

Like: The Space of Awareness in the Digital World on the Analog Space

Thanathorn Suppakijumnong*

Pishnu Supanimit

Sukumala Nithipattaraahnan

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

*Corresponding author e-mail: thanathorndd@gmail.com

Abstract

This article presents the concept and creative process behind the art series LIKE/LIE, 2023, which critiques the impact of digital communication, particularly the rapid transmission of information that shortens time for reflection and leads to the widespread belief in misinformation.

The project aims to design an interactive art space that fosters critical engagement. It explores the transition from analog to digital signals, the use of symbolic language drawn from printing and emotional typographic forms, and analyzes works by artists whose practices involve the transformation of meaning through the spatial arrangement of text.

The work is constructed from materials assembled into a spatial composition using black-painted pinewood, shaped into charcoal-like squares. The word LIKE, referring to digital approval, is employed as a key textual element. Within the space, wooden letters are arranged in repetitive patterns and partially deconstructed, reflecting errors in data transmission and evoking a sense of illusion within a digital context built from analog materials.

Viewers interact with the work by walking through the space, which deliberately slows their movement and creates opportunities for contemplation. This experience encourages thoughtful reflection and caution in navigating space, ultimately promoting critical awareness toward the fast-changing nature of digital communication in contemporary society.

Keywords: Analog signals, Digital media, Installation art, Interactive art, Text art

โลก: พื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์

ธนธร สรรพกิจจำนง*

พิษณุ ศุภนิมิต

สุขุมล นิชภัทรอนันต์

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

*อีเมลผู้ประสาน: thanathorndd@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด LIKE/LIE, 2023 ซึ่งวิพากษ์ผลกระทบของการสื่อสารในโลกดิจิทัล โดยเฉพาะประเด็นของความเร็วในการสื่อสาร ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การหลงเชื่อข้อมูลเท็จอย่างแพร่หลาย

มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบพื้นที่ศิลปะ ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานเชิงวิพากษ์ โดยมีการศึกษาความสำคัญของการสื่อสารสัญญาณออนไลน์สู่สัญญาณดิจิทัล การใช้สัญลักษณ์จากภาษาของการพิมพ์สัญรูปอารมณ์ รวมไปถึงการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินมีแนวคิดการเปลี่ยนแปลงความหมายจากการจัดวางตัวอักษร

ผลงานออกแบบพื้นที่จากการประกอบสร้างวัสดุ โดยใช้ไม้สนสีดำที่มีลักษณะคล้ายถ่าน มีรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส เลือกใช้ข้อความคำว่า LIKE หมายถึงการกดถูกใจในโลกดิจิทัล ในพื้นที่มีการจัดวางองค์ประกอบด้วยการวางซ้ำของอักษรไม้ และมีการตัดทอนอักษร เพื่อสะท้อนถึงความผิดพลาดของการส่งข้อมูล และสร้างความรู้สึกลังเลถึงความลงในพื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยสัญญาณออนไลน์

ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานผ่านการเดินสำรวจในพื้นที่ ซึ่งทำหน้าที่ชะลอความเร็วในการเดิน เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้หยุดคิดวิเคราะห์และระมัดระวังในการใช้พื้นที่ นำไปสู่การสร้างความรู้และความคิดต่อการใช้สื่อออนไลน์บนโลกดิจิทัล ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

คำสำคัญ: สัญญาณออนไลน์, สื่อดิจิทัล, ศิลปะการจัดวาง, ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์, ศิลปะข้อความ

1. บทนำ (Introduction)

มนุษย์สื่อสารกันด้วยภาษามาตั้งแต่อดีตจากการสื่อสารผ่านสัญญาณอนาล็อก (Analog) ซึ่งเป็นสัญญาณที่เกิดขึ้นจากคลื่นธรรมชาติ เช่น การส่งสัญญาณผ่านการพูด การแสดงท่าทาง และการเขียนอักษร ฯลฯ เครื่องมือในการสื่อสารในยุคอนาล็อกเป็นการสื่อสารผ่านกลไกเครื่องจักรที่เคลื่อนที่ด้วยวงล้อเป็นหลัก เช่น จักรยาน รถยนต์ รถไฟ ฯลฯ แล้วจึงพัฒนามาเป็นเครื่องมือที่เชื่อมต่อกระแสไฟฟ้า เช่น วิทยุ โทรศัพท์ โทรทัศน์ ฯลฯ สัญญาณอนาล็อกจึงเป็นสัญญาณที่สื่อสารกันได้ในระยะไกล แต่หากใช้สัญญาณดังกล่าวติดต่อสื่อสารกันในระยะใกล้จะมีความล่าช้า เพราะต้องรอคอยระยะเวลาตามกลไกของเครื่องจักร แตกต่างจากระบบสัญญาณดิจิทัล (Digital) ซึ่งเป็นสัญญาณการสื่อสารด้วยกระแสไฟฟ้ากับอินเทอร์เนตนำมาเชื่อมต่อกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีรหัสตัวเลขเป็นรหัสกลางในการเชื่อมโยงข้อมูล ดังนั้นสัญญาณดิจิทัลจึงทำให้ผู้คนลดการใช้ช่วงเวลาในการติดต่อสื่อสาร ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันได้รวดเร็วและไกลมากขึ้น

การสื่อสารในระบบสัญญาณดิจิทัลเป็นการสื่อสารด้วยตัวอักษรและมีภาพประกอบเป็นหลัก มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและทันต่อกระแสเหตุการณ์ในปัจจุบัน สิ่งที่น่าทึ่งบนหน้าจอคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเป็นภาพแสดงแทนความจริงที่ไม่สามารถจับต้องได้ สื่อที่นำเสนอมีลักษณะสองมิติ การรับส่งข้อมูลที่มีความรวดเร็วจึงทำให้ขาดช่วงเวลาในการตัดสินใจและการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่ได้รับ ก่อให้เกิดปัญหาในโลกดิจิทัล เช่น การส่งต่อข้อมูลที่คลาดเคลื่อน การหลอกลวงโดยใช้พื้นที่ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง สร้างความเสียหายและมีผู้คนตกเป็นเหยื่อจำนวนมาก ซึ่งแตกต่างจากโลกความจริงที่มนุษย์ดำเนินชีวิตอยู่บนพื้นฐานของระบบสัญญาณอนาล็อก สื่อที่ปรากฏมีความเป็นสามมิติสามารถมองเห็นได้รอบด้าน มีช่วงเวลาที่สามารถสัมผัสและตัดสินใจได้จริง นำไปสู่การคิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพและชัดเจน

ผู้เขียนจึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและการควบคุมของโลกดิจิทัล มุ่งเน้นเนื้อหาไปทางด้านผลเสียจากความรวดเร็วและการนำเสนอสื่อเพียงด้านเดียวในโลกดิจิทัล ที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการตัดสินใจและแยกแยะความจริงจากสิ่งที่เห็นได้ยาก จึงสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถทำให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลาในพื้นที่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าเพื่อเพิ่มเวลาในการคิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้มากขึ้น ถ่ายทอดเรื่องราวโดยใช้สัญญาณที่สื่อถึงสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล ด้วยเทคนิคการประกอบสร้างวัสดุเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสิ่งที่เห็นในพื้นที่ที่สื่อถึงโลกดิจิทัล และสิ่งที่เห็นที่สามารถสัมผัสได้บนพื้นที่อนาล็อก นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) มุ่งเน้นเรื่องการเปลี่ยนแปลงของตัวหนังสืออันเกิดมาจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมกับผลงาน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objectives)

2.1 เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ในประเด็นความเร็วของการสื่อสารและวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ใช้อักษรเป็นทัศนธาตุหลัก เพื่อวางรากฐานเชิงแนวคิดและนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2 เพื่อประยุกต์ใช้ภาษาและอักษรในฐานะสัญญาณทางศิลปะ ในการออกแบบพื้นที่ศิลปะเชิงสื่อผสม (Mixed Media Installation Art) ออกแบบพื้นที่ให้เกิดการมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ต่อสื่อดิจิทัลในบริบทศิลปะร่วมสมัย

2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวางที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์เชิงวิพากษ์ ทั้งในฐานะผู้สังเกต ผู้กระทำ และผู้เปลี่ยนแปลงความหมายของผลงาน โดยมุ่งเน้นการออกแบบประสบการณ์ที่ชะลอความเร็วจากการเดินสำรวจโลกดิจิทัลบนพื้นที่ที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก กระตุ้นให้เกิดกระบวนการรับรู้ใหม่ ที่นำไปสู่การตระหนักรู้ต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลในโลกดิจิทัล

3. ขอบเขตของการวิจัย (Research Scope)

3.1 ขอบเขตทางด้านเนื้อหา: นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อดิจิทัล ถึงประเด็นปัญหาที่เกิดจากความเร็วในการสื่อสารและการนำเสนอสื่อด้านเดียว โดยใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล เป็นสื่อในการเชื่อมโยงและถ่ายทอดเรื่องราว

3.2 ขอบเขตทางด้านด้านรูปแบบ: นำเสนอผลงานศิลปกรรมโดยการสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) และศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) โดยการจัดวางทัศนธาตุจากวัสดุที่ใช้สัญลักษณ์สื่อสารยุคอนาล็อกและยุคดิจิทัล และเลือกใช้คำหรือข้อความที่สามารถเป็นประเด็นต่อการตั้งคำถามในพื้นที่ที่สื่อถึงความเป็นอนาล็อกและความเป็นดิจิทัล รวมไปถึงการให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ในผลงานและได้สัมผัสกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามและการคิดตอบโต้ถึงความจริงที่เห็นและความจริงที่ได้สัมผัสระหว่างพื้นที่อนาล็อกที่สื่อถึงพื้นที่ดิจิทัล

3.3 ขอบเขตทางด้านเทคนิค: สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้การประกอบสร้างวัสดุที่สามารถจับต้อง เคลื่อนย้าย และเปลี่ยนแปลงได้จากผู้ชม โดยสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารความรู้สึกถึงความเป็นอนาล็อกสู่ความเป็นดิจิทัล เช่น การเลือกใช้วัสดุที่มีความเชื่อมโยงทางการพิมพ์ในยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล การเลือกใช้คำที่เป็นภาษาสากลในการนำเสนอและมีความเชื่อมโยงกับเรื่องราว ยกตัวอย่างเช่น คำว่า Like ในโลกดิจิทัลผู้คนมักใช้สัญลักษณ์ Like เพื่อบอกความรู้สึกถึงความชอบหรือความถูกใจ จึงทำให้สิ่งที่เป็กระแสและได้รับความนิยมมักจะมียอด Like ที่มากเสมอ เป็นต้น

3.4 ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย: นักศึกษาระดับอุดมศึกษา อาจารย์หรือบุคลากรทางการศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษา และบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในศิลปะร่วมสมัย โดยเน้นกลุ่มผู้มีประสบการณ์ในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน สามารถมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับผลงานในพื้นที่จัดแสดงได้ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ความรู้สึกและการตีความเชิงวิพากษ์ที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบันได้

4. วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมเรื่อง โลก: พื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก เป็นการศึกษาเน้นการศึกษาถึงเรื่องสื่อดิจิทัลในพื้นที่อนาล็อก เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีความทันสมัยต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน และกระตุ้นให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ทางด้านปัญญากับการใช้ชีวิตในสื่อสังคมออนไลน์กับโลกความจริงในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น โดยมีข้อมูลตามลำดับดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1.1 ศึกษาที่มาและความสำคัญของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล
- 1.2 ศึกษาการค้นพบสัญญาณของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล
- 1.3 ศึกษาการใช้สัญลักษณ์จากภาษาของการพิมพ์สัญญาณรูปอารมณ์

ขั้นที่ 2 ศึกษาผลงานศิลปกรรมของศิลปินต่างประเทศที่ใช้รูปแบบศิลปะการจัดวางและศิลปะร่วมสมัยในการนำเสนอถึงแนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโดยใช้ตัวหนังสือเป็นทัศนธาตุหลัก โดยได้ศึกษาศิลปินในกรณีศึกษา ได้แก่

2.1 ผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 ของ Ryo Shimizu

2.2 ผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991 ของ Xu Bing

ขั้นที่ 3 กระบวนการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

3.1 ผลงานสร้างสรรค์ชุด LIKE/LIE, 2023

3.2 สรุปผลดำเนินการสร้างสรรค์

5. ประโยชน์ของการวิจัย (Research Benefits)

5.1 ได้สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุในรูปแบบอนาล็อกที่สื่อถึงพื้นที่ของโลกดิจิทัล อันเป็นการสร้างความตระหนักรู้ให้ผู้ชมได้เห็นถึงความงามรูปแบบใหม่ในศิลปะร่วมสมัย

5.2 ได้นำเสนอผลงานโดยใช้รูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) เพื่อเปิดประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชม โดยการมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ อันเกิดมาจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมและผลงาน เพื่อให้ผู้ชมได้คิด วิเคราะห์ แยกแยะ และตั้งคำถามถึงความจริงของสิ่งที่อยู่ตรงหน้าที่สื่อถึงโลกดิจิทัลกับความจริงที่อยู่ตรงหน้าในพื้นที่จริงบนฐานความเป็นอนาล็อก

5.3 ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีเนื้อหาทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อสังคม กระตุ้นความคิดในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัล

6. ผลการวิจัย (Research Results)

โลก: พื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก มีการศึกษาและนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานโดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล 2) การศึกษาศิลปินที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และพัฒนาต่อยอดนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน 3) การสร้างสรรค์ผลงาน โดยการนำสัญลักษณ์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปกรรมที่ใช้ข้อความสื่อถึงโลกดิจิทัล และใช้วัสดุในการเชื่อมโยงเพื่อสื่อถึงโลกความจริงด้วยเทคนิคอนาล็อก โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุด LIKE/LIE, 2023 ภายใต้การศึกษา โลก: พื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก เป็นการค้นหาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านการค้นหาสัญญาณทางการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล และการใช้สัญลักษณ์จากภาษาของการพิมพ์สัญญาณอารมณ์นำไปสู่การนำสัญลักษณ์มาใช้ในผลงานสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ที่มาและความสำคัญของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล

มนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารผ่านสัญญาณ เพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ สัญญาณอนาล็อก (Analog Signal) และสัญญาณดิจิทัล (Digital Signal)

สัญญาณอนาล็อก (Analog Signal) คือ สัญญาณแบบต่อเนื่อง มีลักษณะสัญญาณเป็นคลื่นไซน์ (Sine wave) มักเกิดขึ้นในธรรมชาติ มีขนาดของสัญญาณไม่คงที่ ทำให้คลื่นสัญญาณเกิดการรบกวนได้ง่าย เช่น การมองเห็น เสียงพูด เสียงดนตรี สัญญาณเสียงในโทรศัพท์ เป็นต้น (Trakoonlertyos, 2016)

สัญญาณดิจิทัล (Digital Signal) คือ สัญญาณที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลแบบไม่ต่อเนื่อง มีสัญญาณคงที่ รับส่งสัญญาณได้สองแบบคือ สัญญาณระดับสูงสุด และสัญญาณระดับต่ำสุด คือ On/Off หรือ 0/1 เท่านั้น สัญญาณดิจิทัลเป็นสัญญาณที่คอมพิวเตอร์ใช้ติดต่อสื่อสารกันทางปฏิบัติ สามารถใช้เครื่องมือในการแปลงค่าสัญญาณได้ 2 แบบคือ 1) การแปลงสัญญาณอนาล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัล หมายถึงการแปลงสัญญาณข้อมูลที่มีมนุษย์รับรู้ สัมผัสได้ เป็นข้อมูลทางไฟฟ้า เพื่อป้อนข้อมูลเข้าสู่การประมวลผล และ 2) การแปลงสัญญาณดิจิทัลเป็นอนาล็อกคือ การแปลงข้อมูลผลลัพธ์จากการประมวลผลเป็นสัญญาณไฟฟ้า ให้เป็นสัญญาณที่มีมนุษย์รับรู้ สัมผัสได้ (Trakoonlertyos, 2016)

2) การค้นพบสัญญาณของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล

การค้นพบสัญญาณที่นำมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์จากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล สามารถแบ่งออกเป็นยุคสมัยตามการใช้วัสดุและเครื่องมือของระบบการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การแปลงสัญญาณในยุคอนาล็อก และการถอดสัญญาณในยุคดิจิทัล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การแปลงสัญญาณในยุคอนาล็อก การสื่อสารในยุคอนาล็อกเริ่มต้นจากมนุษย์ยุคหินได้ประดิษฐ์เครื่องมือที่ทำได้ตามธรรมชาติจากเศษไม้หรือสีจากธรรมชาติ เช่น ถ่าน หรือปูนแดง นำมาขีดขีด เขียนรูปภาพบนผนังถ้ำ เพื่อสร้างร่องรอยทำให้เกิดเป็นการบันทึกข้อมูลจากการมองเห็นและการเล่าเรื่อง โดยการขีดเขียนเป็นรูปภาพเชิงสัญลักษณ์ เรียกว่า รูปภาพแท้ (Pictograph) คือ มีลักษณะเป็นรูปภาพ และแสดงความหมายตามรูปภาพที่ปรากฏ ต่อมาเกิดการถอดแบบจากการเขียนรูปภาพมาเป็นลายลักษณ์อักษร เรียกว่าอักษรรูปเล่ม (Cuneiform) ซึ่งกลายเป็นอักษรเริ่มแรกของโลก และเป็นต้นแบบของการเขียนอักษรภาพ (Hieroglyph) ของชาวอียิปต์โบราณ อย่างไรก็ตามวัสดุและวิธีการของการเขียนรูปและอักษรดังกล่าวข้างต้นล้วนแล้วแต่เป็นวัสดุที่มีการหิบบิซึม จับต้องและสัมผัสได้ในธรรมชาติที่อยู่รอบตัว และจึงนำมาเป็นเครื่องมือในการบันทึกทำให้เกิดเป็นสัญลักษณ์สากล เพื่อใช้ในการสื่อสารร่วมกัน เป็นต้น ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาจากการเขียนรูปมาเป็นการเขียนลายเส้นเพื่อความสะดวกต่อการเขียนและสามารถสื่อสารในวงกว้างได้มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามวัสดุและวิธีการที่นำมาใช้ยังเป็นการใช้สัญญาณที่ขยับมาจากร่องรอยที่ผู้คนสามารถจับต้องและเรียนรู้ร่วมกันได้ ทำให้เกิดเป็นอักษรอัลฟาเบท (Alphabet) ซึ่งเป็นการสร้างเครื่องหมายแทนเสียงโดยการเขียนเป็นเส้นตัวอักษร นำมาประกอบสร้างเป็นคำ วลี และประโยค แต่ก็ยังคงบันทึกอยู่ในการเขียนที่อยู่บนวัสดุที่จับต้องได้และเป็นวัสดุที่สามารถหาได้จากสิ่งของที่มีอยู่รอบตัว เช่น ใบไม้ เศษผ้า และกระดาษ เป็นต้น (Kaewkungwal, 2005)

เมื่อการสื่อสารของมนุษย์ในยุคอนาล็อกเริ่มขยายวงกว้าง จึงทำให้เกิดการประดิษฐ์อุปกรณ์และเครื่องมือเพื่อใช้ทุนแรงในการสื่อสารขึ้นมา โดยมนุษย์ชาวจีนมีการพัฒนาอุปกรณ์ในการเขียนจากการผลิตหมึกสำหรับเขียนด้วยการเผาถ่านจากไม้สนเพื่อนำเข้มาผสมกับน้ำมันและสกัดออกมาเป็นหมึก เรียกว่า แท่งหมึกจีน นอกจากพัฒนาการทางด้านอุปกรณ์การเขียนแล้ว ยังมีการพัฒนาไปสู่กระบวนการพิมพ์ โดยการเรียงเรียงอักษรผ่านระบบเครื่องมือที่ใช้การประกอบสร้างจากวัสดุที่มีความแข็งแรงและสามารถผลิตอักษรด้วยกลไกของเครื่องมือเป็นสื่อกลางในการพิมพ์อักษรให้กระจายแพร่หลายได้มากขึ้น โดย โยฮันเนิส กูเทินแบร์ค (Johann Gutenberg) ช่างฝีมือและป็นนักประดิษฐ์ชาวเยอรมันเป็นผู้คิดค้นเครื่องพิมพ์และเทคนิคการพิมพ์ ประดิษฐ์หมึกพิมพ์ที่ใช้น้ำมันเป็น

ฐานและแท่นพิมพ์แบบกดเรียกว่า การพิมพ์แบบเรียงพิมพ์ หรือการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส (letterpress printing) โดยใช้ตัวอักษรที่ทำจากไม้หรือโลหะ มาแกะสลักเพื่อใช้เป็นแม่พิมพ์ นำมาเรียงเป็นข้อความหรือประโยคบนบล็อกพิมพ์ จากนั้นกลิ้งสีลงบนแม่พิมพ์ แล้วนำกระดาษมาวางทับและนำเข้าเครื่องพิมพ์แบบกด ทำให้เกิดการพิมพ์ซ้ำกับอักษรเดิมได้จำนวนมาก จึงจะเห็นได้ว่าการเขียนรูปและการเขียนอักขรดังกล่าว นั้น เป็นสัญญาณที่ถอดออกมาจากธรรมชาติ โดยใช้วัสดุธรรมชาติพัฒนามาสู่การพิมพ์อักขรที่ใช้เครื่องมือเพื่อสร้างความรับรู้และความเข้าใจร่วมกันของคนในพื้นที่ แต่เทคโนโลยีในยุคอนาล็อกก็ยังคงใช้แรงงานของคนเป็นตัวขับเคลื่อนกลไกของเครื่องมือผ่านวัสดุที่ยังจำเป็นต้องได้จริง เช่น ไม้ กระดาษ ผ้า เป็นต้น (Protexis, 2016)

การแปลงสัญญาณในยุคดิจิทัล เกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางการสื่อสาร เนื่องจากปัจจุบันมนุษย์เราไม่ได้ใช้เพียงวัสดุที่จับต้องได้เหมือนในยุคอนาล็อก เช่น กิ่งไม้ หมึกเขียน ไม้ ผ้า และกระดาษ แต่ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกในการสื่อสารที่รวบรวมและส่งและเครื่องบันทึกไว้ในอุปกรณ์เดียว ทำให้มนุษย์ติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกมากขึ้น โดยจอห์น ฟอน นอยมันน์ (John von Neumann) นักคณิตศาสตร์ชาวอเมริกันเชื้อสายฮังการี ได้คิดค้นรหัส 01 ใช้เป็นรหัสคำสั่งเพื่อช่วยให้สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ บรรจุลงในความจำของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ เรียกว่า ระบบสัญญาณดิจิทัล (Digital Signal) (Atcharya, 1991)

ซึ่งเป็นระบบที่มีกระบวนการในการนำข้อมูลมาแปลงสัญญาณผ่านเครื่องแปลงสัญญาณด้วยระบบตัวเลขและแสดงผลออกมาเป็นพิกเซล (Pixel) ทำให้ปรากฏเป็นรูปและอักขร โดยมีกระแสไฟฟ้าและอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงผ่านอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน เป็นต้น ดังนั้นคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน จึงกลายเป็นเครื่องมือสามารถเป็นเครื่องส่งข้อมูลและรับข้อมูลได้ในเครื่องเดียว ดังนั้นเครื่องมือทางการสื่อสารของยุคดิจิทัลนั้น ทุกคนที่มีอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์เชื่อมต่อจะสามารถรับส่งข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรวดเร็วในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นกระบวนการในการสื่อสารในยุคดิจิทัลจึงมีความเปลี่ยนแปลงไป โดยไม่ต้องใช้แรงคนเป็นตัวขับเคลื่อนกลไกในการผลิต แต่ใช้ระบบซึ่งมีกระแสไฟฟ้าและอินเทอร์เน็ตเป็นตัวควบคุมในการผลิต ทำให้ลดระยะเวลาในการใช้แรงคน ทำให้ผู้คนเข้าถึงการสื่อสารได้สะดวกและรวดเร็วมขึ้น แต่เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้ใช้วัสดุและการจับต้องได้เหมือนยุคอนาล็อก ทำให้การสื่อสารเกิดความรวดเร็วเพราะผ่านกระบวนการแปลงสัญญาณโดยใช้ระบบเป็นเครื่องทุ่นแรง ดังนั้นการสื่อสารที่รวดเร็วจึงทำให้โลกพรมแดนของการสื่อสารกระชับเข้ามา แต่อย่างไรก็ตามการสื่อสารที่รวดเร็ว ทำให้มนุษย์ขาดกระบวนการไตร่ตรองจึงทำให้เกิดปัญหา ซึ่งเป็นประเด็นหลักของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

จากการศึกษาที่มาและความสำคัญของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ทำให้ผู้เขียนได้ค้นพบสัญญาณที่เกิดจากสัญญาณที่มีความแตกต่างกัน ในเรื่องความช้าและความเร็วของสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล รวมไปถึงการถอดสัญญาณของการพิมพ์ ทำให้เกิดการกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับการนำวัสดุจากไม้สน และการใช้ลักษณะของตัวอักษรเรียงพิมพ์กับลักษณะของพิกเซล (Pixel) ที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหา เรื่องพื้นที่ดิจิทัลมาสร้างสรรค์ในผลงานนำไปสู่การดึงสัญญาณของสัญญาณมาใช้ในผลงาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3) การใช้สัญลักษณ์จากภาษาของการพิมพ์สัญญาณอารมณ์

จากการศึกษาที่มาและความสำคัญของการถอดสัญลักษณ์ของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล จะเห็นได้ว่า การสร้างภาพสัญลักษณ์ในยุคอนาล็อกมักจะเป็นการวาดภาพหรือเขียนอักษรในพื้นที่ โดยใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่อยู่รอบตัวตามธรรมชาติซึ่งมีพื้นที่ขนาดใหญ่ แต่เมื่อมีการพัฒนามาสู่ยุคดิจิทัลการเขียนภาพวาดหรือตัวอักษรจะถูกควบคุมโดยข้อจำกัดของระบบที่ไม่สามารถเขียนในพื้นที่ขนาดใหญ่ได้ จึงเกิดการสร้างสัญลักษณ์เป็นตัวอักษรที่ใช้ในระบบอนาล็อกมาสู่ดิจิทัลให้เป็นภาพเพื่อสื่อสารรูปแบบทางอารมณ์ความรู้สึกด้วยการพิมพ์จากแป้นพิมพ์ (Keyboard) โดยใช้สัญลักษณ์ อักษรพิเศษต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ เช่น “lol” ย่อมาจาก “Laughing out loud” ใช้แทนข้อความแสดงความรู้สึกถึงการหัวเราะ เมื่อดูผิวเผิน อักษรย่ออย่างหน้าตาคล้ายคนอ้าปากหัวเราะจนน้ำตาไหลอีกด้วย ซึ่งเป็นการสร้างจินตนาการจากรูปภาพเพื่อแสดงถึงความรู้สึกผ่านการแสดงออกด้วยสีหน้าและท่าทางจากการประกอบสร้างด้วยตัวอักษร (Lucas, 2016)

การสื่อสารอารมณ์ด้วยอักษรภาพ

การสื่อสารอารมณ์ด้วยตัวอักษรนั้นเกิดขึ้นเมื่อนักเขียนยุคดิจิทัล มีการสื่อสารกันด้วยอักษรมากขึ้นจากการส่งข้อความทางแชท เว็บบอร์ด และอีเมล ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ไม่สามารถมองเห็นหน้าอีกฝ่ายได้ ทำให้คาดเดาได้ยากว่าอีกฝ่ายรู้สึกอย่างไร จึงเกิดการสร้างสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมา โดยมีวิวัฒนาการทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) สัญญาณอารมณ์ (Emoticon) 2) คะโอะโมจิ (Kaomoji) 3) เอโมจิ (Emoji)

สัญญาณอารมณ์ (Emoticon) เป็นสัญญาณอารมณ์ของชาวตะวันตก มาจากคำว่า Emotion แปลว่าอารมณ์ และ Icon แปลว่า รูปสัญลักษณ์ นำมารวมกันเรียกว่า “Emoticon” หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อแทนอารมณ์ หรือสัญญาณอารมณ์ เป็นการนำตัวอักษร ตัวเลข อักษรพิเศษ เครื่องหมายวรรคตอน มาประกอบกันโดยมีลักษณะของการจินตนาการถึงเค้าโครงของใบหน้าคนเพื่อใช้สื่อสารแสดงอารมณ์ และความรู้สึก แทนการพิมพ์ด้วยข้อความยาว ๆ ซึ่งการสร้างสัญญาณอารมณ์นั้นขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์บนแป้นพิมพ์ของแต่ละประเทศ โดยลักษณะของสัญญาณอารมณ์ในแบบชาวตะวันตกจะมีลักษณะของใบหน้าที่ยิ้มแย้ม ซึ่งสัญลักษณ์จะเป็นไปตามอักขระ และอักขระที่มีในแป้นพิมพ์ของภูมิภาคฝั่งตะวันตก (Lucas, 2016)

กะโอะโมจิ (Kaomoji) ถูกพัฒนามาจากสัญญาณอารมณ์ของชาวตะวันตก ย่อมาจาก (Kao) แปลว่า ใบหน้า และ (Mojji) แปลว่า ตัวอักษร เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1986 ที่ประเทศญี่ปุ่น เป็นการสร้างสัญญาณอารมณ์โดยใช้หลักการเดียวกันกับการสร้างสัญญาณอารมณ์ของชาวตะวันตก โดยการนำตัวหนังสือ ตัวเลข อักษรพิเศษ และเครื่องหมายวรรคตอนมาสร้างสัญลักษณ์แทนความรู้สึก แตกต่างตรงที่สัญญาณอารมณ์ของชาวตะวันตกจะแสดงอารมณ์จากทางปากเป็นหลัก แต่กะโอะโมจิ ซึ่งเป็นสัญญาณอารมณ์ของญี่ปุ่นจะแสดงความรู้สึกได้จากดวงตา ปาก และยังมีท่าทางได้อีกด้วย การที่ชาวเน็ตจากต่างชาติจะใช้กะโอะโมจิของญี่ปุ่นได้ ในยุคนั้นจะต้องไปคัดลอกในเว็บไซต์ที่มีไว้สำหรับแจกเท่านั้น เพราะในแป้นพิมพ์ของต่างชาติจะไม่มีอักขระน่ารัก ๆ เหมือนของญี่ปุ่น (Lucas, 2016)

เอโมจิ (Emoji) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นย่อมาจาก เอะ (E/絵) แปลว่า ภาพ ประสมกับคำว่า โมจิ (Mojji/文字) แปลว่า ตัวอักษร นำมารวมกันเป็น เอโมจิ (Emoji) หมายถึง อักษรภาพ คิดค้นโดย ชิเกตากะ คิริตะ (Shigetaka Kurita) โดยมีแรงบันดาลใจมาจากการดูข่าวพยากรณ์อากาศ ซึ่งในโทรทัศน์จะใช้สัญลักษณ์พระอาทิตย์สีส้มแทนสภาพอากาศที่มีแดดออก การสื่อสารด้วยรูปภาพทำให้ชิเกตากะเกิดไอเดียที่จะสร้างรูปสัญลักษณ์ขึ้นมา ใช้แทนการพิมพ์ข้อความหรือสัญญาณอารมณ์ที่ใช้พื้นที่

มากในการพิมพ์ตัวอักษรเพื่อสื่อสารถึงสิ่ง ๆ หนึ่งหรืออารมณ์หนึ่ง จึงทำให้ซิกเกตากะและทีม สร้างเอโมจิชุดแรกที่มีขนาดเล็กเพียง 12x12 พิกเซล ทั้งหมด 176 ภาพได้สำเร็จ และมีการพัฒนาจาก Unicode ในการสร้างเอโมจิให้มีหลากหลายหมวดหมู่มากกว่าการแสดงความรู้สึกอย่างเดียว เช่น หมวดหมู่อาหารสัตว์ กีฬา ธงชาติ เป็นต้น เพื่อเป็นการสื่อสารที่หลากหลายและครอบคลุมทุกหมวดหมู่ (Lucas, 2016)

ดังนั้นสัญรูปอารมณ์นอกจากจะใช้ในการพิมพ์เพื่อแสดงความรู้สึกผ่านโปรแกรมแชทแล้วยังมีการพัฒนาในการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้อีกหลากหลายรูปแบบ เช่น ศิลปะผ่านแป้นพิมพ์หรือเรียกว่าศิลปะแอสกี (ASCII Art) เป็นศิลปะที่สร้างรูปภาพหรือกราฟิกจากตัวอักษรและอักขระต่าง ๆ นำมาเรียงประกอบกันตามแนวบรรทัด ทำให้เกิดภาพปรากฏโดยรูปแบบที่ได้รับความนิยมของศิลปะแอสกี จะถูกสร้างสรรค์เป็นภาพการ์ตูนและมักจะมีกล่องข้อความด้านล่างเพื่อให้ผู้คนแสดงความคิดเห็นถึงรูปภาพที่ปรากฏขึ้น เนื่องจากการสร้างสรรค์ใช้มาตรฐานการเว้นวรรคแบบคงที่จึงทำให้ศิลปะแอสกี สามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งในคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ดีด (Lucas, 2016) และนอกจากนี้ยังมีศิลปินที่นำสัญรูปอารมณ์มาพัฒนาต่อยอดในผลงานทัศนศิลป์ เช่น ผลงานของยุง เจค (Yung Jake) ศิลปินชาวอเมริกันที่นำเอโมจิมาประกอบสร้างเป็นรูปภาพใบหน้าของผู้คนจากการใช้โทนสีของเอโมจิในการสร้างน้ำหนักเป็นรูปภาพใบหน้าขึ้นมา เพื่อแสดงถึงความรู้สึกที่หลากหลายที่แฝงอยู่ในใบหน้าของผู้คนเหล่านั้น (Burton, 2015)

จากการศึกษาการสื่อสารอารมณ์ด้วยอักษรภาพพบว่า การสื่อสารที่รวดเร็วของโลกดิจิทัลนั้นทำให้ผู้คนดัดแปลงข้อความให้สั้นลง เพื่อสื่อสารผ่านภาพของอักษรทำให้เกิดเป็น สัญรูปอารมณ์ (Emoticon) คะโอะโมจิ (Kaomoji) และเอโมจิ (Emoji) ซึ่งล้วนเป็นสัญลักษณ์สำคัญของการสื่อสารในช่วงการเปลี่ยนผ่านยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ที่ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนอารมณ์ สีหน้า ท่าทาง เพื่อให้อีกฝ่ายรับรู้อารมณ์ของกันและกันในช่วงเวลานั้น ทำให้ผู้เขียนได้นำคำที่ปรากฏในยุคดิจิทัล คือ LIKE ซึ่งเป็นสัญลักษณ์จากสัญรูปอารมณ์ที่แสดงถึงความรู้สึกชอบมาปรับใช้ในผลงาน เนื่องจากสิ่งที่ได้รับความนิยมในโลกดิจิทัลมักจะมีการกดเอโมจิ LIKE ที่มากเสมอ การเลือกใช้คำที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาทางด้านดิจิทัล เป็นสิ่งกระตุ้นความคิดของผู้ชมทำให้เกิดภาพจินตนาการถึงพื้นที่ดิจิทัลได้

6.2 การศึกษาผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในส่วนนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกศิลปินที่มีการสร้างสรรค์ผลงานใกล้เคียงกับวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีการใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์ โดยมีการศึกษาผลงานของศิลปินทั้ง 2 ท่าน ได้แก่ 1. ผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 ของ Ryo Shimizu และ 2. ผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991 ของ Xu Bing โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เรียว ชิมิสุ (Ryo Shimizu) เทคนิคการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวอักษรสู่การสื่อสารความรู้สึกใหม่

เรียว ชิมิสุ (Ryo Shimizu) ศิลปินชาวญี่ปุ่นเกิดเมื่อปี ค.ศ. 1977 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรมอาคารจากมหาวิทยาลัยคานากาวาประเทศญี่ปุ่น ผลงานของเรียว ชิมิสุ มักใช้อักษรในการสื่อสารในงานทัศนศิลป์ เพื่อนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์กับสังคมสมัยใหม่ผ่านมุมมองระหว่างประสบการณ์ของตนเองและผู้อื่นที่ได้รับอิทธิพลจากประวัติศาสตร์ ธรรมเนียมและประเพณีของญี่ปุ่น เรียว ชิมิสุ ใช้สื่อหลากหลายประเภท เช่น วิดีโอ ภาพถ่าย ตัวหนังสือไปจนถึงผลงานสามมิติ และศิลปะการจัดวาง (Shimizu, n.d.)

ผู้เขียนเลือกศึกษาผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 ของเรียว ซิมิสุ เนื่องจากเป็นผลงานที่ใช้ลักษณะการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวอักษร ได้แก่ การใช้ภาษาอังกฤษที่มีรูปร่างของรูปแบบจากอักษรญี่ปุ่น แต่ใช้ไวยากรณ์ในการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกใหม่ในทีนี้คือความรู้สึกของผู้คนชาวญี่ปุ่นที่ได้รับผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของอักษรในลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกถึงการปรับตัวและการเปลี่ยนแปลงขึ้นมา ซึ่งเป็นประเด็นที่ตรงกันกับเนื้อหาของผู้เขียนที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้รู้สึกถึงผลเสียจากการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษร



Figure 1 ภาพผลงานติดตั้ง CNJPUS TEXT, 2011

Source: Shimizu (2019)

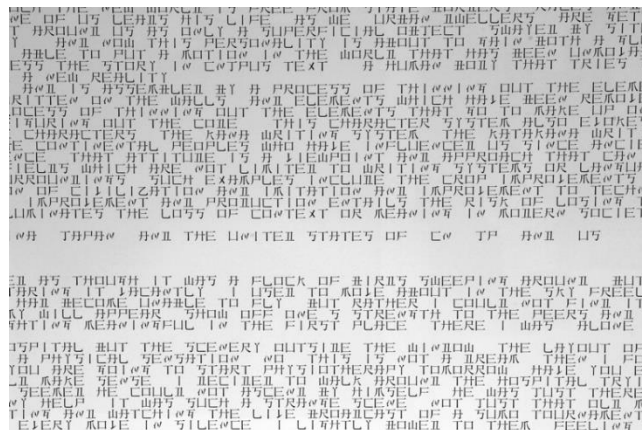


Figure 2 รายละเอียดลักษณะของอักษรภาษาอังกฤษที่อยู่ในโครงสร้างรูปลักษณ์ของอักษรญี่ปุ่น

Source: Shimizu (2019-a)



Figure 3 รายละเอียดลักษณะของอักษร PVC ที่ไม่สามารถเปลี่ยนเป็นภาษาอังกฤษบนพื้น
Source: Shimizu (2019-b)

ผลงานชุด CNJPUS TEXT, 2011 เป็นผลงานรูปแบบ Site-specific Installation Art สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการติดสติ๊กเกอร์ PVC (Polyvinyl Chloride) บนกำแพงและพื้น โดยใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อหลัก ลักษณะของผลงานเป็นการออกแบบตัวหนังสือที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น และสะท้อนความรู้สึกเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของคนญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ถูกถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบของการประดิษฐ์ตัวอักษร (Font) ที่ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในเรื่องการได้รับอิทธิพลทางด้านภาษา และประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยอักษรชุดนี้มีชื่อว่าอักษร “CNJPUS TEXT” มาจากอักษรย่อ “CN” ย่อมาจาก China ประเทศจีน “JP” ย่อมาจาก Japan ประเทศญี่ปุ่น “US” ย่อมาจาก United States of America ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นอักษรย่อของแต่ละประเทศที่มีความสำคัญกับผลงานชุดนี้ (Shimizu, n.d.)

เรียว ชิมิซุ ติดตั้งผลงานโดยใช้อักษรสติ๊กเกอร์ PVC ติดบนกำแพงของห้องขนาดใหญ่ (รูปที่ 1) มีลักษณะการจัดวางตัวหนังสือเรียงกันเป็นแถวแนวนอน ตัวหนังสือที่อยู่รวมกันอย่างหนาแน่นทำให้เกิดคลื่นกองทัพบตัวหนังสือ ที่กระตุ้นจินตนาการทำให้นึกถึงพื้นที่ทางทะเล ซึ่งเป็นพื้นที่ในการทำสงครามในครั้งนี้ ศิลปินเลือกติดข้อความบนกำแพงขนาดใหญ่หลายเท่าตัวคน สร้างความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่และผลกระทบที่ยิ่งใหญ่ของสงครามที่มีต่อชาวญี่ปุ่น นำเสนอเรื่องของการเปลี่ยนแปลงโดยแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์อักษรขึ้นมาใหม่ มีลักษณะมองผิวเผินดูคล้ายเป็นภาษาญี่ปุ่น แต่เมื่อพิจารณาให้ดีแล้วจะเห็นเป็นข้อความภาษาอังกฤษที่มีรูปทรงคล้ายอักษรญี่ปุ่น (รูปที่ 2) จะสังเกตเห็นได้ว่าตัวหนังสือที่ไม่ถูกปรับเป็นภาษาอังกฤษจะถูกจัดวางกระจายอยู่บนพื้น (รูปที่ 3) อักษรที่ร่วงอยู่บนพื้นมีลักษณะทางกายภาพที่สร้างความรู้สึกถึงมนุษย์ ตัวหนังสือที่มีลักษณะท่วงท่า คดงอ บิดเบี้ยว ตะเกียกตะกายอยู่ตามพื้น ทำให้เกิดความรู้สึกสะท้อนใจบ่งบอกถึงความดิ้นรน ความทรมาน และความตาย ประกอบกับตัวอักษรที่สร้างขึ้นใหม่ถูกออกแบบให้มีการอ่านได้ไม่ราบรื่น ผู้อ่านต้องมีความพยายามในการอ่านเป็นภาษาอังกฤษ เนื่องจากตัวอักษรที่สร้างขึ้นมีรูปลักษณ์ภายนอกมาจากภาษาญี่ปุ่น การดัดแปลงให้เป็นภาษาอังกฤษทำให้อักษรบางตัวแปลความหมายได้ยาก และนิทรรศการนี้จัดแสดงในประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นการที่ผู้ชมชาวญี่ปุ่นจะเข้าใจภาษาอังกฤษได้นั้นต้องเป็นผู้ที่มีการพัฒนาตนเอง และปรับเปลี่ยนความรู้

ทางด้านภาษาให้ทันชาวตะวันตก ซึ่งทำให้ผลงานนี้เป็นผลงานที่เล่นกับความเป็นชาตินิยมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดของการปรับเปลี่ยนที่แฝงเข้ามาในรูปแบบตัวอักษร

จากการศึกษาผลงาน CNUPUS TEXT, 2011 ของเรียว ซิมิสุ ผู้เขียนจึงได้นำความรู้ทางด้านเทคนิคมาพัฒนาต่อยอดในผลงานของตนเองที่มีใช้แค่การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์หรือรูปทรงของตัวอักษรเท่านั้น แต่ยังเป็นการประกอบสร้างพยัญชนะ สระ และตัวสะกดใหม่โดยการเปลี่ยนแปลงที่โครงสร้างของการประกอบสร้างตัวอักษรทั้งหมด เพื่อให้เกิดอักษรและรูปทรงรูปร่างใหม่ นำไปสู่การสร้างความหมายใหม่และความรู้สึกใหม่ในการประกอบสร้างในผลงานสร้างสรรค์

2) ซูบิง (Xu Bing) เทคนิคการสร้างสัญลักษณ์ทางอักษรสื่อถึงอำนาจเพื่อแทนความหมายทางประวัติศาสตร์และการเมือง

ซูบิง (Xu Bing) ศิลปินชาวจีน สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีสาขาภาพพิมพ์ที่สถาบันวิจัยศิลปกรรมกลางในกรุงปักกิ่ง Central Academy of Fine Arts (CAFA) และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทในปี 1981 จากสถาบันเดียวกัน ปัจจุบันเขาเป็นศาสตราจารย์และเป็นอาจารย์อยู่ที่ Central Academy of Fine Arts (CAFA) และยังคงทำงานศิลปะอย่างต่อเนื่องทั้งในปักกิ่งและนิวยอร์ก ผลงานของซูบิง มักใช้อักษรในการสื่อสารในงานทัศนศิลป์ ด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์และศิลปะการจัดวาง เพื่อนำเสนอถึงอำนาจและประวัติศาสตร์ทางการเมืองของจีน (Bing, n.d.)

ผู้เขียนเลือกศึกษาผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991 เนื่องจากเป็นผลงานที่ใช้อักษรเป็นสัญลักษณ์ถึงอำนาจในการเชื่อมโยงถึงเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์ทางการเมือง โดยใช้รูปแบบและเทคนิคที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นประเด็นที่ตรงกับผู้เขียนที่ต้องการศึกษาถึงวิธีใช้อักษรในการเชื่อมโยงจากการนำข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาเชื่อมโยงสู่รูปแบบและเทคนิคในการนำเสนอ

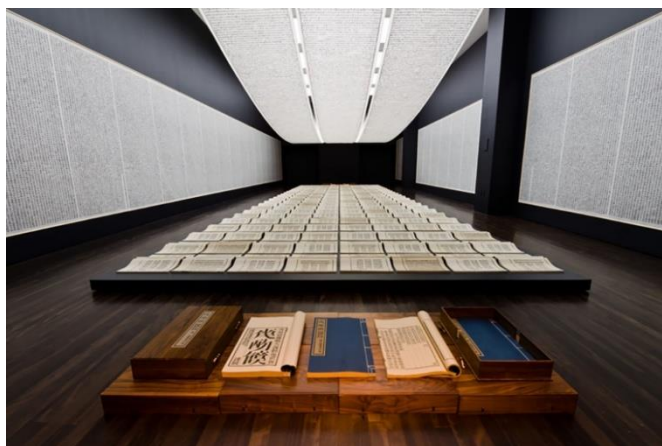


Figure 4 ภาพผลงานติดตั้งชุด A Book from the Sky, 1987-1991

Source: Blanton Museum (2016)

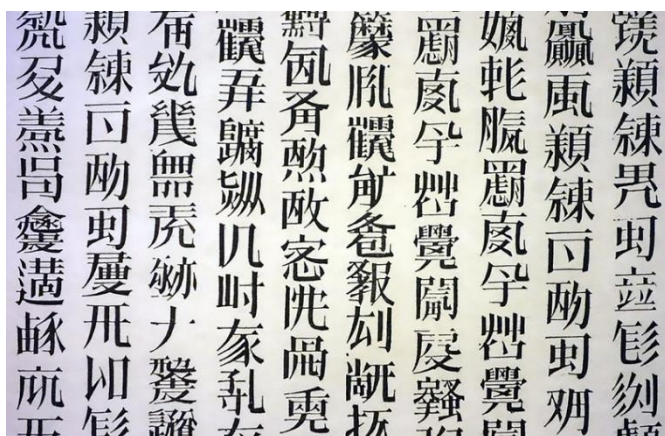


Figure 5 รายละเอียดของอักษรจีนลวงที่สร้างขึ้นใหม่

Source: Zucker (2015)

ผลงานชุด A Book from the Sky, 1987-1991 เป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยมีแรงบันดาลใจมาจากการปฏิวัติวัฒนธรรมจีน 4 ประการคือ วัฒนธรรมเก่า ความคิดเก่า ธรรมเนียมปฏิบัติเก่า และการแต่งกายแบบเก่า ซึ่งศิลปินเป็นกลุ่มอนุรักษ์นิยมจึงสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแสดงจุดยืนและรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนไว้ในผลงานของตน ชูบิงเติบโตมาในช่วงปฏิวัติวัฒนธรรมครั้งใหญ่ของจีน ทำให้ชูบิงเริ่มสร้างสรรค์ผลงานในช่วงปลายทศวรรษ 1980 โดยการสร้างตัวอักษรจีนลวง (รูปที่ 5) ซึ่งเป็นอักษรที่มีรูปร่างคล้ายอักษรจีนแต่ไม่มีความหมาย จำนวน 4,000 ตัว ซึ่งเป็นจำนวนของอักษรหลักในภาษาจีนกลาง โดยการแกะสลักตัวอักษรเป็นบล็อกไม้แม่พิมพ์เพื่อสื่อถึงการอนุรักษ์การพิมพ์แบบดั้งเดิมของจีน (Blanton Museum of Art, n.d.)

ชูบิงได้นำเสนอเรื่องของอำนาจของผู้มีอิทธิพลทางการเมืองผ่านตัวอักษรจีนลวง ซึ่งเป็นอักษรที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่โดยมีรูปลักษณะมาจากอักษรจีนกลางแต่ไม่มีความหมาย นำมาจัดวางองค์ประกอบผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวางโดยใช้สัญลักษณ์จากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน เช่น รูปแบบของอักษรจีนและรูปแบบหนังสือจีนโบราณ การนำรูปแบบอักษรจีนมาใช้ในผลงานเป็นการใช้สัญลักษณ์ทางภาษาในการเชื่อมโยงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ทางการเมืองภายในชาติและคนในชาติ การจัดวางองค์ประกอบโดยใช้รูปแบบของหนังสือจีนโบราณเป็นการใช้สัญลักษณ์ในการเชื่อมโยงถึงวัฒนธรรมโบราณของชาวจีน เนื่องจากวัฒนธรรมและความรู้ต่าง ๆ จะถูกบันทึกลงในหนังสือ ประกอบกับรูปแบบของหนังสือที่นำมาใช้เป็นรูปแบบการเข้าเล่มแบบหนังสือจีนโบราณ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่หาได้ยากในปัจจุบัน การจัดวางองค์ประกอบภายในห้องนิทรรศการประกอบไปด้วยหนังสือโบราณที่วางอยู่ข้างหน้า ในส่วนตรงกลางเป็นการจัดวางหนังสือที่มีลักษณะทางออกถูกจัดวางเรียงเป็นแถวแนวนอน ข้างบนเป็นกระดานยาวถูกจัดวางในลักษณะโค้งยาว และผนังรอบห้องถูกติดด้วยกระดาน ทุกส่วนในองค์ประกอบทั้งหมดถูกพิมพ์ด้วยตัวอักษรลวงลงในวัสดุเพื่อแสดงถึงอำนาจของผู้มีอิทธิพลที่แสดงออกผ่านการควบคุมในทุกส่วนของวัฒนธรรมทั้งหมด การชมผลงานเมื่อเข้ามาในห้องนิทรรศการสิ่งแรกที่เห็นคือรูปแบบจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของตัวอักษรและรูปแบบของหนังสือ แต่เมื่อเข้ามาดูระยะใกล้ตัวอักษรที่ปรากฏกลับไม่มีความหมายในภาษาจีน สิ่งนี้เป็นการสร้างนัยยะภายในผลงานให้ชาวจีนได้สำรวจวัฒนธรรมที่ถูกปกครองด้วยอักษรลวงแสดงให้เห็นถึงอำนาจของผู้มีอิทธิพลที่ปกครองไปทุกพื้นที่ ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการสร้างองค์ประกอบจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนด้วยอักษรลวงที่แสดงให้เห็นถึงการควบคุมทุกพื้นที่ที่แสดงถึงวัฒนธรรมดั้งเดิม

ของจีน การอยู่ควบคู่กันในพื้นที่เดียวกันเป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ชาวจีนได้สำรวจพื้นที่ทางวัฒนธรรมของตนเองเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในเรื่องการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมและปลูกความรักชาติของตนเอง

จากการศึกษาผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991 ของซูบิง ทำให้เห็นถึงพลังและอำนาจของการใช้ภาษาที่มีนัยยะแสดงถึงความเป็นชนชาติ วัฒนธรรม และสังคม มีการจัดวางองค์ประกอบโดยใช้สัญลักษณ์จากอักษรจีนลงและวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของจีน มีการนำความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ทางการเมืองมาเชื่อมโยงผ่านโครงสร้างทางวัฒนธรรมหลายอย่าง เช่น ความเป็นชาติที่แสดงออกผ่านโครงสร้างของตัวอักษร และแหล่งความรู้ทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านรูปแบบของการทำหนังสือแบบดั้งเดิม ซึ่งการจัดวางองค์ประกอบโดยใช้วัสดุที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ทำให้ตัวอักษรจีนลงแม้ว่าจะไม่มีความหมายทางภาษาศาสตร์แต่กลับสามารถแสดงถึงสัญลักษณ์ทางอำนาจและประวัติศาสตร์ทางการเมืองอันหมายถึงผู้มีอำนาจที่สามารถปกครองผู้คนในสังคมได้

6.3 กระบวนการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

ด้านเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ชุด LIKE/LIE, 2023 สะท้อนการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ต่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะประเด็นความรวดเร็วของการส่งข้อมูล ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ในแง่ของการคิดวิเคราะห์และการกลั่นกรองข้อมูล การเปรียบเทียบระหว่างการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์และดิจิทัล ซึ่งให้เห็นถึงความต่างอย่างมีนัยยะระหว่าง “ความช้า” ซึ่งเปิดพื้นที่ให้กับการคิดไตร่ตรองกับ “ความเร็ว” ซึ่งทำให้เกิดการตอบสนองแบบฉับพลันโดยไร้การคิดไตร่ตรอง ด้วยเหตุนี้ผลงานจึงตั้งอยู่บนฐานของการตั้งคำถามถึงผลกระทบของความเร็ทางเทคโนโลยีที่อาจนำไปสู่ความคลาดเคลื่อน ความเข้าใจผิดและความบิดเบือนของความจริง

ผลงานเลือกใช้ตัวอักษรโดยเฉพาะคำว่า LIKE เนื่องจากสิ่งที่ได้รับความนิยมและเป็นกระแสในโลกดิจิทัลมักจะมีการกด “LIKE” (เครื่องหมายแทนความรู้สึกถูกใจหรือชอบ) ที่มากเสมอ ไม่เพียงแต่สื่อถึงการแสดงอารมณ์หรือการตอบสนองในโลกดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็น “รหัส” (code) ที่สะท้อนแรงขับเคลื่อนของการรับรู้ในยุคดิจิทัล คำว่า LIKE เมื่อถูกตัดทอนด้วยการนำตัวอักษร “K” ออก จะกลายเป็นคำว่า “LIE” ซึ่งหมายถึง “การโกหก” ความแปรเปลี่ยนนี้ไม่ได้เป็นเพียงการเปลี่ยนรูปอักษรทางกายภาพ แต่เป็นการชี้ให้เห็นถึงกระบวนการบิดเบือนของข้อมูล ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้โดยง่ายเพียง “ขาดส่วนประกอบเล็กน้อย” หรือ “ความไม่ครบถ้วน” ของข้อมูล การตัดทอนดังกล่าวในผลงาน จึงเป็นการเปรียบเปรยถึงความเสี่ยงในการรับข้อมูลอย่างไม่ทันพิจารณาในสื่อดิจิทัล

นอกจากนี้คำว่า LIKE และ LIE ยังทำหน้าที่เป็นคู่ตรงข้ามเชิงความหมาย ที่ก่อให้เกิดการกระตุ้นความคิดระหว่างการยอมรับกับการหลอกลวง อันเป็นแก่นของการตั้งคำถามเชิงจริยธรรมต่อพฤติกรรมการใช้งานสื่อในสังคมปัจจุบัน กล่าวคือความพึงพอใจอย่างฉับพลัน ที่ผู้คนมอบให้กับข้อมูลที่ไม่ผ่านการตรวจสอบ อาจส่งผลให้ข้อมูลเท็จได้รับการยอมรับโดยไม่ตั้งใจ นำไปสู่การผลิตซ้ำของความเข้าใจผิดในสังคม

การเลือกใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษในผลงานยังแฝงนัยยะของการเข้าถึงระดับโลก ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของสื่อดิจิทัลที่ไม่จำกัดขอบเขตเชิงพื้นที่ และยังสะท้อนภาษาในฐานะเครื่องมือกลางในการสื่อสารที่มีอิทธิพลระดับสากล ผู้สร้างสรรค์จึงมิได้เพียงนำเสนอการเล่นคำเพื่อความหมายเชิงวรรณศิลป์ แต่ใช้เพื่อวิพากษ์การครอบงำของโครงสร้างภาษาในบริบทของการสื่อสารที่มีลักษณะครอบงำแบบระดับสากล

โดยสรุป เนื้อหาในผลงาน LIKE/LIE, 2023 เป็นผลงานที่เสนอภาพสะท้อนของปัญหาการรับรู้ข้อมูลในยุคดิจิทัลและยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามกับ “ความจริง” และ “ความเท็จ” ต่อข้อมูลในชีวิตประจำวัน ตลอดจนกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงความจำเป็นของการคิดวิเคราะห์ก่อนการรับและส่งต่อข้อมูล ที่ความจริงและความเท็จสามารถทับซ้อนกันได้อย่างแนบเนียนในปัจจุบัน



Figure 6 ภาพผลงานติดตั้งชุด LIKE/LIE, 2023

Source: Suppakijjumnong (2023)



Figure 7 แสงและเงาในผลงานแสดงให้เห็นถึงภาพของตึกและเมือง

Source: Suppakijjumnong (2023)



Figure 8 ภาพผู้คนกำลังเดินสำรวจการเปลี่ยนแปลงของอักษรในพื้นที่

Source: Suppakijjumnong (2023)

ด้านเทคนิคและวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุด LIKE/LIE, 2023 มุ่งเน้นการออกแบบองค์ประกอบอย่างมีนัยยะ ทั้งในด้านของวัสดุ การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่ การจัดแสงและเงา ตลอดจนการวางแผนเพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมร่วมกับผลงานได้โดยตรง ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นกระบวนการที่นำไปสู่การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับการรับรู้ของมนุษย์ที่มีความเชื่อมโยง จากการสื่อสารยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ซึ่งได้วิเคราะห์องค์ประกอบและรายละเอียดดังนี้

1) วัสดุ: ไม้สนสีดำ สัญญาแห่งการเปลี่ยนผ่าน

วัสดุหลักที่เลือกใช้ในงานคือ “ไม้สน” นำมาทาสีเป็นสีดำและสร้างพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกถึงแท่งถ่านไม้ ซึ่งเป็นการถอดสัญญามาจากการพิมพ์ในยุคอนาล็อกที่ใช้แท่งถ่านสีดำในการเขียนแทนหมึกแล้วจึงพัฒนามาเป็นตัวอักษรจากแม่พิมพ์ไม้ เรียกว่า ตัวเรียงพิมพ์ (Letterpress) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารของสิ่งพิมพ์ในยุคนั้น

การตัดไม้เป็นรูปทรงเรขาคณิตแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัสในสัดส่วน 1:1 เป็นการอ้างอิงเชิงสัญญะถึง “พิกเซล” (pixel) ซึ่งเป็นหน่วยพื้นฐานของภาพดิจิทัล เมื่อนำมาจัดวางซ้ำ ๆ ในพื้นที่ ความหนาแน่นของสีดำจึงทำให้เกิดภาพรวมของการจำลองภาพโครงสร้างในโลกเสมือน และชวนให้นึกถึงภาษาภาพที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบเล็ก ๆ จำนวนมาก เหมือนภาพพิกเซลที่ต้องรวมกันจึงจะอ่านได้ ดังนั้นการเลือกใช้วัสดุไม้สนสีดำรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสจึงสื่อความหมายถึงการเปลี่ยนผ่านจากธรรมชาติสู่เทคโนโลยี และจากสิ่งพิมพ์ยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล (ภาพที่ 7)

2) การจัดวางองค์ประกอบศิลป์: อักษร การทำซ้ำ ความหมายที่บิดเบือน

ตัวอักษรไม่ถูกจัดเรียงเป็นคำว่า LIKE ซ้ำ ๆ ต่อเนื่องเป็นแนวเส้นตรง เพื่อสร้างจังหวะทางสายตาที่สื่อถึงความรวดเร็ว เป็นการสื่อสารผ่าน การทำซ้ำ (Repetition) ที่เป็นเทคนิคทางศิลปะซึ่งช่วยกระตุ้นความรู้สึกของความเร่งและกลไกการส่งข้อมูลในโลกดิจิทัล องค์ประกอบดังกล่าวถูกสร้างขึ้นอย่างจงใจเพื่อสร้างความรู้สึกของ “ความเร็ว” และ “พื้นที่ลวงตา” ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม (Nimsamer, 1998)

นอกจากนี้การตัดทอนข้อความจากคำว่า LIKE ให้เหลือเพียง LIE ยังเป็นการสื่อสารโดยใช้ภาษาที่แสดงถึงการบิดเบือนความหมายในยุคข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็ว โดยเฉพาะในระบบดิจิทัล ซึ่งคำหรือข้อความที่ขาดบางส่วนสามารถนำไปสู่การเข้าใจผิดในวงกว้าง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงความหมายนี้สื่อถึงการลดทอนข้อมูลจากความจริงให้กลายเป็นความลวง (ภาพที่ 6)

3) แสงและเงา: ความรู้สึกทางนามธรรม

การจัดแสงในพื้นที่ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศของผลงาน แสงจากด้านล่างถูกออกแบบให้ส่องผ่านช่องว่างของตัวอักษรไม้ ทำให้เกิดเป็นเงาทับซ้อนบนพื้นและผนังในรูปของสี่เหลี่ยมหลากหลายขนาด เงานี้จึงมีรูปร่างเหมือนเงาของตึก อาคาร หรือเมือง อีกทั้งยังกลายเป็นภาพรวมที่สื่อถึงความซับซ้อนและความคลุมเครือของข้อมูล (ภาพที่ 7)

แสงที่ส่องจากด้านบนเผยให้เห็นแท่งไม้สีดำเรียงรายราวกับโค้ดอักษรในโลกดิจิทัล แสงบางจุดเน้นให้ข้อความเด่นขึ้น ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนกำลังค้นหาความจริงบางอย่างท่ามกลางเงามืดที่ปกคลุมอยู่ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ตั้งใจให้เป็นสัญลักษณ์ของเมืองในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยข้อมูล ความหนาแน่น และความซับซ้อนทางสายตา แสดงถึงการเปลี่ยนผ่านของการสื่อสารจากความชัดเจนของวัสดุอนาล็อกสู่ภาพความคลุมเครือในโลกดิจิทัล สร้างความรู้สึกนามธรรมที่ก่อให้เกิดภาพความคิด เกี่ยวกับเมืองที่เต็มไปด้วยข้อมูลตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

4) พื้นที่และปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม: การตระหนักรู้ในพื้นที่เชิงวิพากษ์

ผลงานไม่ได้ยึดติดอักษรไม้กับพื้นโดยถาวร แต่จัดวางอย่างอิสระในลักษณะของการเรียงต่อกัน ผู้ชมสามารถจับต้อง สัมผัสผลงาน และสามารถเดินเข้าสำรวจภายในพื้นที่ได้อย่างอิสระ ซึ่งหากผู้ชมเคลื่อนไหวโดยไม่ระมัดระวัง อักษรไม้จะเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งหรือล้มลง การมีปฏิสัมพันธ์นี้ก่อให้เกิดภาวะ ผิดพลาดโดยไม่ตั้งใจ (Unintentional Error) ซึ่งมีนัยยะแสดงถึงการใช้สื่อดิจิทัลโดยขาดสติ ซึ่งจะทำให้เกิดความเสียหายตามมา โดยผู้สร้างสรรค์ตั้งใจไม่จัดเรียงอักษรกลับคืน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตัดสินใจว่าจะ “คืนรูปแบบเดิม” หรือ “สร้างความหมายใหม่” ภายในพื้นที่

องค์ประกอบเชิงปฏิสัมพันธ์นี้สร้างพื้นที่ของความเปลี่ยนแปลง ซึ่งสะท้อนถึงความไม่เที่ยงในยุคข้อมูลข่าวสารบนโลกดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และการมีส่วนร่วมของผู้ชมกลายเป็นกลไกหลักของการสร้างความหมายใหม่ในผลงาน นำไปสู่การกระตุ้นความคิดในเรื่องความระมัดระวังในการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัลได้ (ภาพที่ 8)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล (Conclusion and Discussion)

7.1 ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน LIKE/LIE, 2023 พบว่าการใช้ไม้สนทาสีดำ มีผิวสัมผัสที่หยาบคล้ายแท่งถ่าน สามารถสื่อถึงรากฐานของการสื่อสารในยุคอนาล็อก ไม้ที่ถูกตัดเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสในสัดส่วน 1:1 สามารถสื่อถึงพิกเซล (pixel) ซึ่งเป็นหน่วยพื้นฐานของการสร้างภาพดิจิทัลได้อย่างชัดเจน และการจัดวางตัวอักษรแบบเรียงซ้ำในแนวเส้นตรง สามารถสร้างจังหวะทางสายตาให้ความรู้สึกถึงความเร็วและไหลเวียนของข้อมูล ซึ่งเป็นลักษณะของสื่อดิจิทัล

การเลือกใช้คำว่า LIKE สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้และรู้สึกถึงสัญลักษณ์รูปมือชูนิ้วโป้ง ซึ่งเป็นการถอดสัญลักษณ์จากชื่อของสัญลักษณ์รูปอารมณ์การแสดงความรู้สึกถูกใจ ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในสื่อดิจิทัล การนำข้อความ LIKE มาตัดทอนตัว K ออก ด้วยการจัดวางอักษร ทำให้เกิดคำใหม่ปรากฏขึ้นมาเป็นคำว่า LIE การจัดวางอักษรที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความหมายแสดงถึงการวิพากษ์

การลดทอนความหมายในโลกดิจิทัล จาก LIKE กลายเป็น LIE แสดงถึงข้อความหนึ่งสามารถแปรเปลี่ยนเป็นความหมายอื่นได้เพียงขาดองค์ประกอบเพียงเล็กน้อย ดังนั้นองค์ประกอบเชิงภาษาในงาน จึงทำหน้าที่สื่อสารทั้งความรู้สึกและแนวคิดด้านการรับรู้ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดสื่อสื่อสารของ Marshall McLuhan ที่กล่าวว่า “The medium is the message” ซึ่งสามารถขยายความหมายได้ว่า สื่อไม่ใช่เพียงช่องทางการสื่อสารแต่เป็นการขยายความของมนุษย์ ซึ่งมีผลต่อวิถีคิดและการรับรู้ของผู้คน (McLuhan, 1964)

แสงที่ใช้ในผลงานถูกจัดวางไว้อย่างมีนัยยะ ทั้งการส่องจากด้านล่างเพื่อสร้างเงารูปร่างเมืองและการเน้นบางคำด้วยแสงจากด้านบน แสงและเงาเหล่านี้จึงทำหน้าที่สร้างมิติของความคลุมเครือ ซึ่งชวนให้ตั้งคำถามกับสิ่งที่เห็น และยังสะท้อนถึงแนวคิดในหนังสือองค์ประกอบศิลป์ โดย ชลูด นิมเสมอ ที่เน้นว่า “แสงและเงา” คือเครื่องมือสำคัญในการสร้างบรรยากาศและชี้นำสายตาไปสู่จุดที่ศิลปินต้องการให้ผู้ชมมองเห็น (Nimsamer, 1998)

การไม่ยึดติดตัวอักษรไม่กับพื้นถาวร ทำให้เกิดพื้นที่ของความเปลี่ยนแปลง ที่ผู้ชมสามารถเคลื่อนย้าย เปลี่ยนแปลง หรือทำให้ตัวอักษรล้มได้โดยไม่ตั้งใจ ผลลัพธ์นี้ไม่ได้เป็นเพียงเชิงกายภาพ แต่เป็นเชิงสัญลักษณ์ที่ชี้ถึงความเปราะบางของข้อมูลในยุคดิจิทัล การเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางร่างกายและจิตใจตรงกับแนวคิด Relational Aesthetics ของ Nicolas Bourriaud ที่มองว่างานศิลปะร่วมสมัยคือ “การสร้างพื้นที่ของความสัมพันธ์มากกว่าการเสนอผลลัพธ์ที่ตายตัว” (Bourriaud, 2002)

7.2 ผลกระทบจากผู้ชมและการแสดงงาน

จากการสังเกตประสบการณ์ของผู้ชมที่เกิดขึ้นจริงในการจัดแสดงพบว่า หลายคนมีพฤติกรรมหยุดเดิน เมื่อเห็นว่าการเคลื่อนไหวของตนเองส่งผลต่อการจัดวางตัวอักษร เช่น การเดินเบียดกระทบตัวอักษรล้ม หรือสังเกตเห็นอักษรที่ขาดหาย ผู้ชมบางส่วนแสดงความลังเลในการก้าวย่าง ซึ่งสะท้อนถึงภาวะ “ตระหนักรู้” อย่างชัดเจน ผู้ชมบางส่วนเข้าไปจัดเรียงตัวอักษรใหม่ ขณะที่บางคนเลือกปล่อยให้ผลงานเปลี่ยนแปลงต่อไป ผลลัพธ์เหล่านี้ทำให้เกิดกระบวนการสร้างความหมายร่วมเกี่ยวกับความระมัดระวังที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล

ผลงาน LIKE/LIE, 2023 มีแนวคิดของการเปลี่ยนแปลงความหมายผ่านการจัดวางตัวอักษรเป็นหัวใจสำคัญของผลงาน ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับผลงานของศิลปินในกรณีศึกษาอย่าง Ryo Shimizu และ Xu Bing ที่ล้วนตั้งคำถามต่อระบบภาษาและการรับรู้ความจริงผ่านการสร้างตัวอักษรที่อ่านไม่ออก หรือมีความไม่แน่นอนทางความหมาย ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 ของ Ryo Shimizu เป็นการตั้งคำถามกับความหมายของภาษา โดยสร้างตัวอักษรใหม่ที่ไม่มีความหมายชัดเจนขึ้นมา ทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่มั่นใจต่อสิ่งที่เห็น ในทำนองเดียวกัน ผลงาน LIKE/LIE, 2023 เลือกใช้คำยอตนนิยมที่คนใช้สื่อดิจิทัลคุ้นเคยแล้วสลายความคุ้นเคยนั้นด้วยการเปลี่ยนความหมายผ่านการจัดวางหรือการเคลื่อนที่ของตัวอักษร เช่นเดียวกับผลงาน A Book from the Sky, 1987–1991 ของ Xu Bing ได้สร้างตัวอักษรจีนเท็จที่ไม่สามารถอ่านได้กว่า 4,000 ตัว เพื่อตั้งคำถามต่ออำนาจของภาษาในวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม ผู้ชมงานดังกล่าวเกิดภาวะ “ศรัทธาในสิ่งที่ไม่เข้าใจ” เช่นเดียวกับในผลงาน LIKE/LIE, 2023 ที่ผู้ชมเข้าใจว่า “LIKE” คือคำยอตนนิยมในการแสดงอารมณ์ถูกใจ แต่เมื่อบริบทเปลี่ยนกลับกลายเป็น “LIE” ซึ่งชวนให้ตั้งคำถามต่อระบบภาษาและความจริงในการสื่อสารบนโลกดิจิทัล

จากกระบวนการสร้างสรรค์และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ชม ผลงาน LIKE/LIE, 2023 สามารถทำหน้าที่เป็นกลไกทางศิลปะในการตั้งคำถามต่อระบบสื่อสารในโลกดิจิทัล โดยประยุกต์ใช้ภาษาและอักษรในฐานะสัญลักษณ์ทางศิลปะ ร่วมกับการองค์ประกอบศิลป์ อย่างวัสดุ พื้นผิว แสง เงา การจัดวางในการออกแบบพื้นที่ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อกระตุ้นความรู้สึกไม่มั่นคงและไม่แน่ใจในความหมายของสิ่ง

ที่ปรากฏ สามารถกระตุ้นในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของการสร้างสรรค์ได้จริง การมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับงานศิลปะ ทำให้เกิดพื้นที่ของการแปลความหมายใหม่อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะร่วมสมัยที่เน้นกระบวนการและการมีส่วนร่วม มากกว่าการมอบสารที่ชัดเจนและตายตัว

8. ข้อเสนอแนะงานวิจัย (Research Suggestion)

จากการแสดงผลงานชุด LIKE/LIE, 2023 แสดงให้เห็นว่าผลงานที่ใช้วัสดุจากไม้สนสีดำและการเลือกใช้คำว่า LIKE เป็นการใช้อยู่อะไรที่สามารถสื่อถึงโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์ได้ โดยมีผู้คนที่เข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน จากการเดินสำรวจในพื้นที่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ด้วยการสัมผัสอักษรไม้ ทำให้ผู้คนที่เกิดความรู้สึกถึงความระมัดระวังในการใช้พื้นที่

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในครั้งนี้ก่อให้เกิดความรู้ในเรื่องการพัฒนาผลงานจากการใช้วัสดุที่มีความหมายหลากหลายจากการประกอบสร้างวัสดุให้มีความต่างระดับของอักษรและการใช้สีของไม้สนซึ่งเป็นสีโทนขาวจะช่วยให้ผลงานมีอากาศและมีมิติในผลงานมากยิ่งขึ้น การแปลงตัวอักษรของสื่อออนไลน์โดยใช้คำที่มาจากสื่อดิจิทัลและการใช้แสงจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงพระอาทิตย์ที่เกิดขึ้นตามเวลาจริงจะช่วยให้ผลงานมีบรรยากาศและมีมิติ อันแสดงถึงช่วงเวลาของความช้าจากสัญญาณออนไลน์ แสดงให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ มนุษย์ต่อเวลาปัจจุบัน ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเวลาที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น นำไปสู่การสร้างพื้นที่แห่งความตระหนักรู้เพื่อให้ผู้คนที่มีความระมัดระวังและใช้เวลาในการตัดสินใจกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าในพื้นที่ดิจิทัลมากขึ้น

9. เอกสารการอ้างอิง (References)

- Atchariya, C. (1991). What is computer. Rueankaew Printing. [in Thai]
- Blanton Museum of Art. (n.d.). Xu Bing: Book from the Sky. Blanton Museum of Art.
<https://blantonmuseum.org/exhibition/xu-bing-book-from-the-sky/>
- Bourriaud, N. (2002). Relational aesthetics (S. Pleasance & F. Woods, Trans.) [PDF file]. Les Presses du Réel. Retrieved from https://www.ecoledumagasin.com/session23/wp-content/uploads/2014/06/Bourriaud_Relational-Aesthetics_entire1.pdf
- Burton, B. (2015). Kim Kardashian and Miley Cyrus are immortalized in emoji art. CNET.
<https://www.cnet.com/culture/kim-kardashian-miley-cyrus-immortalized-in-emoji-art/>
- Lucas, G. (2016). The story of emoji. Prestel Verlag.
- Kaewkungwal, S. (2005). Language and thought: We think through language. Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- McLuhan, M. (1964). Understanding media: The extensions of man [PDF file]. Retrieved from <https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf>
- Nimsamer, C. (1988). Elements of art. Thai Wattana Panich. [in Thai]
- Protexs. (2016). The history of printing: Printing houses and print media from past to present [In Thai]. Protexs Printing. <https://www.protexs.com/ประวัติ-โรงพิมพ์/>. [in Thai]

- Shimizu, R. (n.d.). CNJPUS TEXT. Ryo Shimizu Website. <https://ryoshimizu.jp>
- Shimizu, R. (2019). CNJPUS TEXT [Image]. Ryo Shimizu Website. https://ryoshimizu.jp/wp-content/uploads/2019/12/ryoshimizu_CNJPUS TEXT_001th.jpg
- Shimizu, R. (2019a). CNJPUS TEXT [Image]. Ryo Shimizu Website. https://ryoshimizu.jp/wpcontent/uploads/2019/12/ryoshimizu_CNJPUS TEXT_003th.jpg
- Shimizu, R. (2019b). CNJPUS TEXT [Image]. Ryo Shimizu Website. https://ryoshimizu.jp/wpcontent/uploads/2019/12/ryoshimizu_CNJPUS TEXT_005th.jpg
- Ttrakoonlertyos, T. (2016). The difference between analog and digital. SciMath Knowledge Base. <https://www.scimath.org/article/item/4819-analog-digital>. [in Thai]
- Xu Bing. (n.d.). Bio. Xu Bing Website. <https://www.xubing.com/en/about>
- Zucker, S. (2015). Xu Bing, Book from the Sky, c. 1987–91 [Photograph]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/profzucker/16628046138/in/photostream/>