได้เข้าไปอยู่ในอาณาจักร แห่งการแลกเปลี่ยนข้อมูลของโลกได้เลย

เครือข่ายการแลกเปลี่ยนข้อมูลจำนวนมากเหล่านี้ กำลังเติบโตขึ้นในช่วงที่ความเจริญก้าวหน้าถึงขีดสุด นับตั้งแต่ได้เริ่มต้นขึ้น ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีได้แพร่ไปในที่ต่าง ๆ ตั้งแต่ สถานะที่ทำงาน บ้านพักอาศัย ไปจนถึงโรงเรียนของพวกเขา คำถามอยู่ที่ว่า อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นเครือข่ายที่สามารถดึงดูดผู้ใช้งานมากมายนี้ แท้จริงแล้วสิ่งนี้คืออะไร ในฐานนี้นักออกแบบจะปรับเปลี่ยนให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้อย่างไร การที่จะพูดถึงเหล่านี้ เราจำเป็นต้องแยกส่วนประกอบต่างๆ ของเทคโนโลยี ให้เป็นชิ้นส่วนที่ง่ายที่สุดกันเสียก่อน และต้องเข้าใจอย่างเต็มที่ว่า เทคโนโลยีดังกล่าวนี้ คืออะไร

หนึ่งในเหตุผลหลัก ที่อินเทอร์เน็ตมีความน่าสนใจ ก็น่าจะเป็น...ความอิสระ อิสระที่จะแบ่งปันความคิด อิสระที่จะทำงานและกระจายสิ่งต่างๆ เหล่านี้อยู่เหนือพรหมแดนทางเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรมและประเทศได้อย่างเสรีจริงๆ ต่อไปนี้นักเขียน ไม่จำเป็นต้องไปตามหาสำนักพิมพ์ และคุณก็ไม่จำเป็นต้องมีชื่อเสียง เพื่อที่จะสามารถเข้าไปในบ้านคนทั่วทุกมุมโลก เรื่องของเงินทุนจะถูกให้ความสำคัญน้อยลง และการตีพิมพ์จะมีความเสี่ยงลดลงด้วย ยิ่งไปกว่านั้น การอาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกล ก็จะไม่เป็นอุปสรรคต่อการที่ใครๆ จะเข้าไปสู่โลกแห่งข้อมูลข่าวสารอีกต่อไป

ด้วยอิทธิพลมากมายของสื่อรูปแบบนี้ คล้ายกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่สำคัญตัวอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผ่านมา ที่มีผลทำให้ชีวิตของพวกเขาต้องเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลง ช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาของคนรุ่นใหม่ ที่มีอิสระเสรีทางความคิดและการสื่อสาร วิธีที่ผู้คนได้ข้อมูลมานั้น ก็ต่างไปจากเดิม ข้อมูลที่ถูกนำเสนอเป็นลำดับแบบตรงไปตรงมา (linear information) ก็จะกลายเป็นเรื่องล้าสมัยสำหรับคนในยุคนี้ คุณอาจจะรู้สึกสนุกที่ได้อ่านบทความฉบับนี้ เช่นเดียวกับที่คนเขียน ได้เขียนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่อง แต่คิดอย่างนั้นจริงๆ หรือ บางทีเนื้อหาของบทความนี้ ก็สามารถถูกขอยไปเป็นความคิดอันย่อย และนำเสนอให้สามารถอ่านข้อมูลในรูปแบบ วิธีการ หรือลักษณะการนำเสนอตามที่คุณต้องการ เหมือนกับความความคิดหนึ่ง ที่จุดประกายความสนใจและดึงดูดใจใหม่ๆ ออกมา ดังนั้นหากจะมองว่าเว็บไซต์ เป็นเพียงแค่การนำเอาข้อมูลต่างๆ มาปะติดปะต่อกันด้วยระบบ hyperlink เพียงแค่นั้น อาจเป็นสิ่งที่คุณมองข้ามความสามารถ และศักยภาพที่เว็บไซต์ทำได้

and multitask

สามคำสำคัญของยุคใหม่นี้:
ความเร็ว ความเป็นอิสระ และความสะดักสะบายน

สิ่งนี้น่าจะถูกสะท้อนออกมาในทุกๆ แห่งชีวิตพวกเขา และในที่สุดทุกอย่างจะถูกเชื่อมโยงกัน และชื่อย่อยออกไปเป็นหน่วยย่อยๆ ของดิจิทัลอย่าง bits และ bytes ความชัดเจนและนิยามของข้อมูลทางดิจิทัล กำลังจะล้มล้างความไม่ชัดเจนของระบบแอนะล็อก ทุกสิ่งทุกอย่างต้องการเมนูเพื่อให้ผู้ใช้มีโอกาสได้เลือกในสิ่งที่เขาต้องการ สิ่งเล็กๆ ที่ทำได้หลายอย่างและความเร็ว น้อยๆ แต่สามารถใช้งานได้หลากหลาย (คงจะต้องเพิ่มคำว่า การใช้งานที่หลากหลาย (multitask) ในคำสำคัญของยุคใหม่นี้ด้วย) อุปกรณ์สำคัญอีกชิ้นหนึ่งในปัจจุบัน ที่เรานำมาติดตัวไปไหนมาไหนตลอดเวลา ก็คือโทรศัพท์เคลื่อนที่ อุปกรณ์หนึ่งที่สามารถนำเราเข้าไปท่องอยู่ในเว็บไซต์ ส่งข้อความอ่านอีเมล และบันทึกชีวิตส่วนตัว แทนที่จะใช้ไดอารี่เล่มโต ที่เคยใช้จดเบอร์โทรศัพท์ ที่อยู่รวมทั้งข้อมูลส่วนตัวของเพื่อน โทรศัพท์เคลื่อนที่คงจะไม่สมบูรณ์เลย หากเล่นเกมไม่ได้ หรือไม่สามารถจัดการนัดหมายในแต่ละวัน ไปจนถึงการแจ้งเตือนสัญญาณเรียกเข้า ต้องขอบคุณความหลากหลาย และสารพัดประโยชน์

ใครที่อยู่ในแวดวงการออกแบบ ที่จะต้องเจอกับความท้าทายที่จะต้องบรรจุข้อมูล หรือความต้องการจำนวนมากๆ ลงในขนาดจำกัด หากเคยมีประสบการณ์ทำงานออกแบบ เพื่อสื่อสารผ่านทางหน้าจคอมพิวเตอร์แล้ว คงจะทราบถึงอึดอัดใจ ในการทำงานบนพื้นที่อันจำกัดจำเขี่ย แต่คงรู้สึกดีขึ้นเมื่อได้เปรียบเทียบพื้นที่กับหน้าจอของโทรทัศน์ที่มีจอภาพเพียง 8 นิ้ว อักษร และมีปุ่มต่างๆ ให้กดเลือกผ่านทางหน้าจ บนพื้นที่ขนาดเพียง 3" X 6" ต้องทำให้สะอาดตา ดูดี และมีประสิทธิภาพ แล้วจะออกแบบอย่างไร หากมีจอทีวีให้ออกแบบดูเย็นพร้อมทั้งแผงควบคุมด้านหน้า ที่สามารถสั่งชื่อของจากซูเปอร์มาร์เก็ตได้เอง หรือโทรทัศน์เรียกชั่งมาชั่งตัวเอง หากรู้สึกว่ามีอะไรผิดปรกติเกิดขึ้นกับเครื่อง

ทีกล่าวกว่าข้างต้นนี้ อาจจะแสดงให้เห็นว่า จะมีอะไรเหลือไว้ให้นักออกแบบ ได้มีโอกาสได้แสดงใหม่ ในเมื่อทุกสิ่งถูกกำหนดโดยผู้ใช้ และความต้องการที่ดูเหมือนว่าจะต้องถูกตอบสนองให้ได้ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด การให้ความสำคัญแก่ผู้บริโภคมากขึ้นไป อาจจะให้นักออกแบบทำได้ไม่ทันความต้องการ เรื่องของวิสัยทัศน์ของศิลปิน หรือนักออกแบบในยุคสมัยนี้ อาจจะถูกลดบทบาทลง เพราะจะต้องสนองตอบความต้องการ ของผู้บริโภคที่ได้ครบถ้วน นั่นคือปัญหาสำคัญที่อาจทำให้เรื่องความงาม หรือความสุนทรีย์ ถูกมองข้ามไปเหนือประโยชน์ใช้สอย สิ่งที่จะออกมาใหม่จะกลายเป็นนิยามใหม่ของคำว่าความงามหรือความสุนทรีย์ (aesthetics) เพราะจะเป็นไปอย่างมีคุณค่า ก็ต่อเมื่อได้คำนึงถึง และต้องตอบสนองประโยชน์ใช้สอยให้ได้อย่างครบถ้วน อาจจะต้องผ่านการรับรองจากคณะกรรมการฯ และผู้ใช้ที่ทดสอบมาแล้วนับเป็นล้านๆ คน! นี่คือโฉมหน้าใหม่ของสุนทรียภาพ ที่มีอิสระ ความเร็วและความสะดักสะบายน

หากเราปฏิเสธที่จะเชื่อว่า ไม่มีพื้นที่สำหรับการออกแบบใดๆ ให้หลงเหลืออีกต่อไป สิ่งที่ทำหยาบเราก็คงจะอยู่ที่ การคิดให้ทะลุ ผ่านการเปรียบเทียบของสื่อและเทคโนโลยีแบบเก่า เพื่อค้นหาแนวทางใหม่ๆ ที่นำไปสู่กระบวนการออกแบบและพัฒนาขึ้นมาใหม่ อย่าคิดว่าข้อมูลข่าวสารจะมีลักษณะเป็น "หน้า" หรือการได้รับข้อมูลลักษณะเป็นเส้นตรง จากหนึ่งถึงสิบทางเดียว การนำเสนอข้อมูลไม่ใช่สิ่งที่ตายตัวเสมอไป ซึ่งก็รวมไปถึงการรับรู้ของเราด้วย ขณะนี้ข้อมูลต่างๆ เป็นสิ่งที่ถูกปรับเปลี่ยน และถูกดัดแปลงอย่างสม่ำเสมอ และสิ่งเหล่านี้ก็เป็นเรื่องชั่วคราว ที่กำลังจะก้าวไปสู่โลกของดิจิทัลตราบดีที่เรายังคงติดอยู่กับรูปแบบเก่าๆ ใช้แนวคิดแบบเดิมอยู่ เรากำลังจะยืนอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ

เราอยู่ในยุค ที่ไม่ต้องการแต่เพียงคำตอบเท่านั้น แต่จะต้องเป็นฝ่ายเริ่มถาม และต้องถามคำถามที่ถูกต้องเหมาะสม รวมทั้งต้องหยุดนิ่งที่ไม่เข้ากันมาจับคู่กันสักที แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะเพื่อสิ่งที่ดีกว่าหรือแย่กว่า หรือเราอยากจะได้หรือไม่ก็ตาม เราได้เปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคใหม่เรียบร้อยแล้ว คือ ยุคแห่งความเร็ว ความอิสระ และความสะดักสะบายน

สุดท้ายที่อยากฝากให้ เป็นงานที่มีชื่อว่า Net. Flag เว็บไซต์ที่พิพิธภัณฑศิลปะ Guggenheim สร้างขึ้น (<http://netflag.guggenheim.org/netflag/>) เพื่อที่จะเป็นพื้นที่ที่ใครๆ ก็สามารถเข้าไปครอบครอง และกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกแห่งการบุกเบิกได้ นิทรรศการนี้จัดโดย Mark Napier

Net. Flag เป็นเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นมา เพื่อการสร้างชาติในรูปแบบของตัวเอง ซึ่งธงชาติที่ถูกสร้างขึ้นใหม่นี้ มีลักษณะและหน้าที่ต่างไปจากธงชาติของประเทศต่างๆ ในโลก เพียงแต่จะปรากฏอยู่เฉพาะบนโลกของอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ผู้มาเยือนสามารถมองเห็นธงชาติต่างๆ พร้อมไปกับการสามารถในการเปลี่ยนแปลง เพื่อที่จะสะท้อนความเป็นชาติของผู้มาเยือน สิ่งที่ได้คือการรับรู้ในอีกมิติหนึ่งของชาติ ที่ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นแค่เพียงเครื่องหมายสำคัญหรือสัญลักษณ์ของชาติ ตัวแทนของระบบการปกครอง สิ่งบอกพื้นที่ หรืออาณาเขต แต่กลับกลายเป็นเรื่องของกาสื่อสาร และการละเล่น. []



an art4d special report
021: The Unpredictable Prediction

contributors
) chutinthara gongsakdi
) tuang dheandhanoo
) puvanai dardarananda
) nattawan stianrapapong

quest editor/art director
) athichoke pimviriyakul

