



รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

LIFE CODE: THE VISUAL LANGUAGE OF REAL-TIME IN DIGITAL ON ANALOG  
SPACE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Doctor of Philosophy Visual Arts  
Academic Year 2023  
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์
โดย	นางสาวธนธร สรรพกิจจำนง
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตรีบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

---

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

..... คณะบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดาภิณี) ภาพพิมพ์

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ  
(ศาสตราจารย์ เดชา วราชน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ กัญญา เจริญศุภกุล)



640130002 : ทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปรินญาตษฎฐฎฐฎฐ

คำสำคัญ : อนาคต, ดิจิทัล, พื้นที่แห่งความตระหนักรู้

นางสาว ธรรม สรรพกิจจานง: รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาคต  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิธิภัทรอนันต์

วิทยานิพนธ์เรื่อง รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาคต นำเสนอถึงผลกระทบของการสื่อสารที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัล ที่เป็นการสื่อสารข้อมูลด้วยระบบตัวเลขผ่านเครื่องมือและส่งต่อข้อมูลสู่อุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน มีการรับรู้จากการมองเห็นภาพผ่านหน้าจอในลักษณะสองมิติ ทำให้การสื่อสารด้วยสัญญาณดิจิทัลมีความรวดเร็วและเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้ จึงทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่อยู่ตรงหน้าจากความคลาดเคลื่อนในการส่งต่อข้อมูล อันเป็นสาเหตุของการถูกหลอกลวงในพื้นที่โลกดิจิทัลมากกว่าบนพื้นที่ในโลกจริงที่ดำเนินไปด้วยการเคลื่อนที่แบบอนาล็อก ซึ่งเป็นการสื่อสารด้วยสัญญาณการเคลื่อนที่แบบธรรมชาติ มีการรับรู้แบบสามมิติสามารถมองเห็นและสัมผัสได้ ซึ่งทำให้ผู้คนสามารถใช้ช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การตัดสินใจที่ละเอียดรอบคอบมากขึ้น จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม โดยการสร้างพื้นที่ด้วยตัวอักษรเพื่อจำลองถึงโลกดิจิทัล นำไปสู่การศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างผลงานให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในการใช้ช่วงเวลาและการสำรวจพื้นที่จากการประกอบสร้างวัสดุที่สามารถจับต้องและมองเห็นได้รอบด้าน สามารถกระตุ้นความคิดในเรื่องการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัลอย่างระมัดระวัง

วิทยานิพนธ์เรื่อง รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาคต นำเสนอผลงานผ่านแนวความคิด “เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่างในชีวิต (Light) บนโลกดิจิทัล” นำเสนอในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ด้วยเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media Art) จากการสร้างพื้นที่อันแสดงถึงการทับซ้อนกันระหว่างพื้นที่ดิจิทัลที่แสดงออกในรูปแบบสองมิติรับรู้ผ่านการจินตนาการจากการจัดวางองค์ประกอบด้วยตัวอักษร และพื้นที่อนาล็อกที่แสดงออกในรูปแบบสามมิติ จากการประกอบสร้างด้วยวัสดุที่สามารถจับต้องสัมผัสได้ และสามารถสร้างความรู้สึกถึงการเชื่อมโยงเรื่องการพิมพ์จากยุคอนาล็อกสู่ดิจิทัล ผ่านทัศนธาตุของวัสดุถ่านไม้สนและการจัดวางองค์ประกอบก่อให้เกิดผลงานที่สามารถสื่อถึงโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้ช่วงเวลาจากการเดินสำรวจภายในผลงาน ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับผลงานจะกระตุ้นความคิดและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความระมัดระวังในการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัลได้

640130002 : Major Visual Arts

Keyword : Analog, Digital, The space of awareness

MISS Thanathorn SUPPAKIJJUMNONG : LIFE CODE: THE VISUAL LANGUAGE OF REAL-TIME IN DIGITAL ON ANALOG SPACE Thesis advisor : Sukumala Nithipattaraahnan

Thesis on Life Code: The Visual Language of Real-time in Digital on Analog Space. This work presents the impact of fast communication in the digital world, which communicates information with numerical systems through tools where information are transmitted to electronic devices. Consequently, people lack the time to critically evaluate the information in front of them due to discrepancies in the information received. This causes more scams in the digital space than in the real world with analog signals which transmits information in alignment with the natural way. There is a three-dimensional perception of sight and touch, which allows time for people to think critically which leads to more thoughtful decisions. Therefore, I want to create artistic works by creating spaces with letters to simulate the digital world by using tangible materials. This led to a review of the relevant literature. To create works that allow people to participate in the use of time and space exploration by using materials that are tangible and visible all around. It can stimulate the idea of carefully using space in the digital world.

The works present the concept of “We have lived our life (Life) with our liking (Like) to seek the light (Light) in the digital world.” by creating works in the form of installation art using mixed media art techniques, by creating spaces that represent the overlap between digital spaces expressed in two-dimensional forms from the imagination through the placement of characters in the works and analog spaces expressed in three-dimensional forms from using of tangible materials, can express the feeling of connecting printing from the analog to digital era through the visual elements of pine charcoal materials and composition, creating works that can convey the digital world on analog space. People can participate in the use of moments from walking around and exploring the works. The interaction between people and work can stimulate thought and raise cautionary awareness about the use of digital spaces.

## กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ จากการส่งเสริมทางการศึกษาของครอบครัวผู้สร้างสรรค์ ประกอบกับได้รับคำแนะนำและการดูแลเป็นอย่างดีจากศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ สุภนิมิตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาน นิธิภัทรอนันต์ และคำแนะนำจากคณาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิภายในหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมไปถึงมิตรสหายทุกท่านที่คอยช่วยเหลือตลอดการศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้

ธนธร สรรพกิจจำนง

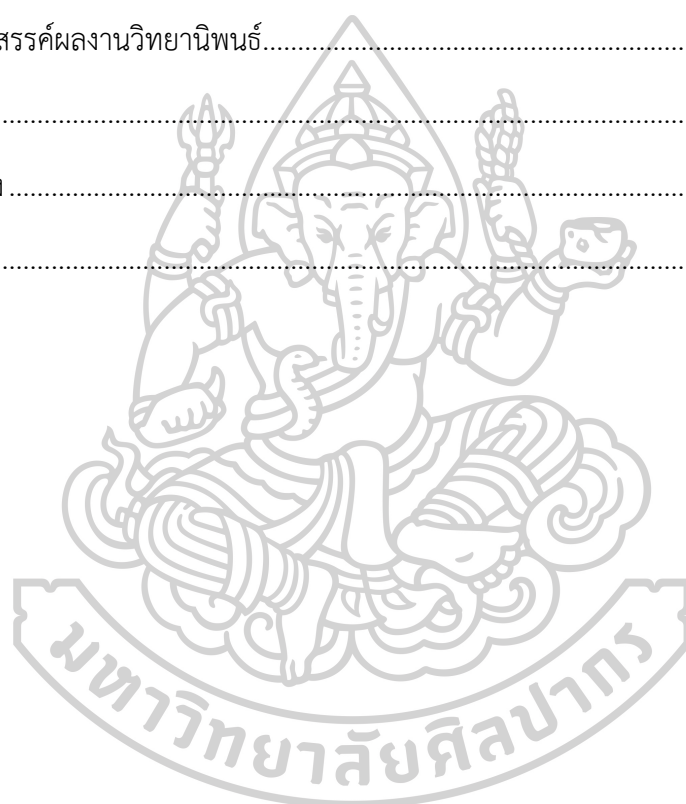


## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 .....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
ขั้นตอนการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	3
ระยะเวลาในการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	4
การนำเสนอผลงาน.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 .....	6
ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	6
ส่วนที่ 1: ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงาน.....	7
1.1 วิวัฒนาการของภาษาสู่อักษร.....	7
ส่วนที่ 2: อนาคตสื่อสู่ดิจิทัล.....	12
2.1 ภาษาของการสื่อสารที่มีความเชื่อมโยงระหว่างยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล.....	12
2.2 การสื่ออารมณ์ด้วยอักษรภาพ.....	16

2.3 ข้อมูลภาคสนามการพิมพ์ระบบออนไลน์สู่การพิมพ์ระบบดิจิทัล .....	23
2.4 การค้นพบสัญญาณของการสื่อสารจากยุคออนไลน์สู่ยุคดิจิทัล .....	27
ส่วนที่ 3 ความสำคัญของศิลปะข้อความและการใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์ .....	29
3.1 ศิลปะข้อความ (Text Art) .....	29
3.2 การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์ .....	31
3.3 วิเคราะห์ผลงานศิลปินที่ใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์ .....	39
ส่วนที่ 4 ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน .....	44
4.1 เรียว ชิมิซุ (Ryo Shimizu) เทคนิคการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวอักษรสู่การสื่อสาร ความรู้สึกลึกใหม่ .....	44
4.2 ทะสึโอะ มิยะจิมะ (Tatsuo Miyajima) (เทคนิคการติดตั้งจัดวางตัวเลขเพื่อเชื่อมโยงพื้นที่ ผู้คนและผลงานให้เป็นเอกภาพ) .....	55
4.3 ซูบิง (Xu Bing) เทคนิคการสร้างสัญญาณทางอักษรสื่อถึงอำนาจเพื่อแทนความหมายทาง ประวัติศาสตร์และการเมือง .....	67
สรุปบทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	75
บทที่ 3 .....	78
กระบวนการและการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ .....	78
ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1 .....	79
2. ผลงาน Possible .....	126
3. ผลงาน Like/Lie .....	151
ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 3 .....	166
บทที่ 4 .....	185
การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ .....	185
วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1 .....	186
1. ผลงาน Word from the sea. และ ผลงาน May the force be with you .....	186
วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 2 .....	191

1. ผลงาน Like/Undo .....	191
2. ผลงาน Possible .....	196
3. ผลงาน Like/Lie .....	201
วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 3 .....	205
1. ผลงานชุด Life Like Light / Windows.....	206
บทที่ 5 .....	213
สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	213
ภาคผนวก.....	222
รายการอ้างอิง .....	231
ประวัติผู้เขียน .....	235



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 Lascaux Paintings .....	8
ภาพที่ 2 Eskimo, Ivory pipe.....	9
ภาพที่ 3 Sumerian, An exquisite Mesopotamian cuneiform tablet.....	10
ภาพที่ 4 Egyptian, Hieroglyphs, Early 1800's.....	11
ภาพที่ 5 The ancestry of Roman letters traced all the way back to Egyptian Hieroglyphics.....	12
ภาพที่ 6 ความแตกต่างของสัญญาณ Analog และสัญญาณ Digital .....	13
ภาพที่ 7 วิทยุตติตามตัว (Pager).....	14
ภาพที่ 8 โทรศัพท์มือถือเคลื่อนที่ (Smart phone).....	14
ภาพที่ 9 วิวัฒนาการความเจริญทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร .....	15
ภาพที่ 10 To Fortune, 1648, Robert Herrick's poem .....	16
ภาพที่ 11 Typographical Art, 1881, Puck magazine.....	17
ภาพที่ 12 The emoticon in online bulletin board post, 1982, Scott Fahlman .....	18
ภาพที่ 13 Emoticon.....	19
ภาพที่ 14 Kaomoji .....	19
ภาพที่ 15 ASCII ART.....	21
ภาพที่ 16 The original set of 176 emoji.....	22
ภาพที่ 17 แท่นพิมพ์ Johann Gutenberg.....	24
ภาพที่ 18 แท่นพิมพ์เรียงพิมพ์.....	24
ภาพที่ 19 แม่พิมพ์บล็อกไม้ (Woodblock) .....	25
ภาพที่ 20 ตะกั่วเรียงพิมพ์ .....	25



ภาพที่ 21 การเรียงอักษรจากช่างพิมพ์.....	26
ภาพที่ 22 การเรียงอักษรบนบล็อกริมมือ.....	26
ภาพที่ 23 อักษรเรียงพิมพ์ที่ถูกจัดเรียงวางบนบล็อก.....	26
ภาพที่ 24 ช่างพิมพ์สาธิตวิธีการพิมพ์.....	26
ภาพที่ 25 ภาพสำเนาผลงานการพิมพ์.....	27
ภาพที่ 26 Robert Indiana, LOVE 1966. Oil on canvas. ....	32
ภาพที่ 27 Blah, Blah, Blah, 2011 .....	34
ภาพที่ 28 พิษณุ ศุภนิมิตร, ชีวิตกับความหวังใญ่ (2562) .....	36
ภาพที่ 29 Georges Braque, Lighter, and Newspaper: “Gil Blas”, 1909.....	37
ภาพที่ 30 Glenn Ligon, Untitled (I Am a Man), 1988 .....	39
ภาพที่ 31 Richard L. Copley, I am a man, 1968, photographic print.....	41
ภาพที่ 32 Barbara Kruger, Untitled (Your body is a battleground), 1989.....	42
ภาพที่ 33 ผลงาน “CNJPUS TEXT/Pilot” (2009) .....	45
ภาพที่ 34 ผลงาน CNJPUS TEXT/TORA TORA TORA, SAKURA SAKURA SAKURA.....	46
ภาพที่ 35 ผลงาน CNJPUS TEXT/TORA TORA TORA.....	46
ภาพที่ 36 ผลงาน CNJPUS TEXT/SAKURA SAKURA .....	47
ภาพที่ 37 ผลงาน CNJPUS TEXT/Pearl Harbor Address to the Nation, 2009 .....	48
ภาพที่ 38 ผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 .....	49
ภาพที่ 39 รายละเอียดผลงาน CNJPUS TEXT, 2011.....	50
ภาพที่ 40 รายละเอียดผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 .....	51
ภาพที่ 41 รายละเอียดผลงาน CNJPUS TEXT, 2011 .....	52
ภาพที่ 42 ผลงาน Life (Rhizome) No.15, 2012.....	55
ภาพที่ 43 ผลงาน Sea of Time, Installation, 1988 .....	56
ภาพที่ 44 ผลงาน Etched mirror, 1995/1996 .....	57



ภาพที่ 45 Tatsuo Miyajima กำลังติดตั้งผลงาน Sea of Time '98.....	58
ภาพที่ 46 Tatsuo Miyajima และชาวบ้าน กำลังติดตั้ง Digital Counters ของตนเอง.....	58
ภาพที่ 47 ผลงาน "Sea of Time '98".....	59
ภาพที่ 48 ผลงาน Hundred Life Houses, 2014 .....	60
ภาพที่ 49 รายละเอียดผลงาน “Hundred Life Houses” (2014).....	61
ภาพที่ 50 รายละเอียดผลงาน “Hundred Life Houses” (2014).....	61
ภาพที่ 51 ผลงานติดตั้ง CHANGING LANDSCAPE/CHANGING MUSEUM, (2013) .....	62
ภาพที่ 52 รายละเอียดผลงาน CHANGING LANDSCAPE/CHANGING MUSEUM, (2013) .....	62
ภาพที่ 53 ผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life), 2016.....	63
ภาพที่ 54 ผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life) แสดงถึงการมีส่วนร่วมของผู้คน .....	63
ภาพที่ 55 ผลงาน Mega Death, 1999/2016.....	64
ภาพที่ 56 ผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991.....	68
ภาพที่ 57 ภาพ Xu Bing กำลังสร้างตัวอักษรจีนเท็จ.....	69
ภาพที่ 58 รายละเอียดบล็อกไม้ตัวอักษรจีนเท็จของ Xu Bing.....	69
ภาพที่ 59 ตัวอักษรจีนเท็จของ Xu Bing.....	69
ภาพที่ 60 A Book from the Sky .....	71
ภาพที่ 61 การเย็บเล่มหนังสือแบบจีนดั้งเดิม.....	71
ภาพที่ 62 รายละเอียดผลงาน A Book from the Sky .....	71
ภาพที่ 63 รายละเอียดผลงาน A Book from the Sky .....	72
ภาพที่ 64 ภาพร่างที่ 1 พื้นที่แห่งการเพิ่มพลัง.....	80
ภาพที่ 65 ภาพร่างเอโมจิ (Emoji) โดยใช้อักษรไทยจากคำว่า “รัก” และ “ความสุข” .....	81
ภาพที่ 66 ภาพร่างการสร้างเอโมจิ (Emoji) โดยใช้อักษรไทยจากคำว่า “กำลังใจ” .....	81
ภาพที่ 67 ภาพร่างการสร้างเอโมจิ (Emoji) โดยใช้อักษรไทยจากคำว่า “สู้สู้” .....	81
ภาพที่ 68 ภาพร่างการสร้างเอโมจิ (Emoji) ลงสีเสร็จสมบูรณ์.....	82

ภาพที่ 69 การนำเอโมจิอักขสข มาสร้าง AR.....	82
ภาพที่ 70 ภาพร่างที่ 2 พื้นที่ของการให้กำลังจากคำพูดของท้องทะเล .....	83
ภาพที่ 71 ภาพร่าง 3 May the force be with you.....	84
ภาพที่ 72 การพิมพ์ติดจากคำว่า “สู้สู้” แสดงให้เห็นถึงเส้นโค้งสร้างความรู้สึกถึงคลื่น .....	86
ภาพที่ 73 การสร้างสัญลักษณ์ (Emoticon) เป็นรูปหัวใจจากคำว่า “สู้สู้” .....	86
ภาพที่ 74 คลื่นจากการพิมพ์คำว่า “สู้สู้” ทั้ง 8 แบบ .....	87
ภาพที่ 75 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่ที่ละแผ่น.....	88
ภาพที่ 76 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นจากคำว่า “สู้สู้” .....	88
ภาพที่ 77 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นจากคำว่า “สู้สู้” .....	89
ภาพที่ 78 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นรูปหัวใจจากคำว่า “สู้สู้” .....	89
ภาพที่ 79 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นจากคำว่า “สู้สู้” .....	90
ภาพที่ 80 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงคลื่นทะเล “สู้สู้” ขนาดใหญ่.....	90
ภาพที่ 81 ศิลปินกำลังติดตั้งผลงานโดยการติดกระดาษบนผนังห้องนิทรรศการ .....	91
ภาพที่ 82 ทีมงานกำลังติดตั้งผลงาน .....	91
ภาพที่ 83 ลายคลื่นจากคำว่า “สู้สู้” บางส่วนแสดงให้เห็นถึงคลื่นในพื้นที่ขนาดใหญ่.....	92
ภาพที่ 84 ผลงานติดตั้ง Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล).....	92
ภาพที่ 85 ภาพศิลปินกำลังพิมพ์ติดให้กำลังใจผู้คน.....	94
ภาพที่ 86 รายละเอียดข้อความที่ศิลปินพิมพ์ให้กำลังผู้คนในทุก ๆ วัน.....	94
ภาพที่ 87 เครื่องพิมพ์ติดที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการพิมพ์ส่งกำลังใจได้ .....	95
ภาพที่ 88 แม่พิมพ์ตระแกรงใหม่ลายสัญลักษณ์จากคำว่า “สู้สู้” .....	96
ภาพที่ 89 การพิมพ์สัญลักษณ์ที่ละตัว .....	97
ภาพที่ 90 การพิมพ์ภาพพิมพ์ตระแกรงใหม่บนผ้าแคนวาสขนาดใหญ่.....	97
ภาพที่ 91 ผลงานติดตั้ง ผลงาน May the force be with you.....	98
ภาพที่ 92 ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน) .....	99

ภาพที่ 93 รายละเอียดผลงาน May the force be with you. ด้านข้าง .....	99
ภาพที่ 94 รายละเอียดผลงาน May the force be with you. ระยะเวลาใกล้ .....	100
ภาพที่ 95 อักษรยุคดิจิทัลออกแบบโดย ชนธร สรรพกิจจำนง.....	102
ภาพที่ 96 อักษรลึ่มตัวออกแบบโดย ชนธร สรรพกิจจำนง.....	103
ภาพที่ 97 อักษรลึ่มตัวตัดทอนด้วยสี ออกแบบโดย ชนธร สรรพกิจจำนง .....	103
ภาพที่ 98 อักษรเห็นแต่ตัว ออกแบบโดย ชนธร สรรพกิจจำนง .....	103
ภาพที่ 99 อักษรเห็นแต่ตัวตัดทอนด้วยสี ออกแบบโดย ชนธร สรรพกิจจำนง.....	104
ภาพที่ 100 ภาพร่างที่ 1 พื้นที่ของคนลึ่มตัวและคนเห็นแก่ตัว.....	104
ภาพที่ 101 ภาพร่างอักษร “นคร”.....	105
ภาพที่ 102 ภาพร่างที่ 2 นคร .....	105
ภาพที่ 103 ภาพร่าง Like/Undo.....	107
ภาพที่ 104 ภาพร่าง Like/Undo มุมที่เห็นอักษร Like.....	107
ภาพที่ 105 ภาพร่าง Like/Undo มุมที่เห็นอักษร Undo.....	107
ภาพที่ 106 ภาพร่าง Like/Undo มุมบน .....	108
ภาพที่ 107 การเขียนอักษรลงบนกระจกเงาแสดงให้เห็นถึงข้อความที่ไม่สามารถแก้ไขได้.....	108
ภาพที่ 108 ภาพร่างที่ 4 Smart Phone.....	109
ภาพที่ 109 ช่างกำลังเชื่อมโครงเหล็กเพื่อสร้างตัวอักษร .....	110
ภาพที่ 110 ศิลปินกำลังพันสีขาและสีดำเพื่อกำหนดตัวอักษร.....	111
ภาพที่ 111 ภาพโครงเหล็กด้านสีขาแสดงให้เห็นถึงคำว่า Like และ Undo.....	111
ภาพที่ 112 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 1-12.....	112
ภาพที่ 113 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 13-24.....	113
ภาพที่ 114 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 25-36.....	114
ภาพที่ 115 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 37-48.....	115
ภาพที่ 116 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 49-54.....	116

ภาพที่ 117 การฉลุอักษรด้วยเครื่อง CNC .....	116
ภาพที่ 118 หลอดไฟที่นำมาทดลอง.....	117
ภาพที่ 119 ทดลองใส่ไฟ 20 วัตต์หลอดกลม.....	117
ภาพที่ 120 ทดลองใส่ไฟ 5 วัตต์หลอดกลม.....	117
ภาพที่ 121 หลอดไฟ 5 วัตต์กลม .....	118
ภาพที่ 122 ศิลปินกำลังติดตั้งไฟในตัวอักษร.....	118
ภาพที่ 123 ปิดแผ่นอะคริลิกที่ฉลุลายบนโครงเหล็กตัวอักษร .....	119
ภาพที่ 124 ขาดังเหล็ก.....	119
ภาพที่ 125 อักษร Like/Undo ระยะเวลามองตรง .....	120
ภาพที่ 126 อักษร Like/Undo ระยะเวลามองด้านขวา .....	120
ภาพที่ 127 อักษร Like/Undo ระยะเวลามองด้านซ้าย .....	120
ภาพที่ 128 ภาพผลงานติดตั้ง Like & Undo .....	121
ภาพที่ 129 รายละเอียดผลงาน Like & Undo .....	123
ภาพที่ 130 ภาพผลงาน Like & Undo แสดงให้เห็นถึงข้อความ Like .....	123
ภาพที่ 131 ภาพผลงาน Like & Undo แสดงให้เห็นถึงข้อความ Undo.....	124
ภาพที่ 132 รายละเอียดผลงานแสดงถึงแสงที่ทับซ้อนกัน .....	124
ภาพที่ 133 รายละเอียดผลงานแสดงถึงแสงที่กระทบตัวคน .....	125
ภาพที่ 134 รายละเอียดผลงานแสดงถึงแสงที่ส่องออกมาจากอักษร.....	125
ภาพที่ 135 รายละเอียดผลงาน Like & Undo .....	126
ภาพที่ 136 รายละเอียดผลงานแสดงถึงการเดินรอบพื้นที่ .....	126
ภาพที่ 137 ภาพร่างที่ 1 GOAL .....	128
ภาพที่ 138 ภาพมูบบนแสดงถึงลักษณะของการประกอบตัวเลขลงบนอักษร O .....	129
ภาพที่ 139 ภาพร่าง 2 Possible.....	130
ภาพที่ 140 ภาพมูบบนแสดงถึงลักษณะของการประกอบอักษรไม้สีด้านล่างบนอักษร O.....	130

ภาพที่ 141 ภาพอักษร Happy แบบที่ 1-3.....	131
ภาพที่ 142 ภาพอักษร Happy แบบที่ 4-6.....	132
ภาพที่ 143 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 1.....	132
ภาพที่ 144 Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 2.....	133
ภาพที่ 145 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 3.....	133
ภาพที่ 146 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 4.....	134
ภาพที่ 147 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 5.....	134
ภาพที่ 148 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 6.....	135
ภาพที่ 149 แผ่นพลาสติกฉลุ Happy.....	135
ภาพที่ 150 แผ่นพลาสติก 144 แผ่น.....	136
ภาพที่ 151 ไม้สนเส้นขนาด 1x1 นิ้ว.....	136
ภาพที่ 152 ไม้สนตัดขนาด 1:1 นิ้ว.....	137
ภาพที่ 153 ไม้สนสีเหลี่ยมจัตุรัส.....	137
ภาพที่ 154 การลบเส้นไม้.....	138
ภาพที่ 155 ทาสีไม้สนด้วยสีน้ำพลาสติกสีดำ.....	138
ภาพที่ 156 ภาพไม้สนที่ให้ความรู้สึกถึงแท่งถ่านฟิกเซล.....	139
ภาพที่ 157 การตัดไม้สนเพื่อนำไปประกอบเป็นตัวอักษร.....	139
ภาพที่ 158 การตัดไม้สนเพื่อนำไปประกอบเป็นตัวอักษร.....	140
ภาพที่ 159 การประกอบไม้สนให้เป็นตัวอักษรด้วยปืนลม.....	140
ภาพที่ 160 ศิลปินกำลังประกอบอักษรไม้สน.....	141
ภาพที่ 161 ภาพอักษรไม้ I'M.....	141
ภาพที่ 162 ภาพอักษรไม้ Possible.....	142
ภาพที่ 163 การติดมิเรอร์ฟิล์ม (Mirror film) ที่อักษรไม้.....	142
ภาพที่ 164 อักษร Possible ล่องหน.....	143

ภาพที่ 165 ทีมงานกำลังติดตั้งพื้นด้วยแผ่นพลาสติก	143
ภาพที่ 166 รายละเอียดพื้นพลาสติก	144
ภาพที่ 167 พื้นพลาสติกขนาด 3.6x6.4 เมตร	144
ภาพที่ 168 ศิลปินกำลังเรียงอักษรพิกเซลด้วยแม่พิมพ์ Happy	145
ภาพที่ 169 อักษร Possible ล่องหนบนพื้นที่ Happy ที่แสดงถึง Glitch	145
ภาพที่ 170 ภาพผลงานติดตั้ง Possible	146
ภาพที่ 171 อักษร Possible มุมมองกลับด้านแสดงถึงตัวเลข	147
ภาพที่ 172 รายละเอียดผลงาน Possible แสดงถึง Glitch	148
ภาพที่ 173 รายละเอียดผลงานแสดงการสะท้อนของอักษรไม้สีดำบนอักษร Possible	148
ภาพที่ 174 รายละเอียดผลงาน Possible สร้างความรู้สึกถึงตึกเมืองมอมทองด้านขวา	148
ภาพที่ 175 รายละเอียดผลงาน Possible สร้างความรู้สึกถึงตึกเมืองมอมทองด้านซ้าย	149
ภาพที่ 176 การนำอักษรไม้สนสีดามาประกอบบนอักษร Possible ล่องหน	149
ภาพที่ 177 ภาพความชัดเจนของอักษร Possible เมื่อประกอบเสร็จ	150
ภาพที่ 178 การเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ที่ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมได้	150
ภาพที่ 179 ภาพการเปลี่ยนแปลงที่ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน	150
ภาพที่ 180 ภาพร่างความคิด Like/Lie	152
ภาพที่ 181 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 1	153
ภาพที่ 182 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 2-3	154
ภาพที่ 183 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 4-5	154
ภาพที่ 184 อักษร LIKE แสดงถึง Glitch แบบที่ 1	155
ภาพที่ 185 อักษร LIKE แสดงถึง Glitch แบบที่ 2	155
ภาพที่ 186 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 1-2	156
ภาพที่ 187 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 3-4	156
ภาพที่ 188 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 5	157



ภาพที่ 189	ภาพถ่ายบางส่วนของถ่านไม้สน จำนวน 20,000 ชิ้น.....	157
ภาพที่ 190	ภาพถ่ายบางส่วนของถ่านไม้สน.....	158
ภาพที่ 191	ทีมงานกำลังวัดพื้นที่เพื่อหาระดับ.....	158
ภาพที่ 192	การจัดแสงไฟสร้างความรู้สึกถึงแผงไฟ LED.....	159
ภาพที่ 193	ศิลปินกำลังเรียงอักษรไม้บนแม่พิมพ์.....	159
ภาพที่ 194	รายละเอียดการวางเรียงอักษรไม้สีดำ.....	159
ภาพที่ 195	รายละเอียดการวางเรียงอักษรไม้สีดำ.....	160
ภาพที่ 196	ศิลปินกำลังวางเรียงอักษรไม้ที่ละชิ้น.....	160
ภาพที่ 197	ผลงานติดตั้ง Like/Lie.....	161
ภาพที่ 198	รายละเอียดผลงาน Like/Lie แสดงถึงพื้นที่ที่เต็มไปด้วยอักษรไม้สีดำ.....	161
ภาพที่ 199	รายละเอียดผลงานแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงความหมายของอักษร.....	162
ภาพที่ 200	รายละเอียดผลงานแสดงความรู้สึกถึงตึกและเมือง.....	163
ภาพที่ 201	รายละเอียดผลงานแสดงความรู้สึกถึงมิติของตึกและเมือง.....	163
ภาพที่ 202	รายละเอียดจากเงาของอักษรไม้แสดงถึงข้อความ Like.....	164
ภาพที่ 203	การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสำรวจพื้นที่.....	164
ภาพที่ 204	การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสำรวจพื้นที่.....	164
ภาพที่ 205	การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสำรวจพื้นที่.....	165
ภาพที่ 206	ภาพ Error.....	167
ภาพที่ 207	ภาพ Glitch.....	167
ภาพที่ 208	ภาพร่างความคิด Like/Lie Windows.....	168
ภาพที่ 209	ภาพร่างความคิด Like/Lie Windows มุมมองด้านบน.....	168
ภาพที่ 210	ภาพร่างความคิด Life Like Light / Windows.....	169
ภาพที่ 211	ภาพร่างความคิด Life Like Light / Windows มุมมองด้านบน.....	169
ภาพที่ 212	แม่แบบอักษร LIFE ทั้ง 4 แบบ.....	170

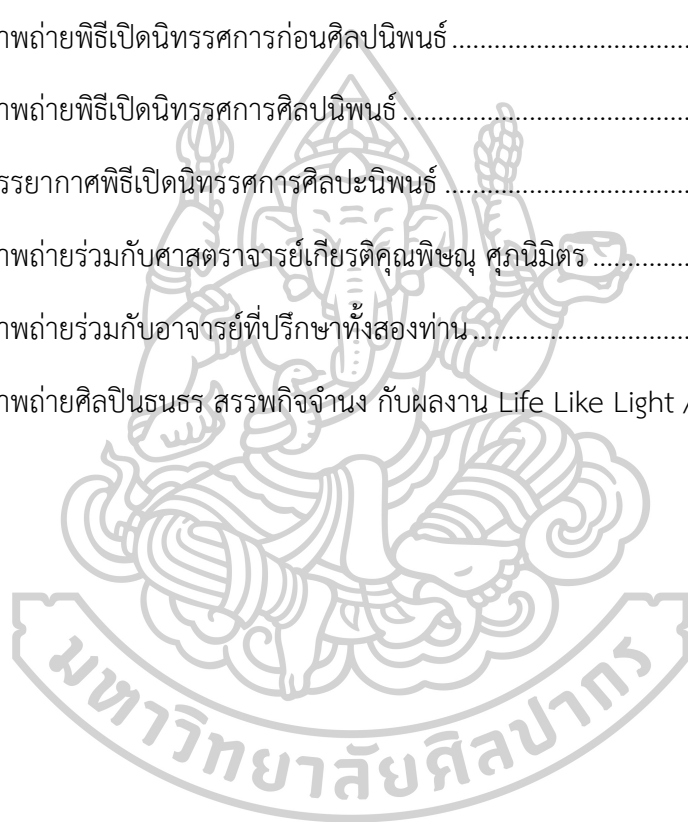
ภาพที่ 213 แม่แบบอักษร LIKE ทั้ง 4 แบบ .....	171
ภาพที่ 214 แม่แบบอักษร LIGHT ทั้ง 4 แบบ .....	171
ภาพที่ 215 ไม้สนที่ถูกตัดขนาด 1:1 .....	172
ภาพที่ 216 ถ่านไม้สนที่ถูกตัดขนาด 1:2 .....	172
ภาพที่ 217 ภาพบางส่วนของถ่านไม้สนจำนวน 30,000 ชิ้น.....	172
ภาพที่ 218 รายละเอียดของไม้สนสีดำที่แสดงความรู้สึกถึงถ่านไม้สน.....	173
ภาพที่ 219 การตัดแผ่นสติ๊กเกอร์จากเครื่องตัดสติ๊กเกอร์อุตสาหกรรม.....	173
ภาพที่ 220 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Life ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 4 แบบ .....	174
ภาพที่ 221 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Life และ Like ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 2 แบบ.....	174
ภาพที่ 222 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Like ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 4 แบบ.....	175
ภาพที่ 223 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Light ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 2 แบบ .....	175
ภาพที่ 224 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Life ขนาด 63x66 cm. ทั้ง 2 แบบ .....	176
ภาพที่ 225 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Light ขนาด 63x66 cm. ทั้ง 2 แบบ .....	176
ภาพที่ 226 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Light ขนาด 63x66 cm. ทั้ง 2 แบบ .....	176
ภาพที่ 227 การติดตั้งสติ๊กเกอร์ PVC บนผนังกระจก.....	177
ภาพที่ 228 ทีมงานกำลังติดตั้งสติ๊กเกอร์ PVC บนผนังกระจก.....	177
ภาพที่ 229 ภาพสติ๊กเกอร์ PVC บนผนังกระจกที่ติดแล้วบางส่วน.....	178
ภาพที่ 230 ภาพสติ๊กเกอร์ PVC บนผนังกระจกที่ติดเสร็จสมบูรณ์ .....	178
ภาพที่ 231 การติดสติ๊กเกอร์ PVC และการวางอักษรไม้บนพื้น.....	179
ภาพที่ 232 การวางอักษรไม้บนแม่พิมพ์ที่ละตัวบนพื้น .....	179
ภาพที่ 233 อักษรไม้แสดงถึงตึกและเมือง .....	180
ภาพที่ 234 ผลงานติดตั้ง Life Like Light / Windows.....	181
ภาพที่ 235 ผลงานติดตั้งอักษรไม้แสดงถึงอักษร Life Like Light บนพื้น.....	182
ภาพที่ 236 แสงที่ส่องผ่านอักษรฉลุ.....	182



ภาพที่ 237	อักษรไม้สองสีแสดงถึงการแทรกซ้อนของสัญญาณ	183
ภาพที่ 238	แสงและเงาที่ปรากฏในผลงาน	183
ภาพที่ 239	ผู้คนเดินสำรวจพื้นที่ด้วยความระมัดระวัง	184
ภาพที่ 240	ผลงานติดตั้ง Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล)	186
ภาพที่ 241	ทัศนธาตุจุดจากคำว่า สู้สู้ แสดงให้เห็นถึงคลื่นทะเล	187
ภาพที่ 242	การนำจังหวะเพลงเชียร์มาใช้ในผลงาน	188
ภาพที่ 243	ภาพการสร้าง ASCII Art ด้วยอักษรสู้สู้ จากสัญญาณอารมณ์หัวใจ	188
ภาพที่ 244	ภาพกระดาศโค้งแสดงถึงรอยยิ้ม	189
ภาพที่ 245	ภาพผลงานติดตั้ง Like & Undo	191
ภาพที่ 246	อิทธิพลการใช้แสงจากผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life) ของ Tatsuo Miyajima สู่ผลงาน Like/Undo ของ ธนธร สรรพกิจจานง	192
ภาพที่ 247	ภาพการสร้าง ASCII Art ด้วยอักษรย่อ OMG จากการแปลงมาจาก สัญญาณอารมณ์ Like	193
ภาพที่ 248	แสงที่ส่องผ่านอักษรย่อแสดงให้เห็นถึงการทับซ้อนของข้อความสร้างความรู้สึกถึงการกระทบกระทั่งในพื้นที่ดิจิทัล	194
ภาพที่ 249	ภาพผลงานติดตั้ง Possible	196
ภาพที่ 250	แท่งหมึกจีนและตะกั่วเรียงพิมพ์	197
ภาพที่ 251	ถ่านไม้สนที่มีอิทธิพลมาจากรูปทรงของแท่งหมึกจีนและตะกั่วเรียงพิมพ์	197
ภาพที่ 252	รายละเอียดผลงานแสดงถึง Glitch จากอักษร Happy	198
ภาพที่ 253	รายละเอียดผลงานการวางถ่านไม้สนบนอักษรล่องหนแสดงถึงความชัดเจน	199
ภาพที่ 254	อิทธิพลการให้ผู้คนมีส่วนร่วมในผลงานจากผลงาน "Sea of Time '98" (1988) ของ Tatsuo Miyajima สู่ผลงาน Possible ของ ธนธร สรรพกิจจานง	199
ภาพที่ 255	ผลงานติดตั้ง Like/Lie	201
ภาพที่ 256	ไม้สนรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ได้แรงบันดาลใจมาจากรูปร่างของฟิกเซล	202
ภาพที่ 257	การตัดทอนอักษรแสดงถึงความหมายใหม่จากคำว่า Like เป็นคำว่า Lie	203

ภาพที่ 258 อิทธิพลการการจัดวางวัสดุแสดงถึงความต่อเนื่องไม่สิ้นสุดจากผลงาน Mega Death ของ Tatsuo Miyajima สู่การจัดวางวัสดุแสดงถึงความเร็วในผลงาน Like/Lie ของ ชนธร สรรพกิจ จำนง.....	203
ภาพที่ 259 รายละเอียดในงานในผลงานแสดงความรู้สึกถึงมิติของตึกและเมือง .....	204
ภาพที่ 260 ผลงานติดตั้ง Life Like Light / Windows.....	206
ภาพที่ 261 ผลงาน Life Like Light / Windows ภายในห้องนิทรรศการ .....	206
ภาพที่ 262 วัสดุถ่านไม้สนมีแรงบันดาลใจมาจากแห่งหมึกจีนและตะกั่วเรียงพิมพ์.....	207
ภาพที่ 263 อักษรไม้สองสีแสดงถึงคำจากการเรียงและการแทรกสัญญาณ.....	208
ภาพที่ 264 แสงที่ส่องผ่านผลงานLife Like Light / Windows.....	208
ภาพที่ 265 อิทธิพลรูปแบบการใช้แสงธรรมชาติจากผลงาน Changing Landscape / Changing Wall ของ Tatsuo Miyajima สู่ผลงาน Life Like Light / Windows ของ ชนธร สรรพกิจจำนง	209
ภาพที่ 266 การมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับผลงาน .....	210
ภาพที่ 267 ผลงาน Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล).....	218
ภาพที่ 268 ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน) .....	219
ภาพที่ 269 ผลงาน Like & Undo.....	219
ภาพที่ 270 ผลงาน Possible.....	220
ภาพที่ 271 ผลงาน Like/Lie .....	220
ภาพที่ 272 ผลงานติดตั้ง Life Like Light / Windows.....	221
ภาพที่ 273 ภาพถ่ายกับคณาจารย์บรรยากาศตรวจผลงาน Word from the sea.....	222
ภาพที่ 274 บรรยากาศตรวจผลงาน Word from the sea .....	222
ภาพที่ 275 ภาพถ่ายกับคณาจารย์บรรยากาศตรวจผลงาน Like/Undo .....	223
ภาพที่ 276 บรรยากาศตรวจผลงาน Like/Undo.....	223
ภาพที่ 277 ภาพบรรยากาศการนำเสนอผลงาน Like/Undo.....	224
ภาพที่ 278 ภาพบรรยากาศการนำเสนอผลงาน Possible.....	224
ภาพที่ 279 ภาพถ่ายบรรยากาศตรวจผลงาน Possible .....	225

ภาพที่ 280 ภาพถ่ายกับคณาจารย์และนักศึกษาดุซงญอชั้นปีที่ 9.....	225
ภาพที่ 281 ภาพถ่ายกับศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร.....	226
ภาพที่ 282 ภาพถ่ายกับผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท (อาจารย์ที่ปรึกษา) กำลังให้คำแนะนำผลงาน Like/Lie.....	226
ภาพที่ 283 บรรยายการนำเสนอผลงาน Like/Lie.....	227
ภาพที่ 284 บรรยายการนำเสนอผลงาน Like/Lie ต่อประธานและคณาจารย์.....	227
ภาพที่ 285 ภาพถ่ายพิธีเปิดนิทรรศการก่อนศิลปนิพนธ์.....	228
ภาพที่ 286 ภาพถ่ายพิธีเปิดนิทรรศการศิลปนิพนธ์.....	228
ภาพที่ 287 บรรยายพิธีเปิดนิทรรศการศิลปนิพนธ์.....	229
ภาพที่ 288 ภาพถ่ายร่วมกับศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร.....	229
ภาพที่ 289 ภาพถ่ายร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาทั้งสองท่าน.....	230
ภาพที่ 290 ภาพถ่ายศิลปนิพนธ์ สรรพกิจจานง กับผลงาน Life Like Light / Windows.....	230



## บทที่ 1

### บทนำ

ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ หัวข้อ รหัสชีวิต: รูปร่าง ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องชีวิตของมนุษย์ที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลโดยการควบคุมของโลกดิจิทัล โดยมุ่งเน้นเนื้อหาไปทางด้านผลเสียจากความรวดเร็วของสัญญาณดิจิทัลและการนำเสนอสื่อเพียงด้านเดียว ที่ทำให้นุษย์ขาดการคิดวิเคราะห์ในช่วงเวลาของการใช้สื่อในโลกดิจิทัล จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุที่มีความรู้สึกถึงความเป็นอนาล็อก (Analog) ซึ่งเป็นเทคนิคที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนโดยทำธรรมชาติเลือกใช้เทคนิคที่ตรงกันข้ามกับเนื้อหาที่พูดถึงเรื่องดิจิทัล (Digital) เพื่อสร้างมุมมองในมุมมอง ทำให้ผู้คนเกิดความคิดย้อนกลับมาดูธรรมชาติของตนเอง การเคลื่อนที่ด้วยสัญญาณอนาล็อกจะทำให้เกิดช่วงเวลาที่ยาว และสามารถประมวลความคิดได้มากขึ้น นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) เพื่อให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมในพื้นที่อันนำไปสู่การตั้งคำถามในเรื่องของการใช้สื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ ด้วยปรัชญาแนวคิด เราใช้ชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล โดยการสร้างสรรค์มุ่งเน้นเรื่อง การเปลี่ยนแปลงของตัวหนังสืออันเกิดมาจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมและผลงาน

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์สื่อสารกันด้วยภาษามาตั้งแต่อดีตจากการสื่อสารผ่านสัญญาณอนาล็อก (Analog) ซึ่งเป็นสัญญาณที่เกิดขึ้นจากคลื่นธรรมชาติ เช่น การส่งสัญญาณผ่านการพูด การแสดงท่าทาง และการเขียนอักษร ฯลฯ เครื่องมือในการสื่อสารในยุคอนาล็อกเป็นการสื่อสารผ่านกลไกเครื่องจักรที่เคลื่อนที่ด้วยวงล้อเป็นหลัก เช่น จักรยาน รถยนต์ รถไฟ ฯลฯ แล้วจึงพัฒนามาเป็นเครื่องมือที่เชื่อมต่อกระแสไฟฟ้า เช่น วิทยุ โทรศัพท์ โทรทัศน์ ฯลฯ สัญญาณอนาล็อกจึงเป็นสัญญาณที่สื่อสารกันได้ในระยะใกล้ แต่หากใช้สัญญาณดังกล่าวติดต่อสื่อสารกันในระยะไกลจะมีความล่าช้า เพราะต้องรอคอยระยะเวลาตามกลไกของเครื่องจักร แตกต่างจากระบบสัญญาณดิจิทัล (Digital) ซึ่งเป็นสัญญาณการสื่อสารด้วยกระแสไฟฟ้กับอินเทอร์เน็ตนำมาเชื่อมต่อกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีรหัสตัวเลขเป็นรหัสกลางในการเชื่อมโยงข้อมูล ดังนั้นสัญญาณดิจิทัลจึงทำให้ผู้คนลดการใช้ช่วงเวลาในการติดต่อสื่อสาร ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันได้รวดเร็วและไกลมากขึ้น

การสื่อสารในระบบสัญญาณดิจิทัลเป็นการสื่อสารด้วยตัวอักษรและมีภาพประกอบเป็นหลัก มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและทันต่อกระแสเหตุการณ์ในปัจจุบัน สิ่งที่น่าประหลาดบนหน้าจอคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเป็นภาพแสดงแทนความจริงที่ไม่สามารถจับต้องได้ สื่อที่นำเสนอมีลักษณะสองมิติ การรับส่งข้อมูลที่มีความรวดเร็วจึงทำให้ขาดช่วงเวลาในการตัดสินใจและการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่ได้รับ ก่อให้เกิดปัญหาในโลกดิจิทัล เช่น การส่งต่อข้อมูลที่คลาดเคลื่อน การหลอกลวงโดยใช้พื้นที่ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง สร้างความเสียหายและมีผู้คนตกเป็นเหยื่อจำนวนมาก ซึ่งแตกต่างจากโลกความจริงที่มนุษย์ดำเนินชีวิตอยู่บนพื้นฐานของระบบสัญญาณอนาล็อก สื่อที่ปรากฏมีความเป็นสามมิติสามารถมองเห็นได้รอบด้าน มีช่วงเวลาที่สามารถสัมผัสและตัดสินใจได้จริงนำไปสู่การคิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพและชัดเจน

จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและการควบคุมของโลกดิจิทัล มุ่งเน้นเนื้อหาไปทางด้านผลเสียจากความรวดเร็วและการนำเสนอสื่อเพียงด้านเดียวในโลกดิจิทัล ที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการตัดสินใจและแยกแยะความจริงจากสิ่งที่เห็นได้ยาก จึงสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถทำให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลาในพื้นที่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เพื่อเพิ่มเวลาในการคิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้มากขึ้น ถ่ายทอดเรื่องราวโดยการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล ด้วยเทคนิคการประกอบสร้างวัสดุเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสิ่งที่เห็นในพื้นที่ที่สื่อถึงโลกดิจิทัล และสิ่งที่เห็นที่สามารถสัมผัสได้บนพื้นที่อนาล็อก นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) มุ่งเน้นเรื่องการเปลี่ยนแปลงของตัวหนังสืออันเกิดมาจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมกับผลงาน

### วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมโดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุที่สามารถจับต้องได้ มองได้รอบด้าน และใช้สัญลักษณ์เพื่อกระตุ้นความคิดในการเชื่อมโยงถึงความเป็นดิจิทัล (Digital) บนพื้นที่อนาล็อก (Analog)
2. เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) โดยใช้การจัดวางองค์ประกอบจากทัศนธาตุ ให้เกิดความรู้สึกลึกลับถึงมิติที่ทับซ้อนกันระหว่างพื้นที่ดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานโดยมีเนื้อหาที่สะท้อนมุมมองเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของการควบคุมจากโลกดิจิทัล เพื่อให้ผู้คนได้คิด วิเคราะห์ แยกแยะและตั้งคำถามถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าที่สื่อถึงความจริงบนโลกดิจิทัลกับความจริงที่อยู่บนพื้นที่อนาล็อก



### ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตทางด้านเนื้อหา: นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อดิจิทัล นำเสนอถึงประเด็นปัญหาที่เกิดจากความเร็วในการสื่อสารและการนำเสนอสื่อด้านเดียว โดยใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล เป็นสื่อในการเชื่อมโยงและถ่ายทอดเรื่องราว

2. ขอบเขตทางด้านด้านรูปแบบ: นำเสนอผลงานศิลปกรรมโดยการสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) โดยการจัดวางทัศนธาตุจากวัสดุโดยการซ้ำทำให้เกิดมิติของความลวงในพื้นที่ที่ทำให้นึกถึง “Glitch” หมายถึง ข้อบกพร่องจากสภาวะการแทรกสัญญาณทับซ้อนกันระหว่างสัญญาณอนาล็อกกับสัญญาณดิจิทัล เพื่อสื่อถึงพื้นที่บกพร่องในโลกดิจิทัล การใช้สัญลักษณ์และการเลือกใช้คำที่สามารถเป็นประเด็นต่อการตั้งคำถามในพื้นที่ที่สื่อถึงความเป็นอนาล็อกและความเป็นดิจิทัล รวมไปถึงการให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ในผลงาน และได้สัมผัสกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามและการคิดตอบโต้ถึงความจริงที่เห็นและความจริงที่ได้สัมผัสระหว่างพื้นที่อนาล็อกที่สื่อถึงพื้นที่ดิจิทัล

3. ขอบเขตทางด้านเทคนิค: สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้การประกอบสร้างวัสดุที่สามารถจับต้อง เคลื่อนย้าย และเปลี่ยนแปลงได้จากผู้คน โดยสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารความรู้สึกถึงความเป็นอนาล็อกสู่ความเป็นดิจิทัล เช่น การเลือกใช้วัสดุที่มีความเชื่อมโยงทางการพิมพ์ในยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล การเลือกใช้คำที่เป็นภาษาสากลในการนำเสนอและมีความเชื่อมโยงกับเรื่องราว ยกตัวอย่างเช่น คำว่า Like ในโลกดิจิทัลผู้คนมักจะกด Like เพื่อบอกความรู้สึกถึงความชอบหรือความถูกใจ สิ่งที่เป็นกระแสและได้รับความนิยมมักจะมียอด Like ที่มากเสมอ แต่หากคำว่า Like ถูกตัดทอนอักษรบางตัวออกไป จะเกิดเป็นคำใหม่ขึ้นมา เช่น Like ถูกตัดอักษรตัว K ออกไป จะเกิดความหมายใหม่ขึ้นมา เป็นคำว่า Lie แปลว่า โกหก ซึ่งคำทั้งสองคำให้ความรู้สึกที่ตรงข้ามกัน แสดงให้เห็นถึงการใช้คำที่กระตุ้นความคิดในการตระหนักรู้ถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้า อันสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เห็นบนโลกดิจิทัลอาจไม่ใช่สิ่งที่เป็นบนโลกความเป็นจริง

### ขั้นตอนการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ภายใต้หัวข้อ “รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก” เป็นการศึกษาเน้นการศึกษาของค้ความรู้ใหม่ เพื่อนำมาวิเคราะห์การเชื่อมโยงของสื่อและค้นหาเทคนิคที่จะนำเสนอถึงเรื่องสื่อดิจิทัลในพื้นที่อนาล็อก เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีความทันสมัยต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน และกระตุ้นให้ผู้คนได้ตระหนักรู้ทางด้านปัญญากับการใช้ชีวิตในสื่อสังคมออนไลน์กับโลกความจริงในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น โดยมีข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ศึกษาวิวัฒนาการของภาษาสัญลักษณ์
2. ศึกษาเกี่ยวกับภาษาในยุคคอนกรีตสัญลักษณ์ โดยศึกษาเกี่ยวกับภาษาของการสื่อสารที่มีความเชื่อมโยงระหว่างยุคคอนกรีตสัญลักษณ์ การสื่อสารด้วยอักษรภาพ รวมไปถึงการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อศึกษาถึงการพิมพ์ยุคคอนกรีตสัญลักษณ์
3. ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินในประเด็นการใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์ โดยศึกษาผลงานของศิลปินทัศนศิลป์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้แก่ Robert Indiana, Mel Bochner, Georges Braque, Glenn Ligon, Barbara Kruger และศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ สุภณีมิตร เพื่อศึกษาการใช้ภาษากับทัศนธาตุทางด้านศิลปะในการขยายความหมายและเปิดมุมมองใหม่ในการเพิ่มความหมายให้กับตัวอักษร เช่น การนำวรรณกรรมมาใช้ในผลงาน การตัดคำ การซ้ำคำ เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ทางด้านความหมายและความรู้สึกทางทัศนศิลป์ เป็นต้น
4. ศึกษาผลงานศิลปะกรรมของศิลปินต่างประเทศที่ใช้รูปแบบศิลปะการจัดวางและศิลปะร่วมสมัย ในการนำเสนอถึงแนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโดยใช้ตัวหนังสือเป็นทัศนธาตุหลัก โดยได้ศึกษาศิลปินในกรณีศึกษา ได้แก่ Ryo Shimizu, Tatsuo Miyajima, Xu Bing. เป็นต้น
5. เข้าสู่กระบวนการทดลองสร้างสรรค์ และพัฒนาผลงาน
6. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ จัดแสดงนิทรรศการ เผยแพร่ผลงานศิลปะกรรมสู่สาธารณะ
7. สรุปผลดำเนินการสร้างสรรค์

#### ระยะเวลาในการศึกษาและการสร้างสรรค์

ประมาณ 1 ปี 5 เดือน เริ่มสร้างสรรค์ผลงานทางด้านวิชาการและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกรรม ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2566 และเสนอวิทยานิพนธ์ภายในเดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

#### การนำเสนอผลงาน

1. บทความวิชาการและบทความสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพจำนวน 2 บทความ ได้แก่
  - 1) บทความวิชาการเรื่อง ศิลปะข้อความ: การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์
  - 2) บทความสร้างสรรค์เรื่อง โลโก้: พื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก
2. ผลงานศิลปะกรรมที่มีคุณภาพ จำนวน 1 โครงการ ได้แก่ ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด Life Like Light / Windows

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุในรูปแบบอนุาล็อกที่สื่อถึงพื้นที่ของโลกดิจิทัล อันเป็นการสร้างความตระหนักรู้ให้ผู้ชมได้เห็นถึงความงามในศิลปะร่วมสมัย
2. ได้นำเสนอผลงานโดยใช้รูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) เพื่อเปิดประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงของตัวหนังสืออันเกิดมาจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมได้คิด วิเคราะห์ แยกแยะ และตั้งคำถามถึงความจริงของสิ่งที่อยู่ตรงหน้าที่สื่อถึงโลกดิจิทัลกับความจริงที่อยู่ตรงหน้าในพื้นที่จริงบนฐานความเป็นอนุาล็อก
3. ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลโดยการควบคุมของโลกดิจิทัลซึ่งเป็นเนื้อหาที่ทันสมัย เข้าถึงปัญหาของผู้คนและเป็นประโยชน์ต่อผู้คนในปัจจุบัน





## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์ มุ่งเน้นการศึกษาหาองค์ความรู้ในเรื่องของการสื่อสารโดยใช้ภาษาและสัญญาณในการเชื่อมโยงระหว่างยุคออนไลน์สู่ยุคดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในผลงานสร้างสรรค์ โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงาน

1.1 วิวัฒนาการภาษาสู่อักษร

ส่วนที่ 2: ออนไลน์สู่ดิจิทัล

2.1 ภาษาของการสื่อสารที่มีความเชื่อมโยงระหว่างยุคออนไลน์สู่ยุคดิจิทัล

2.2 การสื่ออารมณ์ด้วยอักษรภาพ

2.3 ข้อมูลภาคสนามการพิมพ์ยุคออนไลน์สู่ยุคดิจิทัล

2.4 การค้นพบสัญญาณของการสื่อสารจากยุคออนไลน์สู่ยุคดิจิทัล

ส่วนที่ 3: การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์

3.1 ศิลปะข้อความ

3.2 วิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่ใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์

3.2 วิเคราะห์การใช้ข้อความกับวรรณกรรม

3.3 วิเคราะห์การใช้ข้อความกับรูปภาพ

ส่วนที่ 4: ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลทางความคิด เทคนิค วิธีการ และรูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

4.1 Ryo Shimizu (เทคนิคการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวอักษรสู่การสื่อสารความรู้สึกใหม่)

4.2 Tatsuo Miyajima (เทคนิคการติดตั้งจัดวางตัวเลขเพื่อเชื่อมโยงพื้นที่ ผู้คน และผลงานให้เป็นเอกภาพ)

4.3 Xu Bing (เทคนิคการสร้างสัญญาณทางอักษรสื่อถึงอำนาจเพื่อแทนความหมายทางประวัติศาสตร์และการเมือง)

## ส่วนที่ 1: ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงาน

### 1.1 วิวัฒนาการของภาษาผู้อักษร

วิวัฒนาการของการสื่อสารด้วยภาษาของมนุษย์ผู้เขียนได้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ภาษาจากการพูด 2) ภาษาจากการเขียนรูปภาพ 3) ภาษาจากการเขียนอักษร โดยมีวิวัฒนาการดังต่อไปนี้

1) **ภาษาจากการพูด** การพูดเป็นการสื่อสารด้วยการเป่าลมออกจากปากเพื่อเลียนแบบเสียงธรรมชาติและสัตว์ป่า แล้วจึงเรียนรู้การเปล่งเสียงออกจากปากทำให้เกิดเสียงพูด และถ้อยคำที่มนุษย์ตกลงใช้ร่วมกันในกลุ่มนั้น ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันในกลุ่ม รับรู้ด้วยตาจากการมองเห็น และรับรู้ด้วยหูจากการได้ยินเป็นหลัก

การพูดของมนุษย์นั้นเกิดจากการสร้างสัญญาณผ่านการเปล่งเสียงเพื่อใช้เสียงเรียกแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ผ่านการตกลงการรับรู้เฉพาะกลุ่มขึ้นมา โดยการเปล่งเสียงออกมานั้นไม่มีหลักเกณฑ์ใด ๆ ในการออกเสียง เช่น มนุษย์กลุ่มคนไทยเห็นสัตว์ที่มีลักษณะมีปีกบินอยู่บนท้องฟ้า จึงสร้างสัญลักษณ์เพื่อใช้แทนสัตว์ที่มีลักษณะมีปีกบินอยู่บนท้องฟ้าจากการเปล่งเสียงขึ้นมาว่า “นก” โดยที่ไม่ต้องเอานกตัวจริงมาให้อู ก็ยังสามารถทำให้กลุ่มคนไทยด้วยกันเข้าใจได้ว่า “นก” หมายถึงสัตว์ที่มีลักษณะมีปีกและบินอยู่บนท้องฟ้า ซึ่งคำว่า “นก” นั้นเป็นคำที่ถูกกำหนดขึ้นมาเป็นคำเรียกที่ตกลงรับรู้กันในเฉพาะกลุ่มของคนไทย ทำให้สามารถรับรู้ได้ว่าสัตว์ที่มีลักษณะมีปีกและบินอยู่บนท้องฟ้า นั้นคือ “นก” หากกลุ่มคนไทยไปพูดกับกลุ่มคนอังกฤษเพื่อพูดถึงสัตว์ที่มีปีกและบินอยู่บนท้องฟ้าว่า “นก” กลุ่มคนอังกฤษก็ไม่สามารถเข้าใจความหมายได้ เนื่องจากกลุ่มคนอังกฤษก็มีคำที่ถูกกำหนดขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อตกลงการรับรู้ระหว่างกลุ่มคนอังกฤษ เรียกสัตว์ที่มีปีกและบินอยู่บนท้องฟ้าว่า Bird เป็นต้น

การพูดสามารถพูดออกมาหนึ่งคำ สองคำ หรือกี่คำก็ได้ให้เกิดความหมาย รับรู้ร่วมกันในกลุ่มคนนั้น ๆ การพูดสามารถพูดออกมาได้เรื่อย ๆ ไม่มีขีดจำกัด บางคำมีความหมาย บางคำไม่มี ความหมาย และบางคำมีความหมายกำกวม เพราะเสียงที่เปล่งออกมานั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามอารมณ์ ตามอำเภอใจ ทำให้การสื่อสารด้วยการพูดนั้นเป็นการสื่อสารที่มีความผิดพลาด และทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนกันได้มากที่สุด เพราะคำพูดเป็นลมที่ออกจากปากรับรู้ผ่านหูเท่านั้น ไม่มีสิ่งใดที่จะบันทึกคำพูดได้ในเวลานั้น คำพูดจึงสามารถปรุงแต่ง บิดเบือน หรือทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้มากที่สุด เช่น ฉันพูดให้เพื่อนฟังว่าในตอนเช้าฉันเห็นนกบินอยู่บนท้องฟ้า เพื่อนเข้าใจว่าในตอนเช้า ฉันเห็นเครื่องบินอยู่บนท้องฟ้า ซึ่งคำว่า “นกบิน” ที่ฉันตั้งใจจะสื่อสารคือนกที่มีปีกร้องเจี๊ยะ ๆ บินอยู่บนท้องฟ้า แต่คำว่า “นกบิน” ในภาษาพูดของภาษาไทยในถิ่นอีสานสามารถแปลได้อีกความหมายหนึ่งว่า “เครื่องบิน” ทำให้การสื่อสารนั้นเกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน เป็นต้น

2) ภาษาจากการเขียนรูปภาพ เนื่องจากมนุษย์มีความคิดและมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เมื่อการพูดของมนุษย์นั้นเป็นเพียงลมที่ออกจากปากแล้วหายไป จึงทำให้มนุษย์เริ่มมีความต้องการที่จะบันทึกในสิ่งที่ค้นพบเพื่อเป็นการบันทึกองค์ความรู้ และถ่ายทอดอารยธรรมให้กับคนรุ่นหลัง จึงเริ่มขีดเขียนเป็นรูปภาพโดยการเลียนแบบธรรมชาติจากสิ่งที่มองเห็น ให้เป็นรูปร่างเชิงสัญลักษณ์ เพื่ออ้างอิงถึงวัตถุหรือสิ่งที่ต้องการแทนค่าโดยใช้สีของถ่าน หรือการขีดเขียนบนผนังถ้ำ ก้อนหิน หรือวัสดุที่หาได้ตามธรรมชาติ ส่วนมากจะเขียนเกี่ยวกับวิถีชีวิต และความเชื่อของชนกลุ่มนั้น การเขียนรูปในช่วงแรกจึงเป็นการเขียนเชิงสัญลักษณ์ เรียกว่ารูปภาพแท้ (Pictograph) (ภาพที่ 1) คือ มีลักษณะเป็นรูปภาพจริง ๆ และแสดงความหมายตามรูปภาพที่ปรากฏ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2548, p. 119)



ภาพที่ 1 Lascaux Paintings

ที่มา: Lascaux Paintings, by Mark Milligan, 2020, Heritage Daily.

เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2567.

เข้าถึงได้จาก <https://www.heritagedaily.com/2020/03/10-prehistoric-cave-paintings/126971>



ภาพที่ 2 Eskimo, Ivory pipe.

ที่มา: Ivory Pipe, by Sarah Parkinson, 2015, Penn Museum.

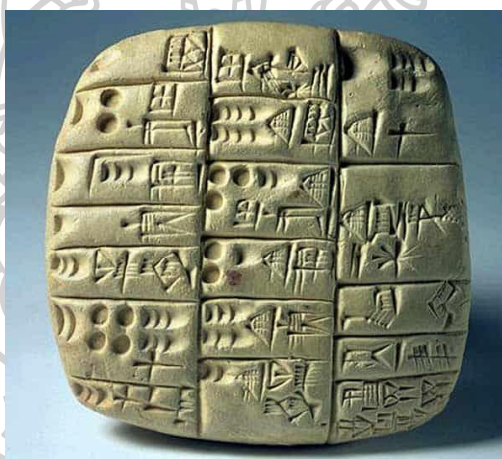
เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2567

เข้าถึงได้จาก <https://www.penn.museum/collections/object/297627>

(ภาพที่ 2) ภาพนี้เป็นการบันทึกวิถีชีวิตในการล่าสัตว์ของชาวเอสกิโม ที่ถูกสลักด้วยหมึกสีดาบนงาช้างถูกนำมาทำเป็นเครื่องยาสูบ รูปภาพที่ปรากฏบนงาช้างนั้นเป็นลักษณะของการเขียนรูปภาพแท้ (Pictograph) สามารถแปลความหมายได้ตามรูปภาพที่ปรากฏ เช่น รูปภาพในส่วนด้านบน ลำดับที่หนึ่งเป็นภาพคนนั่งหันไปทางด้านขวาของภาพยกมือขึ้นทำท่าตบข้างอย่างคล้ายเครื่องดนตรี ลำดับที่สองเป็นภาพคนนั่งหน้าตรงยกมือขึ้นแสดงท่าทางในการตีเครื่องดนตรีที่ทำให้เกิดเสียง ลำดับที่สามเป็นภาพคนยืนยกมือข้างขวาขึ้น แสดงท่าทางกำลังเดิน ลำดับที่สี่เป็นรูปคนสวมหน้ากากกำลังชูมือซ้ายขึ้น แสดงท่าทางกำลังกระโดด ลำดับที่ห้าเป็นรูปคนชูมือข้างซ้ายขึ้น แสดงท่าทางกำลังเดิน ลำดับที่หกเป็นรูปคนสวมหน้ากากโน้มตัวไปข้างซ้าย แสดงท่าทางกำลังเดิน ลำดับที่เจ็ดเป็นรูปคนชูมือข้างขวา แสดงท่าทางกำลังเดิน ลำดับที่แปดเป็นรูปคนสวมหน้ากากชูมือขึ้นทั้งสองข้าง ลำดับที่เก้าเป็นรูปคนโน้มตัวมาทางด้านซ้าย และชูมือด้านซ้ายขึ้น ลำดับภาพที่สิบเป็นภาพคนยิงธนู ลำดับภาพที่สิบเอ็ดเป็นภาพคนกำลังล้มตัวลง ลำดับภาพที่สิบสองเป็นภาพคนกำลังล้ม ลำดับที่สิบสามเป็นภาพคนล้มคุกเข่าคลาน และลำดับที่สิบสี่เป็นภาพคนกำลังคลานมาหาคนอื่น จากรูปในส่วนล่างจากซ้ายมือ ลำดับที่หนึ่งเป็นรูปคนนั่งยิงธนู ลำดับที่สองเป็นรูปสัตว์ที่มีรูปร่างคล้ายนกกำลังบินเข้าหาคนยิงธนู ลำดับที่สามเป็นรูปกวางป่า ลำดับที่สี่เป็นรูปคนกำลังซ่อนอยู่หลังก้อนหินขนาดใหญ่ ลำดับที่ห้าเป็นรูปสัตว์สี่ขาไม่ทราบชนิด ลำดับที่หกเป็นรูปสัตว์มีลักษณะเหมือนกระต่าย ลำดับที่เจ็ดเป็นรูปสัตว์ที่ติดกับดัก ลำดับที่แปดเป็นรูปสัตว์คล้ายสุนัขจิ้งจอก และลำดับที่เก้าเป็นรูปสัตว์ที่กำลังติดกับดัก ภาพโดยรวมทั้งหมดทำให้เห็นถึงภาพพิธีกรรม และวิถีชีวิตในการล่าสัตว์ของชาวเอสกิโม

การเขียนรูปภาพนอกจากจะเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารในช่วงแรกของมนุษย์แล้ว การเขียนรูปภาพยังได้มีการศึกษาและพัฒนาเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งเรียกว่าศิลปะ ซึ่งเป็นการสื่อสารผ่านรูปภาพจากการรวมกันของทัศนธาตุต่าง ๆ ได้แก่ เส้น สี แสงน้ำ และน้ำหนัก จนเกิดเป็นผลงานทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์จึงเป็นภาษาประเภทหนึ่ง que สื่อสารผ่านการแสดงออกทางศิลปะ ถูกนิยามความหมายไว้ว่า ทัศนศิลป์ คือ ศิลปกรรมที่รับสัมผัสจากการมองเห็นเป็นปัจจัยในการรับรู้ มาจากคำว่า ทัศนะ หมายถึง การมองเห็น และศิลป์ หมายถึง ศิลปะทางจิตรศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วยงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์และงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่แสดงออกถึงอารมณ์ ความประทับใจ ความสะเทือนใจ เป็นการสร้างสรรค์หรือภาพ โดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ เพื่อให้ประสบการณ์ใหม่ หรือให้ความประเทืองปัญญาแก่ผู้ดู รับรู้จากการมองเห็นเป็นสำคัญ

**3) ภาษาจากการเขียนอักษร** การเขียนอักษรเกิดจากมนุษย์มีความต้องการให้ภาษานั้นคงอยู่ถาวรจึงใช้สมองร่วมกับจินตนาการและความอดทนสาหะ ในการขีดเขียนรูปแทนเสียงนั้นขึ้นมา ทำให้เกิดการเขียนอักษรโดยแสดงออกมาเป็นสัญลักษณ์อย่างเป็นระบบ (กิริติ บุญเจือ, 2526, p. 12)



ภาพที่ 3 Sumerian, An exquisite Mesopotamian cuneiform tablet  
ที่มา: An exquisite Mesopotamian cuneiform, by Tibi Puiu, 2011, ZME science Website. เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2567  
เข้าถึงได้จาก <https://www.zmescience.com/research/the-complete-akkadian-dictionary/>

อักษรเริ่มแรกของโลกเรียกว่า อักษรรูปเล่ม (Cuneiform) (ภาพที่ 3) ถูกค้นพบเมื่อ 4,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช มนุษย์ชาวสุเมเรียน (Sumerian) ได้คิดค้นระบบการเขียนเพื่อแทนค่าสัญลักษณ์ โดยมีอักษร พยางค์ คำ ระบบสระ พยัญชนะ ในช่วงอารยธรรมเมโสโปเตเมีย ตัวอักษรจะถูกเขียนลง



บนดินเหนียว โดยมีลักษณะของการกดให้เป็นรอยเส้นตรงมีปลายข้างหนึ่งแหลมเป็นรูปสามเหลี่ยมในทิศทางที่ต่างกัน ทำให้เกิดความหมายที่แตกต่างกันออกไป โดยใช้วัสดุที่แข็งและแหลมเป็นเครื่องมือในการเขียน เช่น ไม้ หรือไม้ไผ่ เป็นต้น การบันทึกอักษรลงบนดินเหนียวนั้น ต้องทำในขณะที่ดินเหนียวเปียกน้ำหมาด ๆ นำไม้มาพิมพ์เป็นอักษรรูปลิ่ม แล้วจึงนำไปเผาเพื่อนำดินแข็งตัวทำให้เป็นสิ่งถาวรได้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2548, p. 128)



ภาพที่ 4 Egyptian, Hieroglyphs, Early 1800's.

ที่มา: Hieroglyphs, by Gillian Callan, 2016, Houston of Natural Science Blog.






















เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2567

เข้าถึงได้จาก <https://blog.hmns.org/2016/05/learn-hieroglyphics-when-you-become-a-volunteer-docent-at-hmns/>

ต่อมาชาวอียิปต์โบราณได้มีการสร้างตัวอักษรของตนขึ้น โดยการสลักอักษรลงบนวัตถุถาวรหรือสิ่งก่อสร้าง โดยใช้ระบบการเขียนภาพแทนตัวอักษร เรียกว่า อักษรภาพ (Hieroglyph) (ภาพที่ 4) Hieroglyph เป็นศัพท์กรีก แปลว่า ลายจำหลักศักดิ์สิทธิ์ เนื่องจากความเชื่อในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ เริ่มขึ้นในประเทศอียิปต์ราว 3,000 ปีก่อนคริสตกาล และมีบันทึกของชาวอียิปต์โบราณบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์และอารยธรรมความเจริญรุ่งเรืองของตนไว้บนสิ่งก่อสร้างในยุคนั้น (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2548, p. 121)

เมื่อมนุษย์มีความเจริญมากขึ้นทำให้เกิดการติดต่อค้าขายกันมากขึ้น อักษรรูปภาพจึงไม่สะดวกต่อการเขียน และยากต่อการแปลความหมาย มนุษย์ชาวจีนจึงพัฒนาการเขียนมาเป็นลายเส้นเพื่อให้ง่ายต่อการเขียน และการจดจำ วิวัฒนาการการเขียนอักษรได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งชาวฟินิเซียนได้พัฒนาเครื่องหมายแทนเสียง (Phonograph) ขึ้น เรียกว่าอักษร Alphabet (ภาพที่ 5) เป็นการออกเสียงสัญลักษณ์หนึ่ง ใช้แทนเสียงหนึ่ง เช่น A ที่ไม่ได้แปลว่า A แต่หมายถึง

ตัวอักษร A ชาวฟินิเซียนได้เผยแพร่อักษรของตนให้กับคู่ค้า ด้วยความที่เป็นตัวหนังสือที่เขียนง่ายจึงเป็นที่นิยมแพร่หลาย และชาติต่าง ๆ ได้นำไปใช้เป็นต้นแบบเพื่อดัดแปลงเป็นตัวหนังสือของชาติตน จนมาเป็นตัวอักษรของแต่ละประเทศที่ใช้กันทุกวันนี้ ตัวอักษรจึงใช้แทนคำพูด แสดงออกให้เห็นเป็นลายเส้นทำให้เกิดลายลักษณ์อักษรต่าง ๆ ที่นำมาประกอบรวมกันเป็น คำ วลี ประโยค เพื่อสื่อสาร และบันทึกเรื่องราวหรือองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้คงอยู่ถาวรไม่เสื่อมหายไปตามกาลเวลา (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2548, p. 131)

Egyptian	Phoenician	Early Greek	Roman
			A
			B
			K
			M
			N
			T
			S

ภาพที่ 5 The ancestry of Roman letters traced all the way back to Egyptian Hieroglyphics

ที่มา: The ancestry of Roman letters traced all the way back to Egyptian Hieroglyphics, by Anthony Sainez, 2020, Linguistics Club at the University of California, Merced Website. เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2567

เข้าถึงได้จาก <https://ucm-ling.github.io/articles/writing-sys.html>

## ส่วนที่ 2: อนุาล็อกสู่ดิจิทัล

เป็นการศึกษาเกี่ยวกับภาษาของการสื่อสารที่มีความเชื่อมต่อระหว่างยุคอนุาล็อกสู่ยุคดิจิทัล การสื่อารมณด้วยอักษรภาพ รวมไปถึงข้อมูลภาคสนามการพิมพ์ระบบอนุาล็อกสู่การพิมพ์ระบบดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

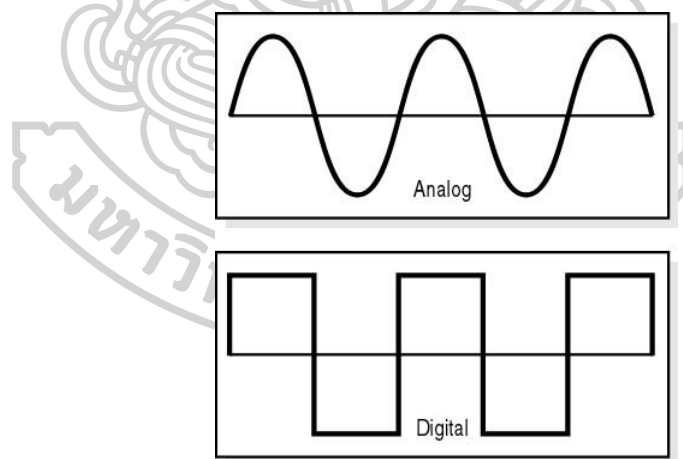
### 2.1 ภาษาของการสื่อสารที่มีความเชื่อมโยงระหว่างยุคอนุาล็อกสู่ยุคดิจิทัล

มนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารผ่านสัญญาณ เพื่อแสดงความรู้สึคนึกคิดออกมาสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ สัญญาณอนุาล็อก (Analog Signal) และสัญญาณดิจิทัล (Digital Signal)

**สัญญาณอนาล็อก (Analog Signal)** คือ สัญญาณแบบต่อเนื่อง มีลักษณะสัญญาณเป็นคลื่นไซน์ (Sine wave) มักเกิดขึ้นในธรรมชาติ มีขนาดของสัญญาณไม่คงที่ ทำให้คลื่นสัญญาณเกิดการรบกวนได้ง่าย เช่น การมองเห็น เสียงพูด เสียงดนตรี สัญญาณเสียงในโทรศัพท์ เป็นต้น (รัชชัย ตระกูลเลิศยศ, 2559)

การสื่อสารในยุคอนาล็อกจึงมีความค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งแตกต่างจากยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคที่มีการพัฒนาทางการสื่อสารอย่างก้าวกระโดด จอห์น ฟอน นอยมันน์ (John von Neumann) นักคณิตศาสตร์ชาวอเมริกันเชื้อสายฮังการี ได้คิดค้นรหัส 01 ใช้เป็นรหัสคำสั่งเพื่อช่วยให้สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ บรรจุลงในความจำของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ เรียกว่าระบบสัญญาณดิจิทัล (Digital)

**สัญญาณดิจิทัล (Digital Signal)** คือสัญญาณที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลแบบไม่ต่อเนื่อง มีสัญญาณคงที่ รับส่งสัญญาณได้สองแบบคือ สัญญาณระดับสูงสุด และสัญญาณระดับต่ำสุด คือ On/Off หรือ 0/1 เท่านั้น สัญญาณดิจิทัลเป็นสัญญาณที่คอมพิวเตอร์ใช้ติดต่อสื่อสารกันในทางปฏิบัติสามารถใช้เครื่องมือในการแปลงค่าสัญญาณได้สองแบบคือ การแปลงสัญญาณอนาล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัล หมายถึงการแปลงสัญญาณข้อมูลที่มีมนุษย์รับรู้ สัมผัสได้ เป็นข้อมูลทางไฟฟ้า เพื่อป้อนข้อมูลเข้าสู่การประมวลผล และการแปลงสัญญาณดิจิทัลเป็นอนาล็อกคือการแปลงข้อมูลผลลัพธ์จากการประมวลผลเป็นสัญญาณไฟฟ้า ให้เป็นสัญญาณที่มีมนุษย์รับรู้ สัมผัสได้ (รัชชัย ตระกูลเลิศยศ, 2559)



ภาพที่ 6 ความแตกต่างของสัญญาณ Analog และสัญญาณ Digital

ที่มา: รัชชัย ตระกูลเลิศยศ, ความแตกต่างของ Analog และ Digital,

เข้าถึงเมื่อ 11 ตุลาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article/item/4819-analog-digital>





ภาพที่ 7 วิทยุติดตามตัว (Pager)

ที่มา: TONKIT HOME, เพจเจอร์ (Pager), เข้าถึงเมื่อ 11 ตุลาคม 2565.

เข้าถึงได้จาก <https://tonkit360.com/35293>

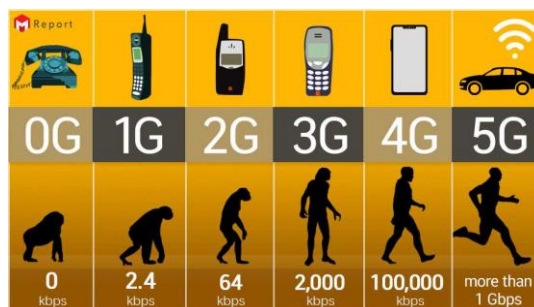


ภาพที่ 8 โทรศัพท์มือถือเคลื่อนที่ (Smart phone)

ที่มา: ธนธร สรรพกิจงานง, Smart phone.

การสื่อสารเป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจึงจำเป็นต้องมีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้ และติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ในสังคม อันนำไปสู่การพัฒนาตนเอง และสังคมให้มีความเจริญก้าวหน้า ซึ่งนำไปสู่วิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงการสื่อสารสู่โลกไร้พรมแดนจาก Analog สู่ Digital ซึ่งมีวิวัฒนาการไม่ต่างจากการเรียนรู้ระบบการใช้ภาษาของมนุษย์ยุคโบราณที่มีวิวัฒนาการจากการพูดจนสามารถประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อใช้สื่อสารได้ วิวัฒนาการของเทคโนโลยีสามารถแบ่งตามยุคสมัยจากการพัฒนาความเร็วของ

สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เป็นตัวกำหนดความเจริญทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร แบ่งตามยุคสมัยโดยใช้ตัวเลขนำหน้าเพื่อบอกลำดับแล้วตามด้วยอักษร G ย่อมาจาก Generation แปลว่า ยุค, สมัย, รุ่น เช่น 0G, 1G, 2G, 3G, 4G, 5G เป็นต้น (M Report, 2020)



ภาพที่ 9 วิวัฒนาการความเจริญทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร

ที่มา: M Report, ยุคระบบไร้สายแต่ละยุค สู่ 5G เครือข่ายไร้สายยุคที่ 5, เข้าถึงเมื่อ 11 ตุลาคม 2565 เข้าถึงได้จาก

<https://www.mreport.co.th/experts/technology/208-เทคโนโลยี-5G-วิวัฒนาการ>

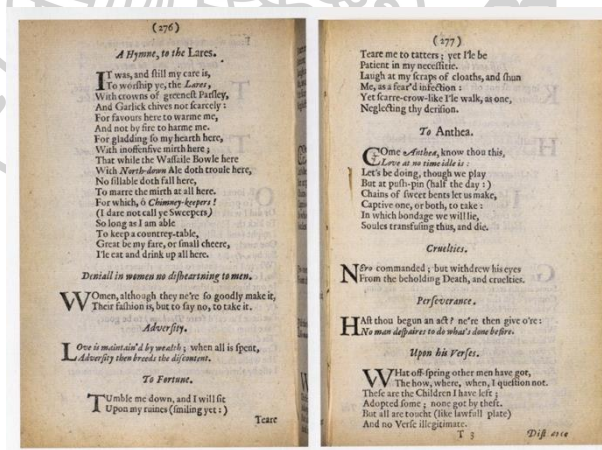
เมื่อมนุษย์ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ซึ่งเกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางการสื่อสารอย่างรวดเร็ว เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกทางด้านการจัดเก็บข้อมูล การส่งต่อข้อมูลข่าวสาร ไม่ว่ามนุษย์จะอยู่ที่ไหนบนโลกเพียงแค่อุปกรณ์กับอินเทอร์เน็ต (Internet) ทุกคนก็สามารถสื่อสารและเข้าถึงข้อมูลกันได้อย่างสะดวกสบาย และรวดเร็วมากขึ้น ยุคดิจิทัลจึงเป็นเหมือนการเชื่อมต่อผู้คนบนโลกใบใหม่โดยมีระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงผู้คนให้ติดต่อกันผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ เช่น คอมพิวเตอร์ หรือ โทรศัพท์มือถือที่เรียกว่าสมาร์ทโฟน เป็นต้น

เราติดต่อกับสื่อสารกันผ่านหน้าจอเล็ก ๆ ที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวที่รับข่าวสาร และสื่อสารกับคนได้ทั่วโลก อินเทอร์เน็ตจึงเป็นสัญญาณแห่งความเจริญ และสร้างความตื่นตัวให้กับผู้คนจำนวนมากที่ไหนมีอินเทอร์เน็ตแสดงว่ามีความเจริญเข้าถึงแล้ว หน้าจอคอมพิวเตอร์ และหน้าจอสมาร์ทโฟนกลายเป็นพื้นที่ ที่ทุกคนต้องเจอในชีวิตประจำวัน การติดต่อสื่อสารที่ง่ายทำให้เกิดความนิยมสร้างสังคมในโลกอินเทอร์เน็ตเรียกว่าเป็นโปรแกรมแชท เพื่อส่งข้อความหาบุคคลหนึ่งซึ่งอาจจะรู้จักหรือไม่รู้จักกันมาก่อนก็ได้ การแชทจึงเป็นที่มาของการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดน เพื่อเป็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางด้าน ภาษา วัฒนธรรม ความรู้ หรือทำความรู้จักกันเป็นส่วนตัว การติดต่อสื่อสารกับคนต่างชาติเป็นสิ่งที่สร้างความตื่นตัวให้กับชาวโลกในยุคนี้มาก เพราะเราไม่ต้องเดินทางไปไกลถึงต่างประเทศ เราก็สามารถพูดคุย และหาเพื่อนชาวต่างชาติได้ ทำให้ในยุคนี้ร้านอินเทอร์เน็ตมีความนิยมมากเพราะเป็นแหล่งติดต่อผู้คนจากโลกใหม่ที่เรียกว่า “โลกออนไลน์”

ผู้คนติดต่อสื่อสารด้วยการพิมพ์ตัวหนังสือส่งถึงกันมากขึ้น เมื่อตัวหนังสือไม่สามารถแสดงความรู้สึกออกมาทั้งหมดได้ จึงเกิดการสร้างสรรค์ตัวหนังสือแทนอารมณ์เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อสารได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะการสื่อสารต้องการความเร็วในการตอบกลับเพื่อเพิ่มอรรถรส และรักษาบรรยากาศในช่วงเวลานั้น มนุษย์จึงสร้างสรรค์คำย่อมาใช้ในการสื่อสาร ทำให้เกิดการใช้อักษรย่อเพื่อแสดงความรู้สึกขึ้น เช่น lol ย่อมาจาก Laughing out loud ใช้แทนข้อความแสดงความรู้สึกถึงการหัวเราะ แกรมดูเฟิน ๆ อักษรย่ออย่างคล้ายหน้าตาคนอ้าปากหัวเราะจนน้ำตาไหลอีกด้วย จินตนาการจากอักษรเป็นรูปภาพทำให้มนุษย์เริ่มพัฒนาสร้างอักษรแทนความรู้สึกโดยใช้สัญลักษณ์ อักษรพิเศษต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์เช่น :) :D :o :-7 <:-p :3 เป็นต้น โดยจินตนาการเป็นใบหน้าคนแบบเอียงขึ้นมาเรียกว่า Emoticon และได้พัฒนาเป็นรูปใบหน้าคนที่ตรงเรียกว่า Emoji จนเป็นที่นิยม และใช้บอกแทนความรู้สึกกันมากขึ้นจนถึงปัจจุบัน (Gavin Lucas, 2016, p. 14)

## 2.2 การสื่ออารมณ์ด้วยอักษรภาพ

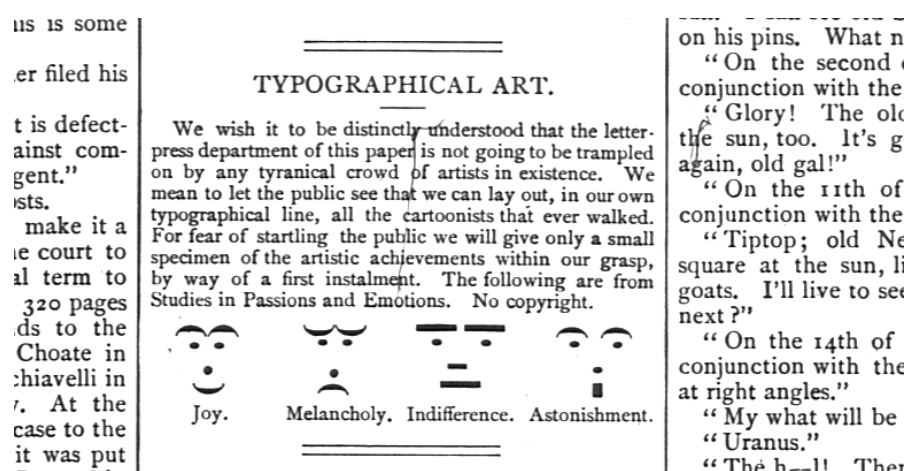
การสื่ออารมณ์ด้วยตัวอักษรนั้นเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ก้าวสู่ยุคดิจิทัล มนุษย์สื่อสารกันด้วยตัวหนังสือมากขึ้นจากการส่งข้อความทางแชท เว็บไซต์ และอีเมล การสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้าอีกฝ่ายได้ทำให้คาดเดาได้ยากว่าอีกฝ่ายรู้สึกอย่างไร จึงเกิดการสร้างสรรค์สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ขึ้นเรียกว่า Emoticon หรือสัญลักษณ์รูปอารมณ์



ภาพที่ 10 To Fortune, 1648, Robert Herrick's poem

ที่มา: Gavin Lucas. (2016). The Story of Emoji. New York: Prestel Verlag, Munich.

หลักฐานที่พบว่าเกิดการใช้อีโมจิครั้งแรกอย่างไม่เป็นทางการ มาจากบทกวีของ Robert Herrick ที่มีชื่อว่า To Fortune ซึ่งมีสัญลักษณ์ใบหน้ายิ้มเกิดขึ้นในบทกวี แต่ในเวลานั้นก็เป็นที่ถูกเถียงของนักวิชาการว่า Robert Herrick ตั้งใจเขียนจริง ๆ หรือเป็นแค่การพิมพ์ผิดเท่านั้น ซึ่งภายหลังน้ำหนักก็ให้กับการพิมพ์ผิด แต่อย่างไรก็ตามสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในบทกวีนี้ถือว่าเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของการใช้สัญลักษณ์แม้ว่าจะเกิดจากการผิดพลาดหรือตั้งใจก็ตาม (Gavin Lucas, 2016, p. 25)



ภาพที่ 11 Typographical Art, 1881, Puck magazine.

ที่มา: Jussiparikka, Emoticon, 1881ใน Machinology. เข้าถึงเมื่อ 5 มกราคม 2567  
เข้าถึงได้จาก <https://jussiparikka.net/2013/03/14/emoticon-1881/>

ในปี ค.ศ.1881 ได้มีการเผยแพร่ลักษณะของสัญลักษณ์ในหนังสือพิมพ์ Puck magazine เพื่อเป็นการเปิดเผยต่อสาธารณชน และกลุ่มศิลปินให้เกิดความเข้าใจตรงกันว่าการจัดวางตัวหนังสือโดยใช้แนวการพิมพ์ ระยะบรรทัดที่มีแรงบันดาลใจมาจากความหลงใหล และอารมณ์ทำให้เกิดศิลปะเล็กๆ จากตัวอักษรพวกนี้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์ได้โดยไม่มีลิขสิทธิ์ (Gavin Lucas, 2016, p. 27)

**สัญลักษณ์ (Emoticon)** มาจากคำว่า Emotion ที่แปลว่า อารมณ์ และ Icon ที่แปลว่า รูปสัญลักษณ์ นำมารวมกันเรียกว่า “Emoticon” หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อแทนอารมณ์หรือสัญลักษณ์ คือ การนำตัวอักษร ตัวเลข อักขระพิเศษ เครื่องหมายวรรคตอน มาประกอบกัน โดยมีลักษณะเค้าโครงของใบหน้าคนเพื่อใช้สื่อสารแสดงอารมณ์ และความรู้สึก แทนการพิมพ์ด้วยข้อความยาว ๆ ซึ่งการสร้างสรรค์สัญลักษณ์นั้นขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์แบบพิมพ์ของแต่ละ



ประเทศ ซึ่งประเทศที่มีภาษาเป็นของตนเองเช่นญี่ปุ่นก็จะมีการสร้างสัญลักษณ์ได้หลากหลายมากกว่าทางฝั่งตะวันตก (Gavin Lucas, 2016, p. 25)

```
19-Sep-82 11:44      Scott E  Fahlman      :-)
From: Scott E  Fahlman <Fahlman at Cmu-20c>

I propose that the following character sequence for
joke markers:

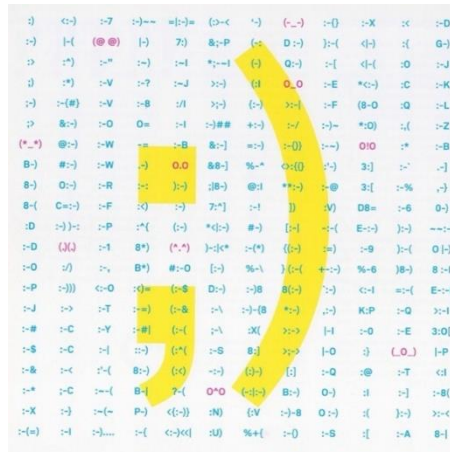
:-)

Read it sideways.  Actually, it is probably more
economical to mark things that are NOT jokes, given
current trends.  For this, use

:-(
```

ภาพที่ 12 The emoticon in online bulletin board post, 1982, Scott Fahlman  
ที่มา: Gavin Lucas. (2016). The Story of Emoji. New York: Prestel Verlag,  
Munich.

สัญลักษณ์ (Emoticon) ปรากฏอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ.1982 ที่เว็บบอร์ดมหาวิทยาลัย Carnegie Mellon เมื่อศาสตราจารย์เกียรติคุณสก๊อตต์ เอลเลียต ฟาห์ลแมน (Scott Elliott Fahlman) นักวิทยาศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์ผู้คิดค้นสัญลักษณ์ และโพสต์แนะนำให้นักเรียนใช้สัญลักษณ์ :-) ใบหน้ายิ้มเพื่อใช้แทนอารมณ์ที่ตลก และให้ใช้สัญลักษณ์ :-( ใบหน้าเศร้าเพื่อใช้แทนอารมณ์ที่ไม่ตลก หลังจากที่ข้อความนี้ได้เผยแพร่ออกไป สัญลักษณ์ใบหน้ายิ้ม และใบหน้าเศร้าของสก๊อตต์ ฟาห์ลแมน ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จึงถูกนำมาใช้บนเครือข่าย ARPANET กับ Usenet และเป็นที่ยอมรับของชาวตะวันตก ทำให้ผู้คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตมีการประดิษฐ์สัญลักษณ์แทนอารมณ์ขึ้นมาเพื่อใช้กันอีกเป็นจำนวนมาก (Gavin Lucas, 2016, p. 28)



ภาพที่ 13 Emoticon

ที่มา: The Story of Emoji. New York: Prestel Verlag, Munich.

อีโมติคอน (Emoticon) ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในโลกฝั่งตะวันตกซึ่งลักษณะของสัญลักษณ์ของชาวตะวันตก มีลักษณะของใบหน้าที่ยิ้มแย้ม ซึ่งสัญลักษณ์จะเป็นไปตามแป้นพิมพ์ในภูมิภาคฝั่งตะวันตก ด้วยความนิยมที่แพร่หลายจนมาถึงฝั่งตะวันออก ชาวญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศมีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องการ์ตูนเป็นหลักอยู่แล้ว จึงได้คิดสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ยิ้มแย้มและเพิ่มความน่ารักสดใสตามสไตล์ญี่ปุ่นโดยมีชื่อเรียกว่า Kaomoji

(^w^)	(^v^)	(-_-)	☆*:.o.(ε∇ε)0.o. :.*☆
(o^∇^o)	(^∇^)^	<~>	. :.*:~*(^∇^o))
\( . v . )/	(. o w . )	(~w~)	`; * ; ; ( 'ε ' )
(o.w.o)	@ ^ - ^ )	\( * . w . )/	(o_ )/多☆
(^人^)	(o^∇^o)	(*^∇^*)	. ' ( ^v^ ) .
(w `)	((o(*^∇^*)o))	(ε∇ε)	(o^v `o)
(.w.)	(^∇^)	(^w^)	Σd( v d)
~(v~)	(-_-)	(*^_*)	\(o^∇^o)/
(*~*)	(.o)	(*εwε*)	(☆∇☆)
(^_)	\(ε∇ε)/	^(o^∇^o)/	☆~(∇^A)
(*^∇^)	(<v>)	(<w>)	\( ^∇^o)/

ภาพที่ 14 Kaomoji

ที่มา: Anime forever, “Kaomoji” , เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม 2565,

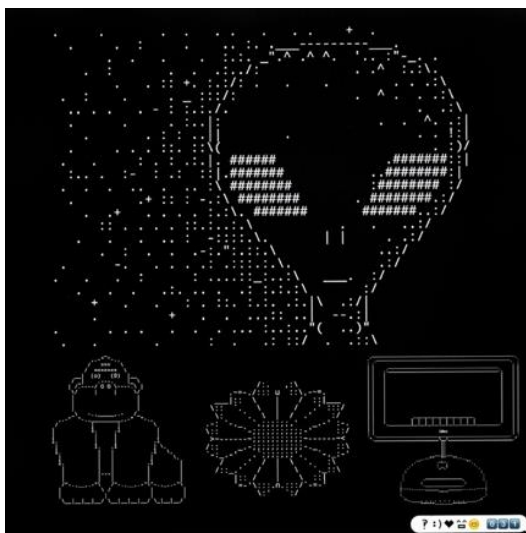
เข้าถึงได้จาก <https://animeworld177.weebly.com/what-is-kaomoji.html>



**คะโอะโมจิ (Kaomoji)** ย่อมาจาก (Kao) แปลว่า ใบหน้า และ (Moji) แปลว่าตัวอักษร เกิดขึ้นในปีค.ศ.1986 ที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อผู้ใช้ในเครือข่ายกระดานข่าวออนไลน์ ASCII Net ของประเทศญี่ปุ่นได้พัฒนาสัญลักษณ์ที่สามารถอ่านได้โดยไม่ต้องเอียงศีรษะ คะโอะโมจิของญี่ปุ่นนั้น ใช้หลักการเดียวกันกับการสร้างอีโมติคอนของชาวตะวันตกโดยการนำตัวหนังสือ ตัวเลข อักษรพิเศษ และเครื่องหมายวรรคตอนมาสร้างสัญลักษณ์แทนความรู้สึก โดยมีความแตกต่างกันตรงที่อีโมติคอนของชาวตะวันตกนั้นจะแสดงอารมณ์จากทางปากเป็นหลัก แต่คะโอะโมจิของญี่ปุ่นนั้นแสดงความรู้สึกได้จากดวงตา ปาก และยังมีท่าทางได้อีกด้วย การที่ชาวเน็ตจากต่างชาติจะใช้คะโอะโมจิของญี่ปุ่นได้นั้น ในยุคนั้นจะต้องไปคัดลอกในเว็บไซต์ที่มีไว้สำหรับแจกเท่านั้น เพราะในแป้นพิมพ์ของต่างชาติจะไม่มีอักษรน่ารัก ๆ เหมือนของญี่ปุ่น คะโอะโมจิของประเทศญี่ปุ่นจึงได้รับความนิยม และมีการใช้ที่แพร่หลายเป็นอย่างมาก (Gavin Lucas, 2016, p. 30)

ในช่วงเวลาเดียวกันก็มีศิลปะที่พัฒนามาจากอีโมติคอน และคะโอะโมจิ เรียกว่า ASCII Art ซึ่งเป็นศิลปะที่ใช้ตัวหนังสือ ตัวเลข อักษรพิเศษ และเครื่องหมายวรรคตอนในการสร้างสรรค์ให้เป็นรูปภาพขนาดใหญ่ แอสกี(ASCII) ย่อมาจาก American Standard Code for Information Interchange คือ รหัสมาตรฐานของสหรัฐอเมริกาเพื่อการเลือกเปลี่ยนสารสนเทศ เป็นรูปแบบการเข้ารหัสที่ประกอบไปด้วยอักษรพิเศษ ตัวเลข เครื่องหมายวรรคตอน และสัญลักษณ์ในภาษาอังกฤษ เพื่อให้อุปกรณ์สื่อสารประมวลผลแทน โดยแต่ละรหัสจะใช้อักษรหนึ่งตัวเพื่อแทนเป็นตัวอักษร

ASCII Art มีคำย่อในญี่ปุ่นเรียกว่า AA เป็นศิลปะที่เกิดจากความต้องการสร้างรูปภาพ ในช่วงที่คอมพิวเตอร์นั้นมีข้อจำกัดในการใช้อักษรเพื่อแสดงรูปภาพ ประกอบกับเป็นช่วงที่การพัฒนาทางด้านกราฟิกในคอมพิวเตอร์ยังไม่พัฒนามากนัก จึงมีการสร้างรูปภาพประกอบ หรือกราฟิกจากตัวอักษรโดยใช้ลักษณะการเรียงกันของตัวอักษรในระยะบรรทัด และการเว้นวรรคข้อความแบบคงที่ของแป้นพิมพ์ปกติ โดยรูปแบบที่ได้รับความนิยมจะถูกสร้างสรรค์เป็นภาพการ์ตูน และมักจะมีกล่องข้อความด้านล่างเพื่อให้ผู้คนแสดงความคิดเห็นถึงรูปภาพที่ปรากฏขึ้น เนื่องจากการสร้างสรรค์ใช้มาตรฐานการเว้นวรรคแบบคงที่จึงทำให้ ASCII Art สามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งในเครื่องพิมพ์ดีดและคอมพิวเตอร์ (Gavin Lucas, 2016, p. 30)



ภาพที่ 15 ASCII ART

ที่มา: Gavin Lucas. (2016). The Story of Emoji. New York: Prestel Verlag, Munich.

ความนิยมจากการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารแสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้รับความนิยมแพร่หลายอย่างต่อเนื่อง และได้พัฒนามาเป็น เอโมจิ (Emoji) โดยชิเกตากะ คิริตะ (Shigetaka Kurita) นักพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของบริษัท NTT Docomo บริษัทผู้ให้บริการระบบการสื่อสารรายใหญ่ของญี่ปุ่น ได้สร้างอักษรภาพขึ้นมาเพื่อใช้แทน สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นการพัฒนาอักษรภาพจนกลายเป็นสัญลักษณ์ของการสื่อสารระดับโลก

**เอโมจิ (Emoji)** เป็นคำภาษาญี่ปุ่นย่อมาจาก เอะ (E/絵) แปลว่า ภาพ ประสมกับคำว่า โมจิ (Moji/文字) แปลว่า ตัวอักษร นำมารวมกันเป็น เอโมจิ (Emoji) หมายถึง อักษรภาพ มาจากการพัฒนา I-mode ของบริษัท NTT Docomo ที่มีข้อจำกัดในการส่งข้อความจะต้องยาวไม่เกิน 250 ตัวอักษรต่อหนึ่งครั้ง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพิมพ์ข้อความยาว ๆ ทำให้ชิเกตากะ คิริตะ จัดตั้งทีมเพื่อออกแบบ และคิดค้นสัญลักษณ์เพื่อแสดงอารมณ์ โดยมีแรงบันดาลใจมาจากการดูข่าวพยากรณ์อากาศ ซึ่งในโทรทัศน์จะใช้สัญลักษณ์พระอาทิตย์สีส้มแทนสภาพอากาศที่แจ่มใส และใช้รูปเมฆที่มีฝนแทนสภาพอากาศที่มีฝนตก การสื่อสารด้วยรูปภาพทำให้ชิเกตากะ เกิดไอเดียที่จะสร้างรูปสัญลักษณ์ขึ้นมาใช้แทนการพิมพ์ข้อความหรือสัญลักษณ์ที่ใช้พื้นที่มากในการพิมพ์ตัวอักษรที่จะสื่อสารถึงสิ่ง ๆ หนึ่งหรืออารมณ์หนึ่ง จึงทำให้ชิเกตากะ และทีมสร้างเอโมจิชุดแรกที่มีขนาดเล็กเพียง 12x12 พิกเซล ทั้งหมด 176 ภาพได้สำเร็จ (Gavin Lucas, 2016, p. 42)



ภาพที่ 16 The original set of 176 emoji

ที่มา: The New York Times, “The original set of 176 emoji”,

เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม 2565.

เข้าถึงได้จาก [www.nytimes.com/2016/10/27/arts/design/look-whos-smiley-now-moma-acquires-original-emoji.html](http://www.nytimes.com/2016/10/27/arts/design/look-whos-smiley-now-moma-acquires-original-emoji.html)

หลังจากที่เอโมจิชุดแรกไปนำไปใช้งานใน i-mode ของโทรศัพท์มือถือ ก็ได้รับกระแสตอบอย่างดีมาก จนเครือข่ายมือถือคู่แข่งได้ผลิตเอโมจิของตนเองออกมา และบริษัทค่ายมือถือต่าง ๆ ก็เริ่มผลิตเอโมจิในแบบของตนเองออกมา จนมีการใช้เอโมจิมากขึ้นแทนการพิมพ์สัญลักษณ์ ทำให้ความนิยมในอีโมติคอน และคะโอะโมจิลดน้อยลง ผู้คนนิยมใช้เอโมจิกันเป็นอย่างมาก แต่เนื่องด้วยเอโมจิมิซึ่อำจำกัดคือจะรับภาพได้ต่อเมื่อใช้สัญญาณบนเครือข่ายเดียวกันเท่านั้น ด้วยความนิยมที่ไปไกลถึงฝั่งตะวันตกผู้คนมักเจอเอโมจิในโปรแกรม MSN ซึ่งเป็นโปรแกรมแชทที่มีคนใช้มากที่สุดทั่วโลก ปัญหาระหว่างการส่งรูปเอโมจิที่ข้ามสัญญาณทำให้เห็นรูปภาพที่เพี้ยนไปหรือไม่สามารถแสดงรูปภาพนั้นได้ ในปี ค.ศ.2010 จึงเกิดหน่วยงานกลางชื่อว่า Unicode ซึ่งเป็นหน่วยงานไม่แสวงผลกำไรเข้ามา กำหนดมาตรฐานกลางในการเขียนโค้ดเพื่อลดปัญหาการแสดงผลภาพไม่ตรงกันนั่นเอง ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์สามารถรองรับเอโมจิได้ทั้งหมดแล้ว โดยมีเอโมจิของ Unicode ที่เป็นมาตรฐานกลางจำนวน 2,823 ตัว และมีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้นในทุก ๆ ปี ปัจจุบันการพัฒนาเอมิจิมีหลากหลายหมวดหมู่มากกว่าการแสดงความรู้สึกอย่างเดียว เช่น หมวดหมู่อาหาร สัตว์ กีฬา ธงชาติ เป็นต้น เพื่อการสื่อสารที่หลากหลายและครอบคลุมทุกหมวดหมู่ (Gavin Lucas, 2016, p. 42)

Emoticon, Kaomoji, ASCII Art และ Emoji เป็นสัญลักษณ์ และอักษรภาพที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญของการสื่อสารในช่วงการเปลี่ยนผ่านยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนอารมณ์ สีหน้า ท่าทาง เพื่อให้อีกฝ่ายรับรู้อารมณ์ของกันและกันในช่วงเวลานั้น ซึ่งทำให้รู้ว่ามีมนุษย์นั้นแม้จะมีภาษาตัวอักษรที่ใช้ในสื่อสาร เป็นสิ่งที่แทนถึงความจริงเป็นของตัวเองแล้ว แต่มนุษย์นั้นก็ยังต้องการความนามธรรมของความรู้สึก ดังที่นักปรัชญาพูดว่า หนึ่งภาพล้านความรู้สึก คงจะใช้เทียบกันได้กับการสื่อสารด้วยอักษรภาพนั่นเอง

### 2.3 ข้อมูลภาคสนามการพิมพ์ระบบอนาล็อกสู่การพิมพ์ระบบดิจิทัล

การศึกษาภาคสนามเป็นการลงพื้นที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียงพิมพ์ซึ่งเป็นเครื่องมือการพิมพ์เริ่มแรกของโลกและในประเทศไทย เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์เกี่ยวกับการสื่อสารทางด้านการพิมพ์เป็นหลัก การศึกษาถึงจุดเริ่มต้นของการพิมพ์นั้นจึงเป็นข้อมูลสำคัญและเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์

**การพิมพ์** คือ การถ่ายโอนข้อมูลจากแม่พิมพ์ของอักษรลงบนกระดาษด้วยวิธีการที่หลากหลายตามยุคตามสมัย ตั้งแต่การพิมพ์จากเครื่องพิมพ์แบบอนาล็อกจนถึงการพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ไฟฟ้าแบบดิจิทัลในปัจจุบัน ซึ่งเครื่องมือการพิมพ์ที่ใช้กันทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยเครื่องแรกนั้นมีชื่อว่าแท่นเรียงพิมพ์ (Letterpress) แล้วจึงพัฒนามาเป็นเครื่องพริ้นผ่านระบบคอมพิวเตอร์ (Printer) มาจนถึงปัจจุบัน

Johann Gutenberg (โยฮันเนิส กูเทินแบร์ค) เป็นช่างเหล็ก ช่างทอง ช่างพิมพ์ และนักประดิษฐ์ชาวเยอรมัน มีชื่อเสียงจากการพัฒนาเทคโนโลยีทางการพิมพ์ในช่วงคริสต์ศตวรรษ 1450 และเป็นผู้คิดค้นเครื่องพิมพ์และเทคนิคการพิมพ์ โดยใช้ตัวเรียงอักษรที่ทำจากโลหะ หมึกพิมพ์ที่ใช้น้ำมันเป็นฐาน และแท่นพิมพ์แบบกด เรียกว่า การพิมพ์แบบเรียงพิมพ์ หรือการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส (letterpress printing)

การพิมพ์ระบบเรียงพิมพ์เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่หาได้ยากในปัจจุบัน เพราะด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ที่ทันสมัยอย่างเครื่องพริ้นเตอร์ (Printer) เข้ามามีบทบาทและสร้างความสะดวกทางด้านการพิมพ์ ทำให้เทคนิคการพิมพ์โบราณอย่างการเรียงพิมพ์เป็นเทคนิคที่มีผู้ประกอบการโรงพิมพ์ที่เชี่ยวชาญยังประกอบกิจการคงเหลืออยู่น้อยมาก ซึ่งในประเทศไทยโรงพิมพ์ระบบเรียงพิมพ์นั้นคงเหลืออยู่ไม่มากนัก ผู้สร้างสรรค์จึงได้เดินทางไปยังโรงพิมพ์ที่ยังคงประกอบกิจการอยู่ มีชื่อว่าโรงพิมพ์เจริญสิน ตั้งอยู่ที่จังหวัดราชบุรี ซึ่งเป็นโรงพิมพ์ที่ใช้ระบบเรียงพิมพ์มาตั้งแต่อดีตและยังคงดำเนินกิจการอยู่จนถึงปัจจุบัน การศึกษาข้อมูลที่โรงพิมพ์เจริญสิน ทำให้ได้เห็นเครื่องมือการพิมพ์แบบเรียงพิมพ์และได้รับข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง จึงได้เรียบเรียงความรู้จากการพิมพ์แบบเรียงพิมพ์โดยมีอุปกรณ์และวิธีการทำดังนี้

**แท่นเรียงพิมพ์** คือ แท่นพิมพ์แบบกด แท่นพิมพ์แบบกดในยุคแรกๆที่ โยฮันเนิส กูเทินแบร์ค (Johann Gutenberg) คิดค้นมีลักษณะเป็นแท่นไม้ ด้านบนเป็นไม้ตันมีน้ำหนัก ข้างล่างเป็นฐานเอาไว้สำหรับวางบล็อกพิมพ์ การพิมพ์ต้องกระดาษที่ต้องการพิมพ์วางลงบนบล็อกไม้ แล้วใช้กระดาษที่มีความหนาหยาบก่อนหนึ่งชั้นแล้วจึงใช้มือในการโยกเครื่องให้ไม้ด้านบนลงมาทับกับแม่พิมพ์ที่วางอยู่ข้างล่าง ยกออกแล้วจึงจะได้สำเนาหนึ่งแผ่น การคิดค้นแท่นพิมพ์แบบกดจึงเป็น แท่นพิมพ์แบบกดนั้นถูกพัฒนามาตามลักษณะของการทำงานอย่างเช่นแท่นพิมพ์ที่โรงพิมพ์เจริญสินใช้ เป็นเครื่องพิมพ์แบบกดชนิดหนึ่งๆที่เรียกว่าเครื่องเรียงพิมพ์ หรือพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส (letterpress



printing) หรือแท่นกึ่ง ซึ่งเป็นชื่อที่ตั้งมาจากเสียงของแท่นที่เวลาโยกแล้วจะดังกึก การพิมพ์หนึ่งกึก จะได้สำเนาออกมาหนึ่งแผ่น แท่นเรียงพิมพ์มีลักษณะเป็นเครื่องมือที่ทำด้วยเหล็กหล่อมีความแข็งแรง และทนทาน ภายในเครื่องประกอบไปด้วยงานเหล็กผสมสีมีลักษณะเป็นวงกลม และลูกกลิ้งสำหรับ กลิ้งผ่านสี เป็นเครื่องมือแบบอนาล็อกเริ่มแรกใช้ระบบมือจับเป็นคันโยก และเท้าเหยียบ แล้วจึง พัฒนามาเป็นระบบไฟฟ้าเพื่อความรวดเร็วในการทำสำเนา



ภาพที่ 17 แท่นพิมพ์ Johann Gutenberg

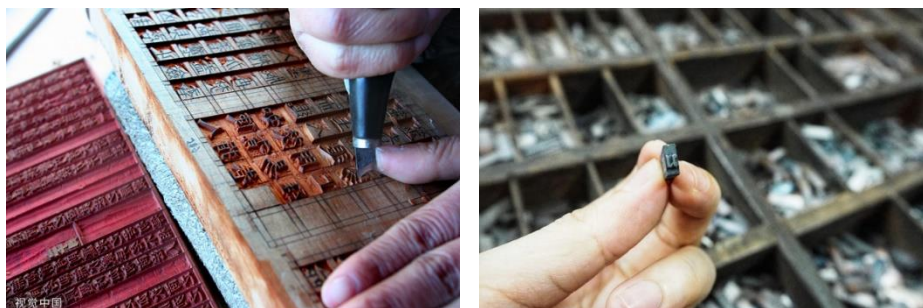
ที่มา: The First Printing Press, Gauri Shetty เข้าถึงเมื่อ 8 มกราคม 2567

เข้าถึงได้จาก <https://gaurishetty.medium.com/printing-press-8e75de4d56ab>

ภาพที่ 18 แท่นพิมพ์เรียงพิมพ์

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี

**ตะกั่วตัวพิมพ์** เป็นการหล่อตัวอักษรด้วยตะกั่ว เนื่องจากก่อนหน้าจะเป็นตัวตะกั่วนี้ ตัวพิมพ์เริ่มแรกมาจากประเทศจีน เรียกว่า แม่พิมพ์บล็อกไม้ (Woodblock) เป็นแม่พิมพ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากการแกะสลักตัวอักษรบนบล็อกไม้อย่างประณีต ทำให้การผลิตอักษรแต่ละตัวต้องใช้เวลาานมาก และการพิมพ์ซ้ำจากการกดจำนวนมากทำให้ไม่เกิดการสึกและแตกได้เร็ว ต่อมาจึงมีการพัฒนาโดย โยฮันเนิส กูเทินแบร์ค (Johann Gutenberg) ได้คิดค้นและประดิษฐ์อักษรโดยการหล่อตะกั่วสร้างเป็นแม่พิมพ์ขึ้น เรียกว่า ตะกั่วตัวพิมพ์ มีลักษณะหล่อขึ้นมาเป็นอักษรที่แยกออกละตัวสามารถเคลื่อนย้าย สลับที่ หรือนำมาประกอบกันเป็นคำหรือประโยคขึ้นได้ มีข้อดีคือสามารถหล่อตัวอักษรขนาดเล็ก และหล่อเป็นข้อความยาว ๆ ได้ และยังมีความคงทนต่อการกดทับจึงทำให้ตะกั่วตัวพิมพ์ได้รับความนิยมและถูกใช้เป็นแม่แบบในการพิมพ์กับแท่นเรียงพิมพ์เรื่อยมา



ภาพที่ 19 แม่พิมพ์บล็อกไม้ (Woodblock)

ที่มา: Woodblock printing technique, Find China in Yangzhou.

เข้าถึงเมื่อ 8 มกราคม 2567, เข้าถึงได้จาก [http://www.seeyangzhou.com/2019-11/18/c\\_425092.htm](http://www.seeyangzhou.com/2019-11/18/c_425092.htm)

ภาพที่ 20 ตะกั่วเรียงพิมพ์

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี

**วิธีการพิมพ์** การพิมพ์แบบเรียงพิมพ์เริ่มจากต้องมีข้อมูลในการพิมพ์ก่อนว่าจะพิมพ์ข้อความอะไร แล้วจึงนำตะกั่วตัวพิมพ์มาเรียงบนบล็อกที่ละตัว ซึ่งขั้นตอนนี้ต้องเป็นผู้ที่ชำนาญถึงจะทำได้รวดเร็ว หากไม่ชำนาญการเรียงข้อความที่ละตัวจะต้องทำเป็นเวลานาน เพราะกว่าจะหาตัวอักษรแต่ละตัวรวมไปถึงการเว้นวรรคที่ทำให้อ่านรู้เรื่อง การเรียงตัวพิมพ์จึงเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง เพราะต้องใช้ความอดทน ความชำนาญจึงจะเรียงออกมาได้สวยงามและน่าอ่าน เมื่อเรียงตัวพิมพ์บนบล็อกแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการผสมสีโดยสีที่ใช้เป็นสีเข็มน้ำมัน นำสีลงบนจานเหล็กที่เครื่องพิมพ์ผสมน้ำมันสนเล็กน้อย แล้วจึงโยกคั้นโยกให้ลูกกลิ้งกลิ้งลงมาบนจานเพื่อผสมสี กลิ้งจนสีเป็นเนื้อเดียวกัน แล้วจึงนำบล็อกอักษรไปวางที่แท่น ฝั่งตรงข้ามจะเป็นที่ใส่กระดาษ เมื่อกเกิดการโยกหนึ่งครั้งกระดาษจะถูกกดลงไปที่บล็อกตัวพิมพ์ที่ถูกกลิ้งผ่านหมึก ทำให้หมึกที่ติดอยู่บนบล็อกพิมพ์ติดกับกระดาษที่ถูกกดลงไป จึงจะได้สำเนาออกมาหนึ่งแผ่น วิธีการพิมพ์ด้วยแท่นกดนี้นับว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ทำให้การทำสำเนาจากข้อความได้รับความนิยมมากเนื่องจากผลิตหนังสือได้เยอะ ลดต้นทุนในการผลิต และผลิตได้รวดเร็วมากขึ้น





ภาพที่ 21 การเรียงอักษรจากช่างพิมพ์

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี

ภาพที่ 22 การเรียงอักษรบนบล็อกมือ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี



ภาพที่ 23 อักษรเรียงพิมพ์ที่ถูกจัดเรียงวางบนบล็อก

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี

ภาพที่ 24 ช่างพิมพ์สาธิตวิธีการพิมพ์

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี



ภาพที่ 25 ภาพสำเนาผลงานการพิมพ์

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง, โรงพิมพ์เจริญสิน จ.ราชบุรี

การพิมพ์แบบเรียงพิมพ์นั้นเป็นการพิมพ์โดยใช้เครื่องมือแบบอนาล็อก ซึ่งเป็นการพิมพ์สำเนาที่ว่องไวแล้วในเวลานั้นแต่ก็ยังไม่เพียงพอต่อการบริโภคสื่อตามความเจริญของสังคม จึงทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านการพิมพ์มาเรื่อย ๆ จากเรียงพิมพ์ด้วยมือ มาเป็นเรียงพิมพ์ด้วยเครื่องมืออย่างเครื่องพิมพ์ดีด และการเรียงพิมพ์จากเครื่องเมื่อใช้ไฟฟ้าด้วยคอมพิวเตอร์ เรียกว่าเครื่องพิมพ์ (Printer) ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ สะดวกต่อการพิมพ์ แก้ไขต้นฉบับ คัดลอกข้อความ และการนำมาพิมพ์ใหม่ สามารถพิมพ์ได้หลายภาษา และยังเก็บต้นฉบับไว้ในแผ่นบันทึกความจำคอมพิวเตอร์ทำนำข้อมูลเดิมกลับมาพิมพ์ซ้ำใหม่ได้เรื่อย ๆ

#### 2.4 การค้นพบสัญญาณของการสื่อสารจากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล

การค้นพบสัญญาณที่นำมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์จากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล สามารถแบ่งออกเป็นยุคสมัยตามการใช้วัสดุและเครื่องมือของระบบการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การแปลงสัญญาณในยุคอนาล็อก และการถอดสัญญาณในยุคดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังนี้

**การแปลงสัญญาณในยุคอนาล็อก** การสื่อสารในยุคอนาล็อกเริ่มต้นจากมนุษย์ยุคหินได้ประดิษฐ์เครื่องมือที่ทำได้ตามธรรมชาติจากเศษไม้หรือสีจากธรรมชาติ เช่น ถ่าน หรือปูนแดง นำมาขีด เขียนรูปภาพบนผนังถ้ำ เพื่อสร้างร่องรอยทำให้เกิดเป็นการบันทึกข้อมูลจากการมองเห็นและการเล่าเรื่อง โดยการขีดเขียนเป็นรูปภาพเชิงสัญลักษณ์ เรียกว่า รูปภาพแท้ (Pictograph) คือ มีลักษณะเป็นรูปภาพ และแสดงความหมายตามรูปภาพที่ปรากฏ ต่อมามีการถอดแบบจากการเขียนรูปภาพมาเป็นลายลักษณ์อักษร เรียกว่าอักษรรูปเล่ม (Cuneiform) ซึ่งกลายเป็นอักษรเริ่มแรกของโลก และเป็นต้นแบบของการเขียนอักษรภาพ (Hieroglyph) ของชาวอียิปต์โบราณ อย่างไรก็ตามวัสดุและวัตถุของการเขียนรูปและอักษรดังกล่าวข้างต้นล้วนแล้วแต่เป็นวัสดุที่มีการหยาบยืม จับต้องและสัมผัสได้ในธรรมชาติที่อยู่รอบตัว และจึงนำมาเป็นเครื่องมือในการบันทึกทำให้เกิดเป็นสัญลักษณ์สากล เพื่อใช้ในการสื่อสารร่วมกัน เป็นต้น ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาการจากการเขียนรูปมาเป็นการ

เขียนลายเส้น เพื่อความสะดวกต่อการเขียนและสามารถสื่อสารในวงกว้างได้มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม วัสดุและวิธีการที่นำมาใช้ยังเป็นการใช้สัญญาณที่ซับซ้อนมาจากสิ่งรอบตัวที่ผู้คนสามารถจับต้องและเรียนรู้ร่วมกันได้ ทำให้เกิดเป็นอักษรอัลฟาเบท (Alphabet) ซึ่งเป็นการสร้างเครื่องหมายแทนเสียงโดยการเขียนเป็นเส้นตัวอักษร นำมาประกอบสร้างเป็นคำ วลี และประโยค แต่ก็ยังคงบันทึกอยู่ในการเขียนที่อยู่บนวัสดุที่จับต้องได้และเป็นวัสดุที่สามารถหาได้จากสิ่งของที่มีอยู่รอบตัว เช่น ใบบัว เศษผ้า และกระดาษ เป็นต้น (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2548, pp. 117-131)

เมื่อการสื่อสารของมนุษย์ในยุคอนาล็อกเริ่มขยายวงกว้าง จึงทำให้เกิดการประดิษฐ์อุปกรณ์และเครื่องมือเพื่อใช้ทุนแรงในการสื่อสารขึ้นมา โดยมนุษย์ชาวจีนมีการพัฒนาอุปกรณ์ในการเขียนจากการผลิตหมึกสำหรับเขียนด้วยการเผาถ่านจากไม้สนเพื่อนำเขามาผสมกับน้ำมันและสกัดออกมาเป็นหมึก เรียกว่า แท่งหมึกจีน นอกจากนี้พัฒนาการทางด้านอุปกรณ์การเขียนแล้ว ยังมีการพัฒนาไปสู่กระบวนการพิมพ์ โดยการเรียงอักษรผ่านระบบเครื่องมือที่ใช้การประกอบสร้างจากวัสดุที่มีความแข็งแรงและสามารถผลิตอักษรด้วยกลไกของเครื่องมือเป็นสื่อกลางในการพิมพ์อักษรให้กระจายแพร่หลายได้มากขึ้น โดย โยฮันเนิส กูเทินแบร์ค (Johann Gutenberg) ช่างฝีมือและเป็นนักประดิษฐ์ชาวเยอรมัน เป็นผู้คิดค้นเครื่องพิมพ์และเทคนิคการพิมพ์ ประดิษฐ์หมึกพิมพ์ที่ใช้ น้ำมันเป็นฐานและแท่นพิมพ์แบบกดเรียกว่า การพิมพ์แบบเรียงพิมพ์ หรือการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส (letterpress printing) โดยใช้ตัวอักษรที่ทำจากไม้หรือโลหะ มาแกะสลักเพื่อใช้เป็นแม่พิมพ์ นำมาเรียงเป็นข้อความหรือประโยคบนบล็อกพิมพ์ จากนั้นกลิ้งสีลงบนแม่พิมพ์ แล้วนำกระดาษมาวางทับและนำเข้าเครื่องพิมพ์แบบกด ทำให้เกิดการพิมพ์ซ้ำกับอักษรเดิมได้จำนวนมาก จึงจะเห็นได้ว่าการเขียนรูปและการเขียนอักขรดั้งกล่าวนั้น เป็นสัญญาณที่ถอดออกมาจากธรรมชาติ โดยใช้วัสดุธรรมชาติพัฒนามาสู่การพิมพ์อักษรที่ใช้เครื่องมือเพื่อสร้างความรับรู้และความเข้าใจร่วมกันของคนในพื้นที่ แต่เทคโนโลยีในยุคอนาล็อกก็ยังคงใช้แรงงานของคนเป็นตัวขับเคลื่อนกลไกของเครื่องมือผ่านวัสดุที่ยังจับต้องได้จริง เช่น ใบบัว กระดาษ ผ้า เป็นต้น (Protexis, 2016)

**การแปลงสัญญาณในยุคดิจิทัล** เกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางการสื่อสาร เนื่องจากปัจจุบันมนุษย์เราไม่ได้ใช้เพียงวัสดุที่จับต้องได้เหมือนในยุคอนาล็อก เช่น กิ่งไม้ หมึกเขียน ใบบัว ผ้า และกระดาษ แต่ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกในการสื่อสารที่รวบรวมและส่งและเครื่องบันทึกไว้ในอุปกรณ์เดียว ทำให้มนุษย์ติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกมากขึ้น โดยจอห์น ฟอน นอยมันน์ (John von Neumann) นักคณิตศาสตร์ชาวอเมริกันเชื้อสายฮังการี ได้คิดค้นรหัส 01 ใช้เป็นรหัสคำสั่งเพื่อช่วยให้สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ บรรจุลงในความจำของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ เรียกว่า ระบบสัญญาณดิจิทัล (Digital Signal) ซึ่งเป็นระบบที่มีกระบวนการในการนำข้อมูลมาแปลงสัญญาณผ่านเครื่องแปลงสัญญาณด้วยระบบตัวเลขและแสดงผลออกมาเป็นพิกเซล (Pixel) ทำให้ปรากฏเป็นรูปและอักษร โดยมีกระแสไฟฟ้าและอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงผ่านอุปกรณ์

เช่น คอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน เป็นต้น ดังนั้นคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน จึงกลายเป็นเครื่องมือสามารถเป็นเครื่องส่งข้อมูลและรับข้อมูลได้ในเครื่องเดียว ดังนั้นเครื่องมือทางการสื่อสารของยุคดิจิทัลนั้น ทุกคนที่มีอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์เชื่อมต่อจะสามารถรับส่งข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรวดเร็วในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น (จตุรรัตน์ อรรถจริยา, 2534, pp. 3-86)

ดังนั้นกระบวนการในการสื่อสารในยุคดิจิทัลจึงมีความเปลี่ยนแปลงไป โดยไม่ต้องใช้แรงงานเป็นตัวขับเคลื่อนกลไกในการผลิต แต่ใช้ระบบซึ่งมีกระแสไฟฟ้าและอินเทอร์เน็ตเป็นตัวควบคุมในการผลิต ทำให้ลดระยะเวลาในการใช้แรงงาน ทำให้ผู้คนเข้าถึงการสื่อสารได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น แต่เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้ใช้วัสดุและการจับต้องได้เหมือนยุคอนาล็อก ทำให้การสื่อสารเกิดความรวดเร็วเพราะผ่านกระบวนการแปลงสัญญาณโดยการใช้ระบบเป็นเครื่องทุ่นแรง ดังนั้นการสื่อสารที่รวดเร็วจึงทำให้โลกพรมแดนของการสื่อสารกระชับเข้ามา แต่อย่างไรก็ตามการสื่อสารที่รวดเร็ว ทำให้มนุษย์ขาดกระบวนการไตร่ตรองจึงทำให้เกิดปัญหา ซึ่งเป็นประเด็นหลักของการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

### ส่วนที่ 3 ความสำคัญของศิลปะข้อความและการใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์

**3.1 ศิลปะข้อความ (Text Art)** มีต้นกำเนิดมาจากการเขียนภาพบนก้อนหินขนาดใหญ่หรือผนังถ้ำของมนุษย์ในยุคหิน รวมไปถึงการบันทึกอักษรภาพของชาวอียิปต์โบราณก็นับได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของศิลปะข้อความ เนื่องจากการบันทึกเหล่านี้เป็นการใช้สัญลักษณ์โดยการใช้รูปภาพในการแสดงความหมายและภายหลังได้พัฒนาเป็นตัวอักษร ซึ่งลักษณะของการบันทึกอักษรลงบนวัตถุถาวรในสมัยโบราณนั้น มนุษย์ได้ใช้เครื่องมือในการบันทึกโดยการใช้สีจากถ่าน หรือสีที่หาได้ตามวัสดุธรรมชาติ หรือประดิษฐ์เครื่องมือจากของแข็งที่มีลักษณะแหลมคม นำมาขีด ขีด เขียน ทำให้เกิดร่องรอยเพื่อเป็นการบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิต ประเพณี รวมไปถึงอารยธรรมต่าง ๆ ที่สามารถถ่ายทอดและส่งต่อกับคนรุ่นหลัง ดังนั้นการเขียนภาพบนวัตถุถาวรต่าง ๆ จึงมีอิทธิพลต่อศิลปะ “กราฟฟิตี (Graffiti Art)” ที่มีการแสดงออกที่คล้ายคลึงกัน โดยศิลปินกราฟฟิตีในยุคแรกจะเขียนภาพโดยการพ่นสีบนกำแพงเป็นรูปของคน สัตว์ สิ่งของ หรือเขียนชื่อตนเองเพื่อแสดงถึงการมีอยู่ของสิ่งนั้น อย่างผลงาน Taki183 ของศิลปินผู้ไม่เปิดเผยนามจริง เขาได้เขียนลายเซ็นชื่อของเขาในสถานที่สาธารณะอย่างผนังกำแพงของสถานีรถไฟ ผนังกำแพงเมือง และผนังของทุก ๆ ที่ที่เขาไป จึงทำให้ลายเซ็นชื่อ Taki183 เป็นที่รู้จักและเป็นกระแสความนิยมจนได้ถูกตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ The New York Times ยิ่งทำให้เกิดเป็นกระแสฮือฮาและได้รับความนิยมนอกจากวัยรุ่นชาวอเมริกัน และเป็นอิทธิพลทำให้วัยรุ่นในยุคนั้นเริ่มออกมาขีดเขียนชื่อตนเองบนผนังเพื่อแสดงถึงการมีตัวตนอย่างแพร่หลายทั่วโลก (ม.ป.ป, 2023) นอกจากการเขียนเพื่อแสดงตัวตนถึงการมีอยู่แล้ว ศิลปะกราฟฟิตีที่ใช้ข้อความยังได้รับความนิยมในการเขียนเพื่อเรียกร้องสิทธิ หรือประท้วงในสงครามและการเมืองที่



เกิดมาจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม อย่างกลุ่ม The White Rose ที่ใช้ข้อความ 'Freiheit' (Freedom) และ 'mit Hitler runter' (Down with Hitler) เป็นผลงาน เพื่อออกมาแสดงจุดยืนและต่อสู้กับการกดขี่ประชาชนของรัฐบาลเยอรมัน นอกจากนี้ศิลปะข้อความยังได้มีการพัฒนามาสู่งานออกแบบและงานทัศนศิลป์ ที่เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันของศตวรรษที่ 20

การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์มีหลากหลายรูปแบบมาจากการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ และการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เริ่มด้วยเมื่อต้นศตวรรษที่ 20 ศิลปินวรรณกรรม มีการพัฒนาจากการใช้อักษร คำพูด บทกวี และข้อความสั้น ๆ มาประกอบสร้างเป็นรูปทรง ผลงานในลักษณะนี้เรียกว่า ผลงานศิลปะวรรณรูป (Concrete Poetry) เป็นผลงานที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำ รูปทรง และความคิด อย่างผลงาน Silencio, 1953 ของ ยูจีน กอมริงเกอร์ (Eugen Gomringer) ที่ใช้บทกวีกับรูปร่างสี่เหลี่ยมที่เรียงง่ายในการแสดงความหมายถึงความเงียบในผลงาน นอกจากนี้รูปร่างที่เรียงง่ายแล้วยังมีการพัฒนามาเป็นการใช้บทกวีกับรูปร่างธรรมชาติอย่างผลงาน Forsythia, 1966 ของ แมรีเอลเลน โซลต์ (Mary Ellen Solt) ที่ใช้บทกวีกับรูปร่างของดอกไม้ (The Art Story, 1955-1971) นอกจากนี้ศิลปะวรรณรูปจะนิยมในต่างประเทศแล้วในประเทศไทยก็มีศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้อย่างผลงาน อย่าเห็นแก่ตัว, 1975 ของ เจริญ กุลสุวรรณ และ ผลงานชุด จิตรกรรมนามธรรม บทกวีรูปธรรม, 1988 ของจ่าง แซ่ตั้ง นอกจากการนำบทกวีมาสร้างเป็นรูปภาพแล้ว ศิลปะประเภทนี้ยังมีการพัฒนาต่อเนื่องจากการพัฒนาทางด้านสิ่งพิมพ์โดยการนำอักษรมาสร้างเป็นรูปภาพ เรียกว่าศิลปะ ASCII Art เป็นการใช้อักษรที่มีก่าจัดในเครื่องพิมพ์อย่างเครื่องพิมพ์ดีด หรือคอมพิวเตอร์ในการนำมาสร้างรูปภาพอย่างผลงาน Typewriter Art, 1975 ของอลัน ริดเดิลล์ (Alan Riddell) ภายหลังได้มีการพัฒนาโดยการนำข้อความเข้ามาขยายความหมายของรูปภาพอย่างผลงาน MUD Dragon ของจอห์น บาร์เกอร์ (John Barger) (Benjamin Brandall, 2016)

ช่วงกลางของศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงเข้าสู่ยุคศิลปะสมัยใหม่ ศิลปินในยุคนี้มีการตั้งคำถามถึงคุณค่าของความงามและความหมายทางในศิลปะ คำพูดจากตัวอักษรจึงเป็นประเด็นในการศึกษา เพื่อนำไปสู่การตระหนักรู้คุณค่าใหม่ที่สำคัญต่อวงการศิลปะร่วมสมัย เริ่มมาจากปาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) และฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque) ได้ค้นพบความหมายที่แฝงอยู่ในข้อความ อย่างผลงาน Still Life with Fan: "L'Indépendant", 1911 ของปาโบล ปิกัสโซ่ และผลงาน The Candlestick, 1911 ของฌอร์ฌ บรัก ทำให้เกิดประเด็นของการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างคำ (Word) กับภาพลักษณ์ (Image) และกับภาพวาด (Visual image) ซึ่งทำให้ศิลปินยุคนั้นสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำข้อความมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ดังกล่าวผ่านการแสดงผลงานจากแนวความคิดที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นผลงานที่สื่อถึงแนวคิดบริโภคนิยมอย่างผลงาน Campbell's Soup cans, 1962 ของ แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol) และผลงาน Untitled (I shop therefore I am), 1987 ของบาร์บารา ครูเกอร์ (Barbara Kruger) ผลงานเพื่อ

เรียกร้อยสิทธิความเท่าเทียมอย่างผลงาน Untitled (I Am a Man), 1988 ของ เกล็นน์ ลิกอน (Glenn Ligon) นอกจากนี้ศิลปะข้อความยังมีการพัฒนาในรูปแบบของการใช้สื่อสมัยใหม่เข้ามารวมด้วยอย่างการใช้ข้อความกับไฟนีออนผลงาน One Hundred Live and Die, 1984 ของบรูซ นอแมน (Bruce Nauman) และผลงาน Four Colours Four Words (Blue, Red, Yellow, Green), 1966 ของโจเซฟ โคซุต (Joseph Kosuth) และได้มีพัฒนาในรูปแบบของการนำสื่อมีเดียเข้ามาเกี่ยวข้องและจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะอย่างผลงาน Projections, New York City, 2019 ของเจนนี่ โฮลเซอร์ (Jenny Holzer) เป็นต้น (Helen Shaddock, 2019)

### 3.2 การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

- 1) การใช้ข้อความกับสี
  - 2) การใช้ข้อความกับรูปภาพ
- โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การใช้ข้อความกับสี (Texts and Colors) มีการยกตัวอย่างของศิลปินในกรณีศึกษาที่มีความโดดเด่น 2 ท่าน โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1 การใช้ข้อความกับสีเพื่อสร้างจุดเด่น ของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) และ 1.2 การใช้ข้อความกับสีเพื่อสร้างจังหวะของเมล บอชเนอร์ (Mel Bochner)

การใช้ข้อความกับสีในงานทัศนศิลป์มีการใช้มาอย่างยาวนาน เพราะสีเป็นทัศนธาตุหลักอย่างหนึ่งของงานศิลปะที่ทำหน้าที่สื่อสารถึงอารมณ์และความรู้สึกได้โดยตรง สีในแต่ละสีจะมีความหมายที่หลากหลายแตกต่างกันออกไปตามเนื้อหาของภาพ จากการจัดวางองค์ประกอบ การใช้วรรณะของสี หรือการใช้สีคู่ตรงข้าม ที่จะช่วยสร้างความรู้สึกในงานทัศนศิลป์ (ชลุต นิมเสมอ, 2557, pp. 84-85) การใช้ข้อความกับสีเริ่มปรากฏตั้งต้นศตวรรษที่ 20 เมื่อศิลปินใช้สีร่วมกับข้อความเพื่อสำรวจถึงความสัมพันธ์ของความหมายทางข้อความและความหมายของความรู้สึกในทางศิลปะ ยกตัวอย่าง อาทิ เช่น เกล็นน์ ลิกอน (Glenn Ligon) ใช้ข้อความกับสีเพื่อแสดงความรู้สึกถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียกร้อยสิทธิความเท่าเทียมของกลุ่มคนผิวสี โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ใช้ข้อความกับสีในการแสดงความสัมพันธ์ของความหมายของคำกับสีที่แสดงถึงความหมายของอารมณ์ในความหมายของข้อความ และเมล บอชเนอร์ (Mel Bochner) ใช้ข้อความกับสีในการแสดงความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว เป็นต้น ดังนั้นสีจึงเป็นเป็นทัศนธาตุหลักอย่างหนึ่งของศิลปะที่มีความสำคัญมากในการสื่อสารทางอารมณ์และความรู้สึก การใช้ข้อความกับสีจึงทำให้เกิดความรู้สึกและสร้างความหมาย ที่แตกต่างกันออกไปได้หลากหลายมากกว่าความหมายของตัวอักษร



### 1.1) การใช้ข้อความกับสีเพื่อสร้างจุดเด่น ของโรเบิร์ต อินเดียนา

จุดเด่นในงานทัศนศิลป์ คือสิ่งที่เห็นสะดุดตาทันทีในผลงานเมื่อมองครั้งแรก ซึ่งอาจเกิดขึ้นมาจากการจัดวางองค์ประกอบไว้ในตำแหน่งตรงกลางภาพเพื่อทำให้เป็นจุดเด่น เพราะเวลาคนดูรูปภาพสิ่งแรกที่จะเห็นคือบริเวณกลางภาพ เพราะเป็นตำแหน่งที่ตรงกับระดับสายตาพอดี หรือการใช้สีเพื่อสร้างเป็นจุดเด่นโดยการเลือกใช้สีที่มีความสด ซึ่งความสดจัดของสีจะทำให้เกิดความเด่นและสะดุดตา หรือการเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามในการสร้างเป็นจุดเด่น เพราะเป็นคู่สีที่มีความตรงข้ามกัน ทำให้เกิดการตัดกันของสีในภาพ ส่งผลให้เกิดการผลักระยะจากค่าน้ำหนักของคู่สีที่กระทบสู่สายตาทำให้เกิดความโดดเด่นขึ้นมาภายในภาพ



ภาพที่ 26 Robert Indiana, LOVE 1966. Oil on canvas.

ที่มา : Robert Indiana 2022 เข้าถึงเมื่อ 23 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก

<https://www.robertindiana.com/artworks/artworks-items/love5>

โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ศิลปินชาวอเมริกันผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยมีแนวความคิดเกี่ยวกับการสำรวจความนามธรรมของภาษาที่มาจากการใช้สัญลักษณ์ทางตัวเลขหรือคำพูดสั้น ๆ ร่วมกับการใช้สีของศิลปะเป็นทัศนธาตุหลักในการแสดงถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และตัวตนของชาวอเมริกัน โดยการใช้สัญลักษณ์ทางภาษา เช่น ตัวเลขที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผู้คนชาวอเมริกัน อย่างเลขถนน เลขที่บ้าน หรือใช้เป็นสัญลักษณ์ของวัฏจักรชีวิตโดยแทนหมายเลข 1 เป็นตัวแทนของการเกิด และหมายเลข 0 เป็นตัวแทนของการตาย หรือการใช้คำพูดสั้น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับผู้คนชาวอเมริกัน เช่น EAT, DIE, HUG, PACE และ LOVE ซึ่งเป็นคำที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของชาวอเมริกัน ใช้สีเป็นตัวกระตุ้นจินตนาการถึงอารมณ์และความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์กับภาษาอย่างไม่รู้จบ นำเสนอผลงานผ่านกระบวนการและเทคนิคที่หลากหลายเช่น เทคนิคจิตรกรรม ภาพพิมพ์ และประติมากรรม เป็นต้น (Robert Indiana, 2022)

ผลงาน LOVE, 1966 ของโรเบิร์ต อินเดียนา เป็นการใช้อรรถาภิธานเพื่อสร้างจุดเด่น โดยการเลือกใช้โทนสีคู่ตรงข้าม ได้แก่ สีโทนเย็นและสีโทนร้อน พื้นหลังของภาพใช้เส้นสีฟ้าและสีเขียวซึ่งเป็นสีโทนเย็น และคำว่า LOVE เป็นคำซึ่งประกอบขึ้นจากตัวอักษร L-O-V-E ใช้เป็นสีแดงซึ่งเป็นสีโทนร้อนและแสดงถึงความรัก ศิลปินจัดวางองค์ประกอบโดยวางคำไว้ตำแหน่งตรงกลางของภาพประกอบกับการใช้สีคู่ตรงข้าม การตัดกันของคู่สีจึงทำให้สีแดงที่เขียนคำว่า LOVE นั้นโดดเด่นขึ้นมา คำที่ใช้มีหน้าที่ให้ความหมายถึงความรักโดยตรง และสีที่เลือกใช้มีหน้าที่ขยายความรู้สึกของความรัก การเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามทำให้กระตุ้นความคิด และสร้างความรู้สึกให้ขัดแย้งกันเอง สร้างจินตนาการของการตีความที่หลากหลายเกี่ยวกับความรัก และเป็นการสร้างนัยยะบางอย่างของความรักไม่อาจอธิบายเป็นคำพูดได้ แต่คนที่มีความรักจะรู้สึกได้ถึงนัยยะที่ถูกซ่อนอยู่ในข้อความนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

### 1.2) การใช้อรรถาภิธานเพื่อสร้างจังหวะของเมล บอชเนอร์

จังหวะในงานทัศนศิลป์ คือสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะอันเกิดมาจากการทำซ้ำกันอย่างของความถี่และความห่าง ความสม่ำเสมอและความไม่สม่ำเสมออย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในผลงาน เช่น สี หรือรูปทรง ซึ่งรูปแบบของจังหวะนั้นเกิดการซ้ำมีหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำในรูปแบบของการจัดวางของทัศนธาตุที่ถูกจัดวางในระยะห่างที่เท่ากันและต่อเนื่องกันไปในแนวเดียวกัน การจัดวางในลักษณะนี้เรียกว่า การจัดจังหวะแบบซ้ำกัน (Repetitive) หรือการเคลื่อนที่แบบต่อเนื่องไปในทิศทางเดียวกัน หรืออีกรูปแบบหนึ่งคือการจัดจังหวะแบบสลับไปมา (Alternative) เป็นการจัดวางของทัศนธาตุที่ถูกจัดวางในตำแหน่งมีลักษณะของการเว้นช่องว่างและจัดวางทัศนธาตุในรูปแบบของการสลับแกว่งกันอย่างมีเอกภาพ การทำซ้ำในลักษณะนี้จะทำให้เกิดความเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่อง และอีกรูปแบบหนึ่งคือการจัดจังหวะแบบมีระยะ โดยการใช้นิพจน์เล็กไปจนถึงใหญ่ของรูปทรง หรือความอ่อนไล่ไปถึงเข้มของสี การทำซ้ำในลักษณะนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวแบบเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (Progressive) เป็นต้น (ชูลัด นิมเสมอ, 2557, p. 192)



ภาพที่ 27 Blah, Blah, Blah, 2011

ที่มา : Mel Bochner, “Blah, Blah, Blah”, เข้าถึงเมื่อ 23 กันยายน 2565

เข้าถึงได้จาก <http://www.melbochner.net/archive/2010s/>

Mel Bochner เป็นศิลปินชาวอเมริกัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวความคิด (Conceptual art) บอชเนอร์เป็นศิลปินในยุคของความเปลี่ยนแปลงในช่วงครึ่งหลังทศวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ภาพเขียนค่อย ๆ สูญเสียความสำคัญในพื้นที่ศิลปะสมัยใหม่ ที่ภาษาได้เปลี่ยนแปลงจากการมีหน้าที่อธิบายศิลปะ กลายมาเป็นศิลปะด้วยตัวมันเอง บอชเนอร์ได้ศึกษาและสำรวจเกี่ยวกับโครงสร้างของภาพเขียนกับภาษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งวิธีการสร้างสรรค์และทำความเข้าใจในธรรมชาติของภาษา รวมไปถึงวิธีการเชื่อมโยงระหว่างภาพเขียนกับภาษา ผลงานศิลปะของเขาจึงเป็นผลงานที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ภาษา กับพื้นที่และสี (Mel Bochner, n.d.)

ผลงาน Blah, Blah, Blah, 2011 ของ Mel Bochner ศิลปินเลือกใช้ภาษาจากข้อความ ซึ่งเป็นคำพูดที่ชาวอเมริกันใช้พูดเพื่อย่อบทสนทนาให้สั้นลง ขยายความหมายของภาษาด้วยภาษา ภาพจากการซ้ำของสี โดยการลงสีบนตัวอักษรทีละตัว ใช้สีที่สดและโทนสีที่หลากหลาย กระจายทุกสีไว้ในทุกบรรทัดในตำแหน่งที่ตรงกันบ้างและไม่ตรงกันบ้าง การซ้ำของสีจากการมองกลุ่มสีที่คล้ายกัน จึงทำให้เกิดจังหวะแบบสลับไปมา (Alternative) ที่สร้างความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวภายในผลงาน การซ้ำของรูปทรงเกิดจากการซ้ำกันในแนวนอนและแนวตั้งของข้อความ เส้นที่เห็นชัดและทำงานมากที่สุด ในภาพนี้เป็นเส้นแนวตั้งที่เกิดจากการซ้ำกันของตัวอักษร B-l-a-h ที่ถูกจัดวางให้มีการซ้ำในตำแหน่งที่ตรงกันในแนวตั้งของทุก ๆ แถว ซึ่งเป็นการใช้จังหวะแบบซ้ำกัน (Repetitive) การซ้ำของเส้นในแนวตั้ง ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเร็ว แม้ภาพนี้จะเป็นรูปภาพที่ไม่มีเสียง แต่การนำทัศนธาตุมาใช้ร่วมกับข้อความ ทำให้เมื่ออ่านข้อความตามตัวอักษรแล้ว สีที่มีลักษณะกระจายออกทำให้เกิดจินตนาการถึงเสียงพูด Blah blah blah ที่เคลื่อนไหวเป็นคลื่นเสียงอย่างรวดเร็วซ้ำ ๆ ทั่วทั้งผลงาน

2) การใช้ข้อความกับรูปภาพ (Texts and Images) มีการยกตัวอย่างของศิลปินในกรณีศึกษาที่มีความโดดเด่นทั้งหมด 3 ท่าน โดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. การใช้ข้อความสร้างรูปภาพ ของศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณุ สุภนิมิตร 2. การใช้ข้อความกับรูปภาพจากการตัดทอน ของฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque)

การใช้ข้อความกับรูปภาพในงานทัศนศิลป์เริ่มปรากฏในช่วงศตวรรษที่ 20 เริ่มมาจากการนำข้อความมาสร้างเป็นรูปภาพจากการประกอบกันของอักษร คำพูด บทกวี และข้อความสั้น ๆ โดยมีศิลปินที่ทำงานในลักษณะนี้ได้แก่ ยูจีน กอมริงเกอร์ (Eugen Gomringer), เดซิโอ ปีกานาตารี (Décio Pignatari) ซึ่งในประเทศไทยก็มีผลงานจิตรกรรมนามธรรม บทกวีรูปธรรม ของจ่าง แซ่ตั้ง ผลงานอย่างเห็นแก่ตัว ของเจริญ กุลสุวรรณ และผลงานชุดมะเร็ง มาเล็ง/CANCER CANCEL ของศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณุ สุภนิมิตร เป็นต้น แล้วจึงได้พัฒนามาเป็นการใช้ข้อความกับรูปภาพของปาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) และฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque) ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยการตัดทอนข้อความในรูปภาพ จึงทำให้เกิดความหมายใหม่ที่แฝงอยู่ในข้อความ จากนั้นการใช้ข้อความกับรูปภาพจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจ ทำให้มีศิลปินหลายคนเริ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยนำข้อความเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ยกตัวอย่างผลงาน Homes for America ของ แดน เกรแฮม (Dan Graham) เป็นผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดผ่านรูปแบบการเขียนเชิงบทความในนิตยสารเพื่อตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ของข้อความกับผู้คนและรูปภาพที่ปรากฏ ผลงาน Campbell's Soup Cans ของ แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol) ที่ใช้ข้อความกับรูปภาพในการเชื่อมโยงศิลปะกับชีวิตประจำวัน และผลงาน I shop therefore I am ของ บาร์บารา ครูเกอร์ (Barbara Kruger) เป็นการใช้ข้อความกับรูปภาพเพื่อสื่อถึงสังคมบริโภคนิยมของชาวอเมริกัน (Mallory Gemmel, 2021)

2.1) การใช้ข้อความสร้างรูปภาพ (Concrete Poetry) ในความหมายของศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณุ สุภนิมิตร การใช้ข้อความสร้างรูปภาพหรือศิลปะวรรณรูป คือการใช้ตัวอักษรเป็นทัศนธาตุทำให้เกิดจุด เส้น และน้ำหนักรวมที่ประกอบสร้างเนื้อหาด้วยตัวอักษรเป็นรูปทรงของคน สัตว์ สิ่งของ หรือธรรมชาติ เพิ่มการรับรู้ด้วยความหมายของข้อความที่เกิดจากตัวอักษรนำมาจัดวางในตำแหน่งที่กระตุ้นความคิดให้เข้าถึงเนื้อหาที่ศิลปินต้องการจะสื่อสาร ศิลปะในลักษณะนี้ในภาษาอังกฤษเรียกว่า Concrete Poetry หรือ ศิลปะวรรณรูป กวีรูปธรรม บทกวีนามธรรม ในที่นี้ผู้เขียนจะขอเรียกว่า กวีมีรูป ตามศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณุ สุภนิมิตร ที่ให้คำนิยามว่า กวีมีรูป คือ การเรียงตัวอักษรที่เป็นบทกวีหรือถ้อยคำให้เป็นภาพ ตัวอักษรอาจมีคำซ้ำ มีการเว้นช่องว่างระหว่างคำ เรียงตัวหนังสือได้ทั้งแนวนอน และแนวตั้ง ภาพโดยรวมที่ได้รับเป็นไปได้อย่างรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือรูปร่างของภาพเหมือน คน สัตว์ สิ่งของ และธรรมชาติ ซึ่งทั้งบทกวีประกอบกันเป็นภาพที่มีความสัมพันธ์ ประกอบกันเป็นสามมิติ คือ คำ เสียง และภาพ หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นการผสมผสานระหว่างวรรณศิลป์กับทัศนศิลป์ งานศิลปะต่างสาขากัน (พิชณุ สุภนิมิตร, 2562, p. 16)





ภาพที่ 28 พิชณ สุภนิมิตร, ชีวิตกับความหวัง (2562)

ที่มา: พิชณ สุภนิมิตร. มะเร็ง มาเล็ง/CANCER CANCEL [สูจิบัตร].

กรุงเทพฯ: หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา, หน้า 32.

ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณ สุภนิมิตร เป็นศิลปินชาวไทย เกิดที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร เดิมเป็นคนจังหวัดสมุทรสงคราม และเติบโตในจังหวัดสิงห์บุรี และได้ย้ายเข้ามาศึกษาที่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร ด้วยความที่เป็นคนที่ชอบศิลปะทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นดนตรี กวี เขียนรูป วิจารณ์งานศิลปะและเขียนหนังสือ การย้ายถิ่นฐานบ่อยของศิลปินจึงเป็นแรงบันดาลใจ และชอบเก็บความประทับใจระหว่างทางนั้นมาสร้างเป็นผลงานศิลปะในแต่ละช่วงของชีวิต เนื่องจากท่านเป็นศิลปินนักกวีจึงได้มีการใช้ข้อความในงานศิลปะมาอย่างต่อเนื่อง เริ่มตั้งแต่งานจิตรกรรม ภาพพิมพ์ งานเขียนหนังสือและนิยาย โดยใช้นามปากกาว่า “พิชณ สุภ” ปัจจุบัน ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณ สุภนิมิตร เป็นอาจารย์อยู่ที่ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ สาขาวิชาภาพพิมพ์ และเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงมีการแสดงผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง และได้รับการเชิดชูเกียรติเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์) ประจำปี 2565 (Mix Magazine, 2010)

ผลงานชีวิตกับความหวัง มะเร็ง มาเล็ง/CANCER CANCEL ของศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชณ สุภนิมิตร เป็นการใช้ข้อความสร้างรูปภาพ ศิลปินได้เลือกใช้ข้อความทั้งหมด 6 คำ ได้แก่ ความรัก, ชีวิต, การดูแล, ความหวัง, ไข่ตุ๋น และครอบครัว ซึ่งทั้ง 6 คำนี้ เป็นคำในภาษาไทยที่มีความหมายตรงตัวตามภาษาแบบปกติ ใช้เพื่อเป็นการเปรียบเทียบ และเชื่อมโยงเรื่องราวกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ และสร้างความตระหนักรู้ใหม่ ในเรื่องของธรรมชาติ ชีวิต และความจริง การนำข้อความมาสร้างเป็นรูปภาพ ทำให้เกิดความงามธรรมชาติทางความคิด เนื่องจากการอ่านจะทำให้เกิด

เสียงและสร้างจินตนาการ เช่น คำว่า “ชีวิต” ที่ถูกเขียนซ้ำ ๆ วนเป็นรูปทรงของถั่ว คำว่า “ชีวิต” เมื่ออ่านจะเกิดภาพในจินตนาการของตนเองขึ้นมา “ชีวิต” คำเดียว แต่ภาพที่เห็นอาจจะเป็นช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตที่ปรากฏขึ้นมา เช่น ช่วงวัยเด็ก วัยรุ่น หรือช่วงเวลาของชีวิตที่ผ่านมา คำว่า “ครอบครัว” ภาพในจินตนาการอาจเห็นเป็นคนในครอบครัวขึ้นมา คำว่า “ความรัก” ภาพที่เห็นอาจเป็นภาพของบุคคลที่เรารักหรือนึกถึงในขณะนั้น อาจมีหนึ่งคนหรือหลายคนนั้นขึ้นอยู่กับจินตนาการของแต่ละคน คำว่า “ไช่ตุน” ซึ่งมีซ้ำ ๆ อาจจะจินตนาการภาพถึงไช่ตุนของม้ออื่น ๆ ขึ้นมาด้วย เป็นต้น แม้ผลงานชิ้นนี้จะดูเป็นงานรูปธรรม แต่ด้วยการใช้ข้อความที่เป็นทัศนธาตุที่สำคัญในการเล่าเรื่อง ทำให้ภาพนี้มีความเป็นนามธรรมซึ่งนำไปสู่จินตนาการตามทัศนคติ และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (พิชญ ศุภนิมิตร, 2562, p. 32)

## 2.2) การใช้ข้อความกับรูปภาพจากการตัดทอน ของฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque)

การตัดทอนในงานทัศนศิลป์นั้นเป็นรูปแบบในการแสดงออกของงานศิลปะคิวบิสม์ (Cubism) ซึ่งเกิดจากการบิดเบือน ดัดแปลง ตัดต่อโครงสร้างขององค์ประกอบในงานศิลปะเพื่อลดความสำคัญของความหมายจากรูปเดิม และให้ความสำคัญต่อความหมายที่เกิดขึ้นมาใหม่ในรูปภาพนั้น โดยใช้รูปทรงของเราคิดเป็นหลัก



ภาพที่ 29 Georges Braque, Lighter, and Newspaper: “Gil Blas”, 1909

ที่มา:[https://media.mutualart.com/Images/2017\\_10/26/22/222055973/e69a0140-5695-4f1d-8391-da732c46888b.jpeg?w=1366](https://media.mutualart.com/Images/2017_10/26/22/222055973/e69a0140-5695-4f1d-8391-da732c46888b.jpeg?w=1366)



ฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque) เป็นศิลปินจิตรกรชาวฝรั่งเศส เดิมทีและอาศัยอยู่ในเมืองเลออาฟร์ (Le Havre) และย้ายเข้าสู่กรุงปารีสเพื่อศึกษาต่อในด้านศิลปะ รูปแบบในการทำงานของฌอร์ฌ บรัก แต่เดิมนั้นเริ่มมาจากการวาดภาพทิวทัศน์จากความประทับใจ ใช้สีเส้นที่ฉูดฉาดตัดกันอย่างรุนแรงในแนวทางของศิลปะแบบโฟวิสม์ (Fauvism Art) แล้วจึงเริ่มพัฒนาผลงานตามความสนใจ โดยมีแนวความคิดในการเสนอถึงมุมมองต่าง ๆ ของสิ่งรอบตัวอย่าง ผู้คน สัตว์ สิ่งของ วัตถุและทิวทัศน์ โดยการทดลองใช้รูปทรงเรขาคณิตมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วยการคลี่คลายรูปทรงทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นมุมมองด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลังของคน สัตว์ ของสิ่ง วัตถุหรือทิวทัศน์ที่อยู่ในภาพในเวลาเดียวกัน จนกลายมาเป็นผู้ก่อตั้งศิลปะลูกบาศก์หรือบิสม์ (Cubism) ร่วมกับปาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso)

ผลงาน *Lighter and Newspaper: Gil Blas* ของฌอร์ฌ บรัก เป็นการตัดทอนข้อความจากรูปภาพ เพื่อทำให้เกิดความหมายใหม่ ผลงานชิ้นนี้ศิลปินเลือกใช้คำว่า GIL B[LAS] ซึ่งเป็นชื่อของหนังสือพิมพ์ ที่มีการวิจารณ์งานของเขาในด้านลบ ศิลปินจึงต้องการตอบโต้โดยการประชดประชันด้วยวาดรูปหนังสือพิมพ์ที่มีลักษณะที่บ่งบอกถึงหนังสือพิมพ์ GIL B[LAS] ในลักษณะที่ถูกพับ ซึ่งการพับของหนังสือพิมพ์ ศิลปินมีเจตนากำหนดลักษณะการพับ ให้มีการพับระหว่างตัว B และตัว L ทำให้ตัวอักษร [LAS] ถูกตัดออกไปจากภาพ จึงเกิดเป็นคำว่า “GILB” ซึ่งเป็นคำย่อของ Glibber แปลว่าพูดพล่อย ๆ ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการตัดทอนข้อความจากการตัดองค์ประกอบของรูปภาพ ที่ทำให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา และทำให้ความหมายที่มีอยู่เดิมนั้นเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งทำให้เห็นว่าข้อความหนึ่งข้อความอาจมีความหมายอื่นแฝงอยู่ การสร้างหมายใหม่ขึ้นมาขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความคิดของศิลปินเป็นผู้กำหนด (นิล ค็อกซ์, 2557, pp. 228-229)

การศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์ พบว่าศิลปะข้อความ (Text art) เป็นการนำข้อความร่วมกับทัศนธาตุในงานศิลปะ เพื่อทำให้ตัวข้อความนั้นขยายความหมายได้มากยิ่งขึ้น โดยข้อความมีหน้าที่สื่อสารถึงความหมายทางความคิดโดยตรงและทัศนธาตุในงานศิลปะช่วยทำหน้าที่ขยายความคิดทางความรู้สึกให้ชัดเจนและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น แม้คำหรือข้อความที่ใช้จะมาจากความคิดของความเป็นจริง แต่เมื่อนำมาใช้ในงานศิลปะแล้ว ความคิดของความจริงนั้นสามารถเปิดกว้างและขยายความหมายได้มากขึ้น จากการใช้ทัศนธาตุและการจัดวางองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความคิดใหม่จากการเปลี่ยนแปลงทัศนธาตุในองค์ประกอบ ซึ่งเป็นการสื่อสารของศิลปะที่แตกต่างจากการสื่อสารด้วยข้อความ เพราะทัศนธาตุในทางศิลปะนั้นมีผลโดยตรงต่อการรับรู้ทางด้านอารมณ์และความรู้สึก ทำให้การตีความในความหมายนั้นขึ้นอยู่กับทัศนคติและประสบการณ์ของแต่ละคน

### 3.3. วิเคราะห์ผลงานศิลปินที่ใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์

ข้อความคืออักษรที่ประกอบขึ้นมาจากคำพูดโดยมีโครงสร้างมาจากภาษา บทความในส่วนนี้ผู้เขียนจะอธิบายถึงการใช้อักษรในงานทัศนศิลป์ โดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบภายในผลงานศิลปะถึงการใช้ภาษาและภาษาภาพของศิลปินร่วมสมัยที่นำอักษรมาใช้ในผลงาน โดยแบ่งลักษณะของผลงานออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

#### 3.3.1 การใช้ข้อความกับวรรณกรรม ผลงานของศิลปินในกรณีศึกษา ได้แก่

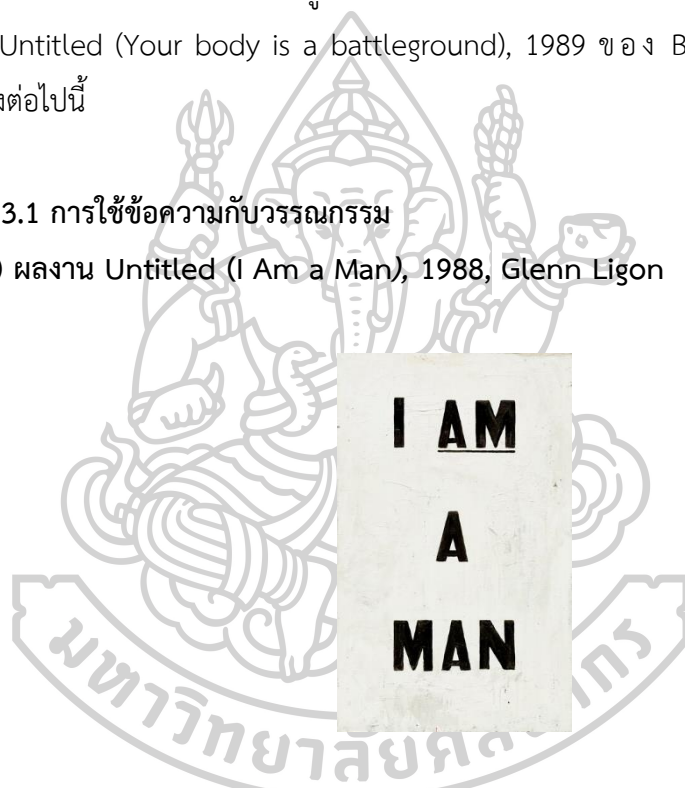
1) ผลงาน Untitled (I Am a Man), 1988 ของ Glenn Ligon

#### 3.3.2 การใช้ข้อความกับรูปภาพ ผลงานของศิลปินในกรณีศึกษา ได้แก่

1) ผลงาน Untitled (Your body is a battleground), 1989 ของ Barbara Kruger โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.3.1 การใช้ข้อความกับวรรณกรรม

1) ผลงาน Untitled (I Am a Man), 1988, Glenn Ligon



ภาพที่ 30 Glenn Ligon, Untitled (I Am a Man), 1988

Oil and enamel on canvas, 40 x 25".

ที่มา: Untitled (I Am a Man), by Glenn Ligon, 1988, Torrance Art Museum.

เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2567.

เข้าถึงได้จาก <https://www.torranceartmuseum.com/staffpicks/2021/1/7/i-am-a-man-written-by-hope-ezcurra>

Glenn Ligon เป็นศิลปินชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกัน สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) โดยการใช้ข้อความจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงในการสร้างสรรค์

ผลงาน ผลงานของเขานำเสนอเกี่ยวกับการเรียกร้องในเรื่องทาส สิทธิพลเมือง เชื้อชาติ และเพศสภาพโดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นเหมือนตัวแทนในการตั้งคำถามถึงปัญหาเพื่อให้ผู้คนพิจารณาจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นในผลงาน

ผลงาน Untitled (I Am A Man), 1988 เป็นผลงานที่เรียกร้องถึงความเป็นมนุษย์ ค่าแรงงานขั้นต่ำ และความปลอดภัยในการทำงานของกลุ่มคนผิวดำ ซึ่งในขณะนั้นคนผิวดำมักจะถูกดูถูก กดขี่ เหยียดหยาม ด้วยค่าความเป็นมนุษย์ และถูกมองเป็นทาสเป็นแรงงานขั้นต่ำในสังคมอเมริกัน ผลงานชิ้นนี้มีแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์การเสียชีวิตของพนักงานสุขาภิบาลที่เสียชีวิตอย่างมิชอบจากอุปกรณ์ที่ชำรุด ทำให้พนักงานเกิดความไม่พอใจ และได้ออกมาเดินขบวนประท้วงจำนวน 1,300 คน โดยใช้ข้อความ “I Am A Man” เป็นสัญลักษณ์ในการเรียกร้องถึงสิทธิความเป็นมนุษย์ของกลุ่มคนผิวดำ

“I am an invisible man. No, I am not a spook like those who haunted Edgar Allan Poe; nor am I one of your Hollywood-movie ectoplasms. I am a man of substance, of flesh and bone, fiber, and liquids -- and I might even be said to possess a mind. I am invisible, understand, simply because people refuse to see me. Like the bodiless heads you see sometimes in circus sideshows, it is as though I have been surrounded by mirrors of hard, distorting glass. When they approach me, they see only my surroundings, themselves, or figments of their imagination -- indeed, everything and anything except me.” (Ellison Ralph, 1914-1994) เป็นวรรณกรรมชื่อว่า Invisible Man ของ Ralph Ellison มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียกร้องของกรรมมีตัวตนของคนผิวสีที่เรียกร้องการมีอยู่ของตนเอง ในขณะที่สังคมส่วนใหญ่มักมองข้าม หรือไม่เห็นคุณค่าของคนผิวสี จึงเปรียบตนเองเป็นดั่งมนุษย์ล่องหน Glenn Ligon จึงนำวรรณกรรมที่ชื่อว่า Invisible Man ของ Ralph Ellison โดยเลือกใช้ประโยค I am an invisible man ซึ่งเป็นประโยคแรกของวรรณกรรม และเป็นใจความสำคัญของวรรณกรรมมาใช้ในผลงาน

ผลงาน Untitled (I Am A Man) สามารถวิเคราะห์โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ภาษา 2. ภาษาภาพ

**1. ภาษาจากการใช้ข้อความ** ศิลปินได้ใช้ข้อความจากวรรณกรรมสำคัญที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียกร้องถึงความเท่าเทียมระหว่างเชื้อชาติ โดยเลือกใช้ประโยคแรกของวรรณกรรมมาใช้คือ “I am an invisible man” แปลว่า ฉันเป็นมนุษย์ล่องหน โดยนำประโยคนี้อามาตัดคำว่า “an invisible” ออก และใช้คำว่า “I am a man” แปลว่า “ฉันเป็นมนุษย์” แทน โดยขีดเส้นใต้คำว่า “AM” ซึ่งเป็นคำกริยา ในที่นี้หมายความว่า “เป็น” เพื่อเน้นย้ำถึงความมีอยู่ในภาวะปัจจุบันของคำว่า “AM” เป็นการเน้นย้ำถึงคำว่า “เป็น” ในความหมายของคำว่า I AM A MAN ฉันเป็นมนุษย์

2. ภาษาภาพที่เกิดจากสีและเส้น ศิลปินเลือกใช้สีขาวและสีดำซึ่งเป็นคู่สีที่มีความขัดแย้งกัน เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนลักษณะสีผิวของคนผิวขาวและคนผิวดำ โดยเน้นไปที่ข้อความสีดำที่มีลักษณะเป็นข้อความที่ใช้เส้นตรง ความตรงของเส้นทำให้เกิดความรู้สึกถึงความตึงเครียด ความจริงจัง และความหนาของข้อความทำให้เกิดความรู้สึกถึงความชัดเจนและเป็นจุดเด่น เป็นการเน้นย้ำถึงความหมายของข้อความ I AM A MAN ที่ปรากฏ การจัดวางองค์ประกอบ ศิลปินจัดองค์ประกอบโดยการจัดวางข้อความไว้ตรงกลางของกระดาษโดยมีลักษณะการเว้นวรรคบรรทัดไว้อย่างชัดเจน การเว้นวรรคบรรทัดของข้อความทำให้เกิดความชัดเจนของข้อความที่ปรากฏ เมื่ออ่านตามข้อความที่ปรากฏในแต่ละบรรทัดจะทำให้เกิดความรู้สึกความหนักแน่นถึงการเน้นย้ำของเสียง

เมื่อวิเคราะห์จากองค์ประกอบทั้งหมด ผลงาน Untitled (I Am A Man) เป็นผลงานที่มองครั้งแรกดูเหมือนเป็นป้ายที่มีข้อความทั่วไป เพราะในผลงานนี้มีลักษณะเด่นเพียงจุดเดียวคือข้อความ แต่ความพิเศษที่ทำให้ผลงานนี้มีชื่อเสียงโด่งดังคือการที่ศิลปินนำภาษามาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยเลือกใช้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาหลักที่ชาวอเมริกันใช้สื่อสารกัน การนำวรรณกรรมที่มีเนื้อหาที่สัมพันธ์กันมาตัดทอนเพื่อสร้างความหมายใหม่ และขยายความหมายของภาษาโดยการใช้ทัศนธาตุจากเส้น สี การเน้นข้อความ และการจัดวางองค์ประกอบทำให้เกิดเป็นภาษาภาพทำหน้าที่ช่วยขยายความหมายของคำว่า I AM A MAN ได้ลึกซึ้ง และอย่างชัดเจน ประกอบกับการที่แรงงานพนักงานสุภาพบาลซึ่งเป็นกลุ่มคนผิวดำร่วมกันชูป้ายข้อความที่เรียกร้องถึงความไม่เป็นธรรม ยังเป็นการตอกย้ำถึงความจริงที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าคือการเรียกร้องในเรื่องความเป็นมนุษย์ของกลุ่มคนผิวดำที่ยืนถือป้ายเหล่านี้



ภาพที่ 31 Richard L. Copley, I am a man, 1968, photographic print.

ที่มา: I am a man, 1968, by Richard L. Copley, Torrance Art Museum.

เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2567

เข้าถึงได้จาก <https://www.torranceartmuseum.com/staffpicks/2021/1/7/i-am-a-man-written-by-hope-ezcurra>

### 3.3.2 การใช้ข้อความกับรูปภาพ

#### 1) การใช้ข้อความกับรูปภาพ (Text and Image)

ผลงาน Untitled (Your body is a battleground), 1989, Barbara Kruger.



ภาพที่ 32 Barbara Kruger, Untitled (Your body is a battleground), 1989

Photographic silkscreen on vinyl, 112x112 in.

ที่มา: Untitled (Your body is a battleground), by Barbara Kruger, 1989, Wiki Art.

เข้าถึงเมื่อ 10 มกราคม 2567

เข้าถึงได้จาก <https://uploads8.wikiart.org/images/barbara-kruger/untitled-your-body-is-a-battleground-1989.jpg>

Barbara Kruger เป็นศิลปินทำงานศิลปะแนวความคิด (Conceptual art) ชาวอเมริกัน ผลงานของเธอเป็นที่รู้จักจากการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการใช้คำพูดเช่น “I” “You” และ “We” ซึ่งเป็นการใช้คำพูดที่สื่อสารกับผู้อ่านโดยตรงผสมผสานกับการใช้รูปภาพกราฟฟิก และข้อความที่ถูกจัดวางองค์ประกอบได้อย่างลงตัว โดยมีรูปแบบมาจากนิตยสาร สื่อโฆษณา หนังสือพิมพ์ ซึ่งรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานของเธอได้อิทธิพลจากการที่เธอเติบโตมาในช่วงยุคทองของการโฆษณาในอเมริกา

ผลงาน Untitled (Your body is a battleground), 1989 เป็นผลงานที่สร้างสรรค์จากแนวคิดของการเรียกร้องเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อเสรีภาพของผู้หญิงในเรื่องเพศ การถูกกดขี่ทางเพศ การถูกคุกคามทางเพศที่ผู้หญิงจะต้องเผชิญ ซึ่งมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อร่างกายและชีวิตของผู้หญิง (Ellen C. Caldwell, 2016)



Untitled (Your body is a battleground), 1989 สามารถวิเคราะห์จากองค์ประกอบได้ 2 ส่วน ได้แก่ 1. ภาษา 2. ภาษาภาพ

**1. ภาษาจากการใช้ข้อความ** Your body is a battleground แปลว่า ร่างกายของคุณคือสนามรบ ศิลปินเลือกใช้ข้อความที่กระตุ้นความคิด เนื่องจากข้อความกับรูปภาพไม่ได้มีความสัมพันธ์เชิงความหมายโดยตรง แต่เป็นการแฝงความหมายทางอ้อม โดยการจัดวางข้อความไว้ส่วนที่อยู่ด้านหน้าสุด ประกอบกับการใช้ข้อความสีขาวบนพื้นที่สีเหลืองสีแดง ลักษณะวางพาดอยู่บนรูปภาพของใบหน้าผู้หญิง ตัวหนังสือสีขาวให้ความรู้สึกถึงความสะอาดบริสุทธิ์ พื้นหลังสีแดงสดสร้างความรู้สึกถึงพื้นที่ของความร้อนแรงและอันตราย ลักษณะของข้อความ Your body is a battleground ใช้เป็นตัวอักษรที่มีความหนา เพื่อเป็นการเน้นข้อความให้เด่น การเว้นวรรคข้อความให้มีลักษณะจัดวางกึ่งกลางหน้ากระดาษและเว้นวรรคเป็นสามบรรทัด ทำให้การอ่านข้อความนั้นเป็นการเน้นโดยเสียงที่ปรากฏอย่างหนักแน่นและชัดเจน

**2. ภาษาภาพ** ในผลงานชิ้นนี้แบ่งได้สองอย่างคือ ภาษาที่เกิดจากทัศนธาตุทางศิลปะได้แก่ “สี” ทำหน้าที่ขยายความรู้สึก โดยการใช้ข้อความสีขาวบนพื้นที่สีเหลืองสีแดง ลักษณะวางพาดอยู่บนรูปภาพของใบหน้าผู้หญิง ตัวหนังสือสีขาวให้ความรู้สึกถึงความสะอาดบริสุทธิ์ พื้นหลังสีแดงสดสร้างความรู้สึกถึงพื้นที่ของความร้อนแรงและอันตราย ลักษณะของข้อความ Your body is a battleground ใช้เป็นตัวอักษรที่มีความหนา เพื่อเป็นการเน้นข้อความให้เด่น การเว้นวรรคข้อความให้มีลักษณะจัดวางกึ่งกลางหน้ากระดาษและเว้นวรรคเป็นสามบรรทัด ทำให้การอ่านข้อความนั้นเป็นการเน้นโดยเสียงที่ปรากฏอย่างหนักแน่นและชัดเจน

ภาษาภาพที่เกิดจากรูปภาพที่ปรากฏในผลงาน เป็นรูปภาพใบหน้าของผู้หญิงที่มีลักษณะขององค์ประกอบบนใบหน้าประกอบไปด้วยคิ้ว ตา จมูก ปาก ทุกส่วนของใบหน้าผู้หญิงนี้เป็นสิ่งที่สมบูรณ์และมีความสมดุลสร้างความรู้สึกถึงความงามของผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบ ลักษณะสีที่ใช้ในรูปภาพมีลักษณะเป็นภาพขาวดำถูกแบ่งครึ่งใบหน้าด้วยการกลับค่าของแสงทำให้ภาพใบหน้าของผู้หญิงถูกแบ่งออกเป็นสองฝั่งอย่างตั้งใจ

เมื่อวิเคราะห์จากองค์ประกอบทั้งหมดของผลงาน Untitled (Your body is a battleground), 1989 สามารถสรุปได้ว่าข้อความกับรูปภาพผู้หญิงที่ศิลปินนำมาใช้ไม่ได้มีความสัมพันธ์ทางความหมายโดยตรง แต่เป็นแฝงนัยยะทางความหมายที่มีความขัดแย้งกันระหว่างข้อความกับรูปภาพ แสดงถึงความหมายจากความคิดของศิลปิน Your body is a battleground ร่างกายของคุณคือสนามรบ ข้อความที่แสดงออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร แต่มีความนามธรรมในความคิด เราทุกคนมีภาพของสนามรบที่แตกต่างกันออกไป การที่ศิลปินนำข้อความมาใช้กับรูปภาพนั้นเพื่อขยายความหมายของผลงานให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

#### ส่วนที่ 4 ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมของศิลปินต่างประเทศที่ใช้รูปแบบศิลปะการจัดวาง และศิลปะร่วมสมัย ในการนำเสนอถึงแนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโดยใช้ตัวหนังสือเป็นทัศนธาตุหลัก โดยมีศิลปินในกรณีศึกษา ได้แก่ Ryo Shimizu, Tatsuo Miyajima และ Xu Bing

##### 4.1 เรียว ชิมิซุ (Ryo Shimizu) เทคนิคการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวอักษรสู่การสื่อสารความรู้สึกใหม่

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

ผู้สร้างสรรค์เลือกศึกษาผลงานของเรียว ชิมิซุ เนื่องจากเป็นผลงานที่ใช้ลักษณะการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวอักษร ได้แก่ การใช้ภาษาอังกฤษที่มีรูปร่างของรูปแบบจากอักษรญี่ปุ่น แต่ใช้ไวยากรณ์ในการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกใหม่ในที่นี้คือความรู้สึกของผู้คนชาวญี่ปุ่นที่ได้รับผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของอักษรในลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกถึงการปรับตัวและการเปลี่ยนแปลงขึ้นมา ซึ่งเป็นประเด็นที่ตรงกันกับเนื้อหาของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้รู้สึกถึงผลเสียจากการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษร จึงมีการศึกษาผลงานชุด CNJPUS TEXT ทั้งหมด 4 ชุดผลงานดังต่อไปนี้

ผลงานชุด CNJPUS TEXT เป็นผลงานการออกแบบตัวหนังสือที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น และสะท้อนความรู้สึกเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของคนญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ถูกถ่ายทอดเป็นงานผลงานศิลปะในรูปแบบของการประดิษฐ์ตัวอักษรหรือ Calligraphy art เป็นผลงานที่ใช้อองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในเรื่องการได้รับอิทธิพลทางด้านภาษา และประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 “CNJPUS TEXT” เป็นอักษรย่อของแต่ละประเทศที่มีความสำคัญกับผลงานชุดนี้ ศิลปินตั้งชื่อโดยเลือกใช้อักษรย่อ “CN” ย่อมาจาก China ประเทศจีน “JP” ย่อมาจาก Japan ประเทศญี่ปุ่น “US” ย่อมาจาก United States of America ประเทศสหรัฐอเมริกา ศิลปินสร้างสรรค์ตัวหนังสือพิเศษขึ้นมาโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวอักษรคันจิ เนื่องจากในอดีตประเทศญี่ปุ่นเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่ไม่มีตัวอักษรเป็นของตนเอง ประเทศญี่ปุ่นจึงได้นำตัวอักษรคันจิที่ใช้โดยประเทศจีนนำมาพัฒนาสู่การเขียนในรูปแบบต่าง ๆ และได้มีการพัฒนาอักษรให้สามารถสื่อสารเป็นภาษาโรมันได้ เพื่อให้ชาวต่างชาติหรือผู้ที่เริ่มต้นฝึกภาษาญี่ปุ่นสามารถสื่อสารกับคน

ญี่ปุ่นได้เร็วขึ้นกว่าการเขียนตัวอักษรญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม อักษรประเภทนี้เรียกว่าอักษรโรมาจิ และภาษาอังกฤษ ซึ่งสหรัฐอเมริกาใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร อักษรทั้งสามมีความเชื่อมโยงกันทางด้านประวัติศาสตร์ที่ศิลปินต้องการนำเสนอถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ของชาวญี่ปุ่น (Ryo Shimizu, n.d.-a)



ภาพที่ 33 ผลงาน “CNJPUS TEXT/Pilot” (2009)

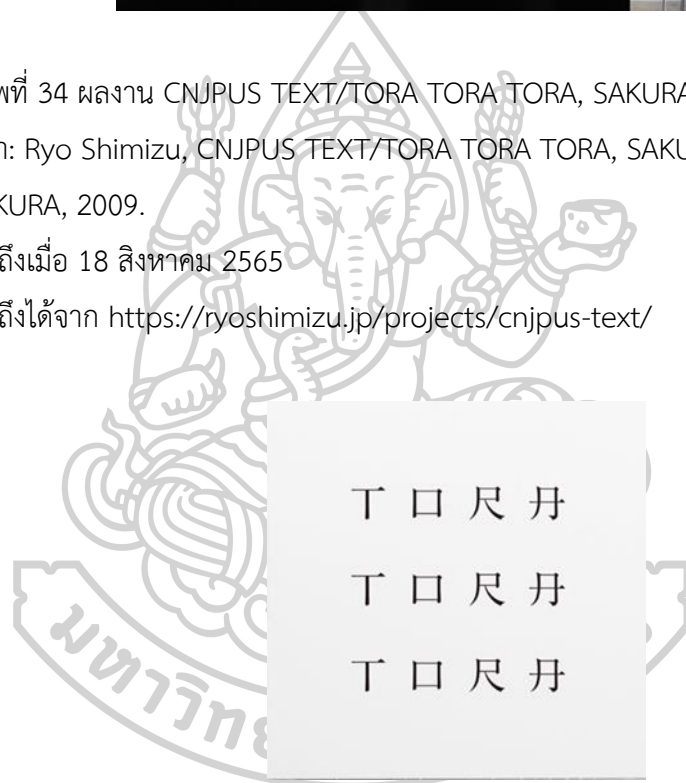
ที่มา: Ryo Shimizu, “CNJPUS TEXT/Pilot” , เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

ผลงาน “CNJPUS TEXT/Pilot” (2009) เป็นผลงานการออกแบบตัวหนังสือโดยการนำอักษรจีน ญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษ มาสร้างสรรค์เป็นอักษร A-Z ซึ่งภาษาอังกฤษในผลงานของเรียว ชิ มิสุ หมายถึงประเทศสหรัฐอเมริกา เพราะประเทศสหรัฐอเมริกาใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเป็นภาษาหลัก องค์ประกอบภายในภาพจะเห็นตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นภาษาอังกฤษถูกจัดเรียงหน้า กระดาน และบรรทัดถัดมามีลักษณะเป็นตัวเลขอารบิก 1-100 ซึ่งเป็นตัวเลขที่ใช้กันในสากล เป็นการ เลือกใช้สัญลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับเวลา ตัวเลขถูกจัดวางให้เหมือนเป็นเงาสะท้อนน้ำ ลักษณะการ จัดวางภาพรวมของตัวเลขถูกจัดวางในรูปทรงของสี่เหลี่ยมที่มีลักษณะสูง-ต่ำ ทำให้จินตนาการถึงตึก หรือเมือง ตัวเลขที่ใช้สีแดงสร้างความรู้สึกถึงเรื่องราวที่อันตราย ประกอบกับชื่อผลงาน Pilot ที่ แปลว่านักบิน เมื่อนำองค์ประกอบทุกอย่างมาวิเคราะห์รวมกัน ทำให้สามารถตีความได้ว่าศิลปิน ต้องการสื่อถึงเรื่องราวของประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับสงครามโลกครั้งที่ 2 จินตนาการถึงฝูงบิน ของกองทัพทหารอากาศจักรวรรดิญี่ปุ่นที่เข้าโจมตีฐานทัพอากาศเพิร์ลฮาร์เบอร์ของอเมริกาด้วยเวลาที่ รวดเร็ว (Ryo Shimizu, n.d.-b)



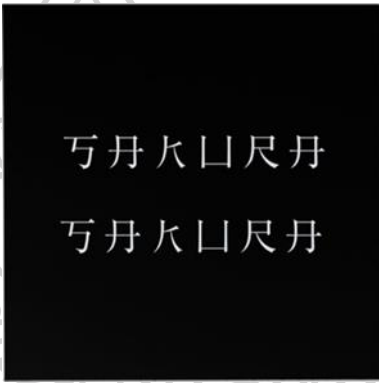
ภาพที่ 34 ผลงาน CNJPUS TEXT/TORA TORA TORA, SAKURA SAKURA SAKURA.  
 ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT/TORA TORA TORA, SAKURA SAKURA  
 SAKURA, 2009.  
 เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565  
 เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>



ภาพที่ 35 ผลงาน CNJPUS TEXT/TORA TORA TORA  
 ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT/TORA TORA TORA, 2009.  
 เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565  
 เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

ผลงาน TORA TORA TORA และผลงาน SAKURA SAKURA SAKURA เป็นผลงานในชุด CNJPUS TEXT ยังคงเป็นผลงานงานที่มีแรงบันดาลใจ มาการเปลี่ยนแปลงจากการทำสงครามโลกครั้งที่ 2 ระหว่างจักรวรรดิญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา ผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างสรรค์โดย

การนำรหัสลับ ซึ่งใช้ในการออกคำสั่งของการทำสงครามในครั้งนั้นมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยศิลปินเลือกใช้วลี “TORA TORA TORA” ซึ่งเป็นรหัสคำสั่งของผู้การมิตซูโอะ พุซิตะ ผู้นำฝูงบินในการโจมตีฐานทัพเรือเพิร์ลฮาร์เบอร์สหรัฐอเมริกาในเวลานั้น เมื่อสิ้นสุดคำสั่งสามคำนี้กองทัพทหารจักรวรรดิญี่ปุ่นก็ได้เข้าโจมตีฐานทัพเรือเพิร์ลฮาร์เบอร์สหรัฐอเมริกาอย่างราบคาบ “คำว่า TORA (トラ) ในภาษาญี่ปุ่นนั้นแปลว่า เสือ แต่คำว่า เสือ ในที่นี้เป็นคำย่อที่มาจากคำว่า โทชูเงคิ รากิเงคิ (突撃雷撃) นำเสียงคำย่อ โท และ รา มารวมกันทำให้ไปพ้องเสียงกับคำว่า โทรา ที่แปลว่า เสือ นั่นเอง และคำว่า โทชูเงคิ รากิเงคิ (突撃雷撃) ในคำนี้หากแปลตามความหมายจะแปลว่า ‘โจมตีสายฟ้าแลบ’” (KruBen WarHistory, 2017)



万丹火口尺丹  
万丹火口尺丹

ภาพที่ 36 ผลงาน CNJPUS TEXT/SAKURA SAKURA

ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT/SAKURA SAKURA, 2009.

เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

ผลงาน SAKURA SAKURA SAKURA ผลงานชิ้นนี้ ศิลปินเลือกว่าคำว่า SAKURA ซึ่งเป็นชื่อของต้นไม้ประจำชาติญี่ปุ่นเมื่อได้ยินชื่อนี้ก็จะนึกถึงญี่ปุ่นในทันที และอีกนัยยะหนึ่งซากุระยังเป็นสัญลักษณ์ของการผลัดเปลี่ยนฤดูกาล ทำให้สามารถตีความได้ว่าศิลปินต้องการสื่อความหมาย ถึงการเปลี่ยนแปลงของชาวญี่ปุ่นนั่นเอง การที่ศิลปินเลือกใช้วลีที่เป็นที่รู้จักกันในสากลเป็นการใช้ตัวหนังสือที่มีลักษณะของการข้ามสื่อข้ามศาสตร์กล่าวคือนาวลิมาใช้ให้เกิดความหมายใหม่ในศาสตร์ของศิลปะ องค์ประกอบของการจัดวาง ภาพ TORA TORA TORA มีลักษณะพื้นหลังสีขาว ตัวหนังสือสีดำ ภาพ SAKURA SAKURA SAKURA มีลักษณะพื้นหลังสีดำตัวหนังสือสีขาว ภาพทั้งสองถูกจัดวางข้างกันโดยการจัดวางในลักษณะนี้จะทำให้เห็นว่าสีพื้นหลังและตัวหนังสือของภาพทั้งสองมีความตรงข้ามกัน กระตุ้นความคิดในเรื่องการเปลี่ยนแปลงที่ตรงข้ามกัน ก่อนออกคำสั่งโจมตีฐานทัพเรือ



เพิร์ลฮาร์เบอร์สหรัฐอเมริกา จักรวรรดิญี่ปุ่นคาดว่า การโจมตีครั้งนี้จะเป็นผลดีกับญี่ปุ่น เมื่อโจมตีฐานทัพเรือเพิร์ลฮาร์เบอร์สหรัฐอเมริกาสำเร็จแล้วผลที่ได้รับกลับตรงกันข้ามกัน กลายเป็นการจุดฉนวนให้เกิดสงครามครั้งยิ่งใหญ่ สร้างความหายนะและเกิดความเสียหายมากมายมหาศาลกับชาวญี่ปุ่น (Ryo Shimizu, n.d.-a)



ภาพที่ 37 ผลงาน CNJPUS TEXT/Pearl Harbor Address to the Nation, 2009  
ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT/Pearl Harbor Address to the Nation, 2009  
เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565  
เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

ผลงาน Pearl Harbor Address to the Nation เป็นผลงานในชุด CNJPUS TEXT โดยผลงานชิ้นนี้ศิลปินได้นำสุนทรพจน์ทางการเมืองของ แฟรงกลิน เดลาโน โรสเวลต์ (Franklin Delano Roosevelt) ในขณะนั้นดำรงตำแหน่งเป็นประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกา นั่นก็คือสุนทรพจน์ “Day of Infamy” สุนทรพจน์ 2,500 คำ ที่มีความยาวเพียง 7 นาที เป็นสุนทรพจน์ใช้ถ้อยคำเพื่อต่อยุทธภาพลักษณะของ แฟรงกลิน เดลาโน โรสเวลต์ (Franklin Delano Roosevelt) ที่มีต่อสหรัฐอเมริกาในฐานะเหยื่อของการรุกรานของกองบินทหารอากาศญี่ปุ่นเป็นสุนทรพจน์ที่ปราศจากการยั่วยุ และเป็นการเรียกร้องความรักชาติมากกว่าที่จะเป็นอุดมคตินิยม ทำให้คำพูดสุนทรพจน์มีพลังและมีความสำคัญทางวาทศิลป์เป็นอย่างมาก ภายหลังจากการกล่าวสุนทรพจน์ “Day of Infamy” หนึ่งชั่วโมงถัดมา สภาคองเกรส (United States Congress) จึงได้ประกาศทำสงครามอย่างเป็นทางการกับจักรวรรดิญี่ปุ่น และนำสหรัฐอเมริกาเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างเป็นทางการ

ศิลปินได้เลือกใช้สื่อทางด้านวรรณกรรมจากเหตุการณ์ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับเรื่องราวของการเปลี่ยนแปลงของชาวญี่ปุ่นทำให้เกิดการสื่อสารที่ลึกซึ้ง ตัวหนังสือ CNJPUS TEXT มองผิวเผินอาจจะดูคล้ายภาษาญี่ปุ่น แต่หากพิจารณาให้ดีแล้วภาษาที่มองเห็นนั้นเป็นการปรับเปลี่ยนภาษาญี่ปุ่นให้เป็นภาษาอังกฤษสร้างความรู้สึก และกระตุ้นความคิดถึงความพยายามที่ชาวญี่ปุ่นต้องเผชิญในสงครามครั้งนี้ การอ่านข้อความที่อ้างอิงจากเหตุการณ์จริง ตัวอักษร และคำที่ปรากฏจะทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการถึงเสียงพูด และเป็นการกระตุ้นจินตนาการ ทำให้ผู้ชมเข้าถึงความรู้สึกราวกับว่าได้เข้าร่วมสงครามในครั้งนั้นจริง ๆ



ภาพที่ 38 ผลงาน CNJPUS TEXT, 2011

PVC Sheets on The wall and floor, 12.6x4.5 m., Towada Art Center Japan

ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT, 2011. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

**ผลงาน CNJPUS TEXT** เป็นผลงานรูปแบบ Site-specific Installation Art สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการติดแผ่น PVC บนกำแพงและพื้นโดยใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อหลัก พื้นที่ภายในห้องเมื่อมองระยะไกลจะเห็นพื้นที่ ที่เต็มไปด้วยตัวหนังสือเรียงกันเป็นแถวแนวนอนมีระยะบรรทัด การเว้นวรรคตอนเหมือนหนังสือหน้าหนึ่ง ตัวหนังสือถูกติดบนกำแพงขนาดใหญ่ และมีตัวหนังสือบางส่วนที่ถูกวางกระจัดกระจายอยู่ตามพื้น พื้นที่ภายในห้องมีการจัดแสงไฟโดยใช้แสงสีส้ม สร้างบรรยากาศทำให้นึกถึงแสงของธรรมชาติ แสงถูกจัดในทิศทางที่มีลักษณะส่องในตำแหน่งที่ต่ำ ลงในบริเวณเส้นตัดของพื้นและกำแพง ความสว่างถูกจัดให้อยู่ตำแหน่งตรงกลางข้างล่างเพื่อเน้นให้เห็นตัวอักษรที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน เมื่อเข้ามาดูในระยะใกล้จะเห็นตัวหนังสือสีดำที่ใช้วัสดุ PVC ตัวอักษรที่ติดอยู่บนกำแพงจะมีลักษณะคล้ายกับภาษาญี่ปุ่น แต่หากพิจารณาให้ดีแล้วตัวหนังสือที่ถูกติดบนกำแพงนั้น จะถูกปรับ

โครงสร้างให้สามารถอ่านเป็นภาษาอังกฤษได้ แตกต่างจากตัวหนังสือที่อยู่บนพื้นที่มีลักษณะคงอ  
 บิดเบี้ยว เน้นลักษณะทางกายภาพ และไม่สามารถอ่านออกได้ ถูกวางกระจายไร้ทิศทาง  
 เป็นการสร้างนัยยะไว้อย่างน่าสนใจ

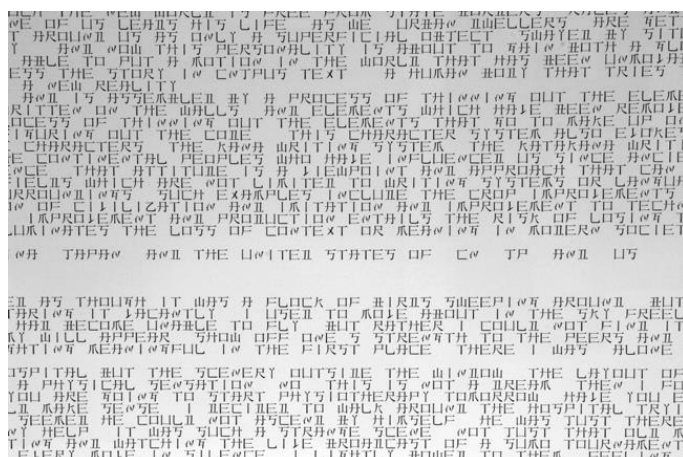


ภาพที่ 39 รายละเอียดผลงาน CNJPUS TEXT, 2011.

ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT, 2011. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

การที่ศิลปินเลือกใช้ลักษณะภาษาของประเทศตนเองนั้นเป็นการเลือกใช้สัญลักษณ์ที่ทำให้  
 คนทั่วไปเข้าใจ และเข้าถึงความคิดที่ศิลปินต้องการจะสื่อถึงเรื่องราวเกี่ยวกับประเทศของตนเองเป็น  
 หลัก ตัวอักษรที่สร้างขึ้นใหม่โดยใช้รูปทรงของอักษรจีน ญี่ปุ่น (โรมาจิ) และภาษาอังกฤษมาผสม  
 กัน เป็นอักษรใหม่ที่ชื่อว่า CNJPUS TEXT เป็นการนำอักษรของภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น (โรมาจิ)  
 มาปรับเปลี่ยนโครงสร้างและสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ตัวหนังสือที่ถูกติดตั้งบนกำแพงมีลักษณะคล้าย  
 ภาษาญี่ปุ่นแต่ไม่สามารถอ่านเป็นภาษาญี่ปุ่นได้สักตัว เมื่อพิจารณาให้ดีแล้วตัวหนังสือที่ปรากฏบน  
 กำแพงกลับอ่านเป็นภาษาอังกฤษได้ ซึ่งตัวอักษรที่อ่านออกได้นั้นเป็นข้อความที่ศิลปินได้อุปมานิทัศน์  
 ขึ้นจากเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2



ภาพที่ 40 รายละเอียดผลงาน CNJPUS TEXT, 2011

ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS, 2011. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

การ Installation ของเรียว ชิมิสุ ให้ความสำคัญกับพื้นที่และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทุกส่วน การสร้างตัวอักษรขึ้นมาใหม่โดยมีลักษณะมองผิวเผินอาจจะดูคล้ายเป็นภาษาญี่ปุ่น แต่ถ้าพิจารณาให้ดีแล้วจะเห็นเป็นข้อความภาษาอังกฤษที่มีรูปทรงคล้ายอักษรญี่ปุ่น ศิลปินใช้วัสดุ PVC เนื่องจากวัสดุ PVC เป็นวัสดุที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นสมัยใหม่ ตัวหนังสือ PVC ถูกติดบนกำแพงของห้องขนาดใหญ่ มีลักษณะเรียงกันเป็นแถว แนวนอน ตัวหนังสือที่อยู่รวมกันอย่างหนาแน่นทำให้จินตนาการถึงกองทัพตัวหนังสือ มีวรรคตอนการเว้นบรรทัดคล้ายกับหนังสือหน้าหนึ่ง ที่กระตุ้นจินตนาการทำให้นึกถึงการบันทึกประวัติศาสตร์ที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่นเอาไว้ ศิลปินเลือกติดข้อความบนกำแพงขนาดใหญ่หลายเท่าตัวคน ขนาดของกำแพงที่มีขนาดใหญ่สร้างความรู้สึกให้ถึงเป็นเรื่องใหญ่ เรื่องความสำคัญ เพื่อสื่อถึงความยิ่งใหญ่ของสงครามและผลกระทบที่ยิ่งใหญ่ที่มีต่อชาวญี่ปุ่น ลักษณะของตัวหนังสือถูกออกแบบให้สามารถอ่านเป็นภาษาอังกฤษได้ และมีการเว้นพื้นที่ว่างอย่างจงใจ อักษรที่ถูกปรับให้เป็นภาษาอังกฤษทำให้รู้สึกถึงการที่คนญี่ปุ่นต้องปรับเปลี่ยนตนเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่อีกนัยหนึ่งอาจจะสื่อถึงการยึดครองที่สหรัฐอเมริกาได้ชนะสงคราม และเข้ายึดครองญี่ปุ่นโดยญี่ปุ่นไม่มีข้อต่อรองใด ๆ





ภาพที่ 41 รายละเอียดผลงาน CNJPUS TEXT, 2011

ที่มา: Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT, 2011. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjpus-text/>

จะสังเกตเห็นได้ว่าตัวหนังสือ PVC ที่ไม่ถูกปรับเป็นภาษาอังกฤษจะถูกจัดวางกระจายอยู่บนพื้น อักษรที่ร่วงอยู่บนพื้นมีลักษณะทางกายภาพทำให้นึกถึงมนุษย์ ตัวหนังสือที่ถูกจัดวางที่มีรูปทรงลักษณะคดงอ บิดเบี้ยว ตะเกียกตะกาย อยู่ตามพื้น ท่วงท่าทำให้เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ บ่งบอกถึงความดิ้นรน ความทรมาน และความตาย การจัดวางตัวหนังสือที่กระจัดกระจายไร้ทิศทางทำให้เกิดความรู้สึกราวกับว่าชาวญี่ปุ่นที่ไม่สามารถปรับเปลี่ยนตามโครงสร้างได้ก็ถูกทิ้งไร้ค่า ไร้ความหมายอยู่บนพื้น ประกอบกับการออกแบบตัวอักษรที่สะท้อนความเป็นจริงเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมสมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่น ผู้ที่ไม่ปรับเปลี่ยนจะถูกทอดทิ้งไว้ และตายจากไปในที่สุด ตัวอักษรที่สร้างขึ้นใหม่ถูกออกแบบให้การอ่านไม่ได้ราบรื่น ผู้อ่านต้องมีความพยายามที่จะแปลเป็นภาษาอังกฤษเนื่องจากตัวอักษรที่สร้างขึ้นมามีโครงสร้างมาจากภาษาญี่ปุ่น การดัดแปลงให้เป็นภาษาอังกฤษในบางตัวอักษรก็อาจจะดูยาก การที่ศิลปินสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความพยายามที่จะปรับเปลี่ยนได้โดยปริยาย การพยายามจะเปลี่ยน การที่ชาวญี่ปุ่นอ่านข้อความได้แสดงให้เห็นถึงความคิดศิลปินที่แฝงเข้ามาในรูปแบบตัวอักษร การที่คนญี่ปุ่นอ่านข้อความได้แสดงถึงการปรับตัวของชาวญี่ปุ่น เพราะนิทรรศการจัดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นคนส่วนใหญ่ก็จะเป็นชาวญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าชาวญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ไม่พูดภาษาอังกฤษ การที่ชาวญี่ปุ่นจะเข้าใจภาษาอังกฤษได้นั้นจะต้องเป็นผู้ที่มีการพัฒนาตนเองปรับเปลี่ยนให้ทันชาวตะวันตก กำแพงตัวอักษรนี้สร้างความรู้สึกที่ยิ่งใหญ่ต่อผู้ชมนะ และตอกย้ำความเจ็บปวดจากการพ่ายแพ้ของชาวญี่ปุ่น



จากการศึกษาผลงาน CNJPUS TEXT ของเรียว ซิมิสู ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำความรู้ทางด้านเทคนิคมาพัฒนาต่อยอดในผลงานของตนเองที่มีใช้แค่การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะหรือรูปทรงของตัวอักษรเท่านั้น แต่ยังเป็นการประกอบสร้างพยัญชนะ สระ และตัวสะกดใหม่โดยการเปลี่ยนแปลงที่โครงสร้างของการประกอบสร้างตัวอักษรทั้งหมด เพื่อให้เกิดอักษรและรูปทรงรูปร่างใหม่ นำไปสู่การสร้างความหมายใหม่และความรู้สึกใหม่ในการประกอบสร้างในผลงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จึงสรุปประเด็นวิเคราะห์องค์ความรู้ และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานของเรียว ซิมิสู ดังนี้

### **ด้านเนื้อหา และสาระ**

ผลงานชุด “CNJPUS TEXT” มีแรงบันดาลใจมาจากสงคราม และความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น และอเมริกาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นำเสนอผ่านการสร้างตัวอักษรซึ่งใช้เป็นภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่นที่มีลักษณะพื้นฐานมาจากอักษรจีน ญี่ปุ่น และโรมัน อักษรถูกปรับเปลี่ยนโครงสร้างให้เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับความรู้สึกสะเทือนใจจากการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ของชาวญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ผลงานชุดนี้สร้างความตระหนักในเรื่องของผลกระทบที่สร้างความสะเทือนใจจากสงครามครั้งยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น

### **ด้านความงาม ด้านอารมณ์และความรู้สึก**

อักษร “CNJPUS TEXT” เป็นอักษรที่เป็นภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่น สร้างสรรค์ตัวอักษรขึ้นมาใหม่ โดยมีพื้นฐานจากอักษรจีน ญี่ปุ่น และโรมัน แสดงให้เห็นถึงความพยายามปรับเปลี่ยนเพื่อความอยู่รอดจากการแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 โดยศิลปินใช้อักษรที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์สากลกล่าวคือหากผู้ชมอ่านภาษาอังกฤษ หรืออ่านภาษาญี่ปุ่นไม่ออก แต่ลักษณะโครงสร้างภายนอกที่ศิลปินถ่ายทอดออกมาด้วยสัญลักษณ์ที่ทำให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ว่าอักษรที่ปรากฏตรงหน้านั้นเป็นอักษรที่มีลักษณะคล้ายอักษรญี่ปุ่นแต่อ่านเป็นภาษาอังกฤษ ตัวอักษรถูกถ่ายทอดด้านอารมณ์ด้วยการแสดงออกผ่านลายเส้นของตัวอักษรที่มีความพยายามเปลี่ยนเป็นอักษรอื่น อักษรที่ไม่ถูกแปดภาพถูกทำให้ร่วงหล่นลงพื้นมีลักษณะบิดเบี้ยว งอตัว สร้างความรู้สึกถึงความทุกข์ทรมาน อักษรที่ปรากฏแต่ละตัวสร้างความรู้สึกทำให้จินตนาการถึงคนที่มีลักษณะทางกายภาพที่บิดเบี้ยวสื่อถึงความทุกข์ทรมาน การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของตัวอักษรนั้นเป็นสัญลักษณ์หนึ่งในเนื้อหาซึ่งหมายถึงการถอดรหัสหากศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 ระหว่างญี่ปุ่นกับอเมริกาแล้วนั้นจะทราบว่า สงครามถูกสื่อสารด้วยการถอดรหัสแปลภาษาจากภาษาญี่ปุ่นมาเป็นภาษาอังกฤษนั่นเอง

### การใช้สื่อข้ามศาสตร์ และสื่อสัญญาในการสร้างความหมาย

ผลงานในชุด “CNJPUS TEXT” ได้มีการนำสื่อจากศาสตร์ทางด้านวรรณกรรมเข้ามา มีบทบาทในผลงาน การนำเสนอสื่อทางด้านวรรณกรรมเข้ามาใช้ คือการนำความจริงของประวัติศาสตร์ มาเชื่อมโยงเนื้อหาบทกวีในผลงาน ซึ่งเป็นสื่อทางด้านทัศนศิลป์ กระตุ้นความรู้สึก และสร้างความลึกซึ้งให้กับผลงานมากยิ่งขึ้น เช่น “Tora Tora Tora” ซึ่งเป็นรหัสคำสั่งของผู้นำฝูงบินในการโจมตีฐานทัพเรือเพิร์ลฮาร์เบอร์สหรัฐอเมริกา และสุนทรพจน์อันมีชื่อเสียงอย่าง “Day of Infamy” คำกล่าวสุนทรพจน์ที่ประธานาธิบดีโรสเวลต์ของญี่ปุ่น สื่อจากศาสตร์ทางด้านวรรณกรรมนั้น ทำให้ผู้ชมเมื่ออ่านจะเกิดจินตนาการถึงเสียงพูด เกิดเสียงภายในใจเป็นการกระตุ้นความรู้สึกให้เข้าถึงสถานการณ์ในความกดดัน และหากรู้ความหมายก็ยิ่งจะเพิ่มภาพจินตนาการถึงผู้คนที่กำลังเปลี่ยนความเป็นตัวเอง ทำให้เข้าถึงผลงานได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

### เทคนิค และวัสดุเชื่อมโยงอดีตถึงปัจจุบัน

ผลงานในชุด “CNJPUS TEXT” ใช้ตัวหนังสือสีดำเพื่อเป็นการเชื่อมโยงอดีตจนถึงปัจจุบัน สีดำ คือสัญลักษณ์ของตัวพิมพ์ ซึ่งหมึกตัวพิมพ์นั้นใช้สีดำในการบันทึกข้อความอย่างเป็นทางการ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ใช้เทคนิคการตัดตัวอักษรโดยการไต่คัท (Die-Cut) โดยใช้วัสดุสติ๊กเกอร์ PVC และแผ่น PVC วัสดุ PVC บ่งบอกถึงความเป็นอุตสาหกรรม เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์กับสังคมสมัยใหม่

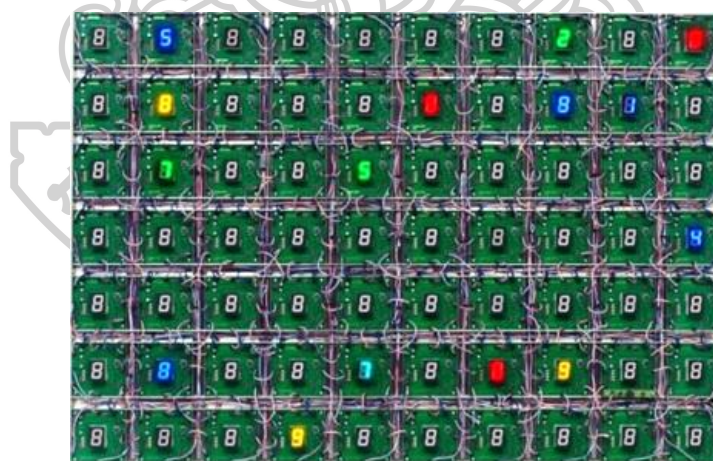
### การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่เพื่อสร้างความรู้สึก

ผลงาน “CNJPUS TEXT” (2011) เป็นผลงาน Installation Art การจัดวางองค์ประกอบกับพื้นที่เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพในผลงาน ศิลปินใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึก การจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะวางตัวอักษรเป็นแนวยาว การเลือกสีของไฟ และจัดแสงไฟให้ส่องตรงกลาง ทำให้นึกถึงภูมิศาสตร์ทางทะเล ซึ่งเป็นภูมิศาสตร์ที่สำคัญในการทำสงครามในครั้งนั้น ผลงานชุด “CNJPUS TEXT” เป็นผลงานศิลปะที่มีคุณค่าในการถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราวและความรู้สึกออกมาได้อย่างเป็นเอกภาพ ความทุกข์ทรมาน ความพยายาม สิ่งเหล่านี้เราจะเห็นเป็นภาพจินตนาการในใจ ไม่มีภาษาไหนบนโลกที่จะถ่ายทอดให้เห็นความรู้สึกเหล่านั้นได้ แต่เรียว ซิมิส ได้ทำให้เห็นแล้วว่าการใช้ตัวอักษรกับงานทัศนศิลป์นั้นสามารถบอกเล่าเรื่องราว และถ่ายทอดความรู้สึกที่มีอาจอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรได้เพียงอย่างเดียว ซึ่งความนามธรรมของการรับรู้มันขึ้นอยู่กับจินตนาการร่วมกับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

#### 4.2 ทะสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) (เทคนิคการติดตั้งจัดวางตัวเลขเพื่อเชื่อมโยงพื้นที่ ผู้คนและผลงานให้เป็นเอกภาพ)

ทะสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ศิลปินชาวญี่ปุ่น เกิดเมื่อปี ค.ศ.1957 ผู้คิดค้นสร้างสรรค์อุปกรณ์นับเลขดิจิตอลหรือเรียกว่าเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอล (Digital Counters) โดยมีการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ เช่น การติดตั้งจัดวางบนน้ำ การติดตั้งจัดวางบนผนังห้องนิทรรศการ และการติดตั้งโดยใช้แสงจากธรรมชาติ เป็นต้น เพื่อใช้เป็นส่วนสื่อกลางในการเชื่อมโยงชีวิตและความจริงกับทุกสรรพสิ่งบนโลก (Tatsuo Miyajima, 2014b)

ผู้สร้างสรรค์เลือกศึกษาผลงาน ทะสึโอะ มียะจิมะ เนื่องจากเป็นผลงานที่ใช้ลักษณะการจัดวางวัตถุและสถานที่ที่มีความสัมพันธ์ถึงการเชื่อมโยงความหมายในทุก ๆ ส่วนของวัตถุที่นำมาใช้ในผลงานเพื่อเชื่อมโยงให้ทุกส่วนเป็นเอกภาพเดียวกัน รวมไปถึงการจัดวางพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานเป็นการเปิดประสบการณ์ให้กับผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมกับผลงานโดยตรงซึ่งก่อให้เกิดการกระตุ้นความคิดถึงเรื่องราวที่ศิลปินได้สื่อสารผ่านสัญลักษณ์ภายในพื้นที่ ซึ่งตรงเป็นกับผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการสร้างพื้นที่ให้ผู้คนไปมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานเพื่อสร้างความตระหนักรู้ใหม่ในเรื่องความระมัดระวังในการใช้พื้นที่ดิจิทัล จึงมีการศึกษาผลงานชุด เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอล (Digital Counters) ทั้งหมด 8 ชุดผลงาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 42 ผลงาน Life (Rhizome) No.15, 2012

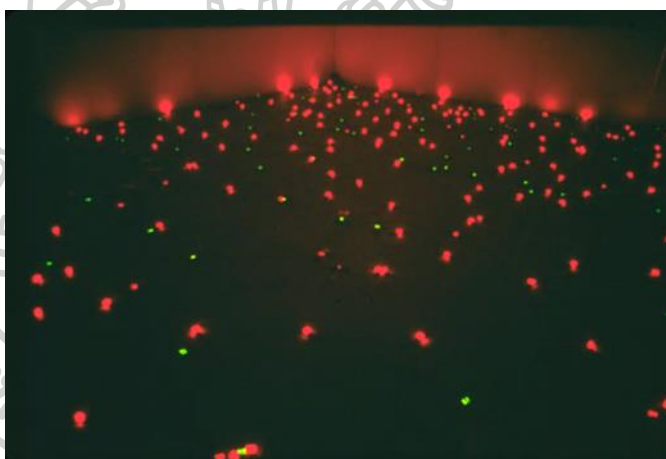
Mixed Media70 LED, IC, electric wire, stainless steel frame, 68.0 x 98.0 cm.

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Life (Rhizome) No.15, 2012. เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก [https://www.artbasel.com/catalog/artwork/21780/Tatsuo-](https://www.artbasel.com/catalog/artwork/21780/Tatsuo-Miyajima-Life-Rhizome-No-15)

Miyajima-Life-Rhizome-No-15

ทะสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ได้นำเสนอมุมมองโลกทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เชื่อมต่อกับทุกสิ่ง และดำเนินการไปตลอดกาล เขาสร้างสรรค์ผลงานโดยมีแนวความคิดในความจริงสามประการ คือ การเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เชื่อมต่อกับทุกสิ่ง และดำเนินไปตลอดกาล ใช้ความจริงเรื่องความคงที่คือความจริงที่ว่าเราเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ความจริงในปรัชญาพระพุทธศาสนาการเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องธรรมชาติ และความจริงของวัฏจักรการเกิด การตาย และการเกิดใหม่อย่างต่อเนื่อง ความคงที่ในแนวความคิดแบบตะวันตก คือความคงอยู่ถาวร มันคงไม่มีการเปลี่ยนแปลง ในการตรงข้ามกันในปรัชญาตะวันออก และพระพุทธศาสนากลับมองว่าความคงที่ไม่มีอยู่จริงทุกสรรพสิ่งย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ศิลปินจึงสร้างอุปกรณ์นับเลขดิจิตอลขึ้นมาเพื่อตอบสนองในความคิดในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงโดยใช้ตัวเลข ซึ่งตัวเลขหมายถึงเวลาที่มีความสัมพันธ์กับทุกสรรพสิ่งบนโลก นำแนวความคิดแบบตะวันตกและตะวันออกมาผสมผสานกันทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ขึ้นมาเรียกว่า เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอล (Digital Counters) (Tatsuo Miyajima, 2014b)



ภาพที่ 43 ผลงาน Sea of Time, Installation, 1988

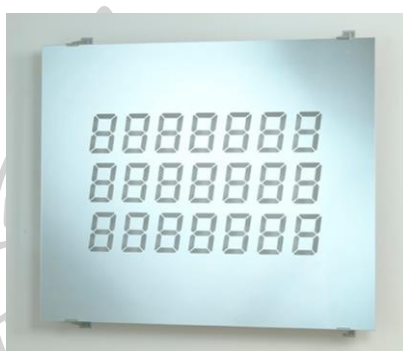
Light Emitting Diode, IC, electric wire. at Aperto, Venice Biennale Italy

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Sea of Time, 1988. เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/study-of-sea-of-time-venice/>

เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอล (Digital Counters) ของทะสึโอะ มียะจิมะ ได้ถูกสร้างขึ้นในปลายทศวรรษ 1980 หากมองย้อนกลับในช่วงเวลานั้นการสร้างอุปกรณ์ดิจิตอลคงเป็นเรื่องที่ทันสมัยมาก ๆ เพราะในเวลานั้นตัวนักศึกษาเองก็ยังไม่เกิดเลย การที่ศิลปินมีความคิดเกี่ยวกับการสร้าง

อุปกรณ์ดิจิทัลในช่วงเวลานั้นคงเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ หรือเรียกได้ว่าเป็นผู้มาก่อนกาลเสียก็ว่าได้ ลักษณะของเคาน์เตอร์ดิจิทัลมีลักษณะเป็นตัวเลขโดยใช้ไดโอดเปล่งแสง หรือที่เรียกกันว่า แอลอีดี (LED) ทำให้ตัวอุปกรณ์สามารถเปล่งแสงออกมาได้ เริ่มแรกสีของเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลจะมีเพียง สีแดง และสีเขียวเท่านั้นเนื่องจากในช่วงเวลานั้นการพัฒนาสีในหลอด LED ยังมีไม่มากนัก และมี สิ้นน้ำเงิน และสีขาวตามมาในช่วงทศวรรษที่ 1990 ตามยุคสมัยที่เทคโนโลยี LED ได้พัฒนาขึ้นจากทั้ง ภายในประเทศญี่ปุ่น และต่างประเทศ จนปัจจุบันเทคโนโลยี LED ได้มีการพัฒนาสีที่ครอบคลุมเกือบ ทุกสีแล้ว



ภาพที่ 44 ผลงาน Etched mirror, 1995/1996

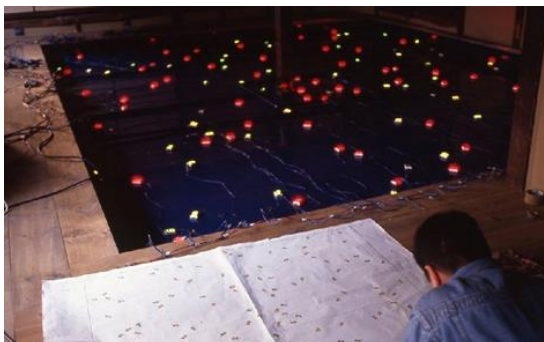
Installation view at Anthony D' day Gallery, London, 100x120 cm.

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Etched mirror, 1995/1996. เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/changing-landscape-with-changing-self/>

ตัวเลขดิจิทัลถูกสร้างบนฐานของเลข 8 ซึ่งเป็นตัวเลขที่เป็นสัญลักษณ์อินฟินิตี้ (Infinity) หมายถึงจำนวนที่ไม่มีขอบเขตหรือจำนวนที่ไม่มีที่สิ้นสุด และเป็นภาษาสากลที่ทุกคนเข้าใจตรงกัน ตัวเลขถูกสร้างขึ้นโดยตั้งอยู่บนฐานหมายเลข 8 และสามารถเปลี่ยนหมายเลขในตัวเองได้จากการ กระพริบ ในหนึ่งเคาน์เตอร์ดิจิทัลจะมีตัวเลข 1 ถึง 9 ใช้การเปลี่ยนตัวเลขโดยการกระพริบ ตัวเลข จะเปลี่ยนไปจาก 1 ถึง 9 และจะวนกลับมาเริ่มต้นที่ 1 ใหม่ซ้ำๆ ยกเว้นเลข 0 เพราะเลขศูนย์คือการ ดับ การกระพริบเพื่อที่จะเปลี่ยนตัวเลข ความมืดที่เกิดจากการดับหมายถึงการหยุดชั่วคราวหรือพื้นที่ แห่งความตายที่จะมาก่อนการเริ่มชีวิตใหม่อีกครั้งเสมอ ในช่วงเวลาดับของการกระพริบจึงแทน หมายเลขศูนย์ไปโดยปริยาย เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลแต่ละตัวจะถูกตั้งค่าความเร็วที่แตกต่างกันแสดง ถึงความจริงเวลาของทุกสิ่งมีไม่เท่ากันและแสดงให้เห็นถึงวัฏจักรการเกิด และการตาย (Tatsuo Miyajima, 2014b)





ภาพที่ 45 Tatsuo Miyajima กำลังติดตั้งผลงาน Sea of Time '98

ที่มา: Benesse Art Site Naoshima, "Sea of Time '98" by Tatsuo Miyajima.

เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://benesse-artsite.jp/en/story/20210611-1668.html>

ผลงาน "Sea of Time '98" (1988) เป็นผลงานที่ศิลปินเริ่มสร้างผลงานโดยให้ความสำคัญในเรื่องความสัมพันธ์กับผู้อื่น ผลงานชิ้นนี้เป็นการติดตั้งถาวรบนเกาะนาโอชิมะ (Naoshima Island) ตั้งอยู่บริเวณทะเลเซโตะ (Seto Inland Sea) ของประเทศญี่ปุ่น ในการสร้างผลงานชิ้นนี้ศิลปินได้เชิญชวนชาวบ้านท้องถิ่นที่อยู่อาศัยบนเกาะมามีส่วนร่วมในผลงานโดยการให้ชาวบ้านมาเลือกแอมป์ตัวเลขดิจิตอล (Digital Counters) เพื่อกำหนดสี และปรับค่าความเร็วด้วยตนเอง ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้แอมป์แต่ละตัวมีเวลาการเดินที่แตกต่างกัน เป็นการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน และสถานที่ โดยที่ศิลปินไม่จำเป็นต้องทำเองทั้งหมด แต่ใช้วิธีการกำหนดโดยใช้การคนในพื้นที่จริง (Tatsuo Miyajima, 2014d)

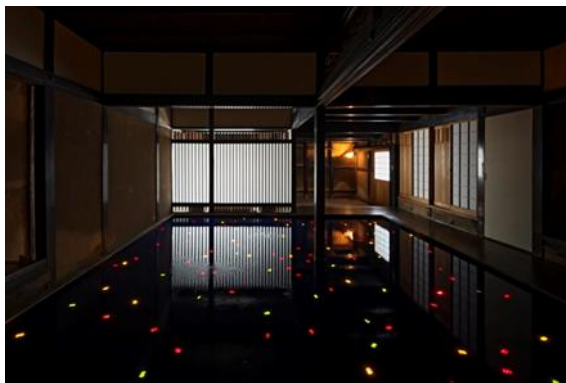


ภาพที่ 46 Tatsuo Miyajima และชาวบ้าน กำลังติดตั้ง Digital Counters ของตนเอง

ที่มา: Benesse Art Site Naoshima, "Sea of Time '98" by Tatsuo Miyajima.

เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

ที่มา: <https://benesse-artsite.jp/en/story/20210611-1668.html>



ภาพที่ 47 ผลงาน "Sea of Time '98"

Plastic coated waterproof Light Emitting Diode, IC, electric wire, water, FRP water pool, 486 x 577 x 15 cm., Site-specific commissioned work

ที่มา: Benesse Art Site Naoshima, "Sea of Time '98" by Tatsuo Miyajima.

เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://benesse-artsite.jp/en/story/20210611-1668.html>

ผลงาน “Sea of Time’98” เป็นผลงาน Site-specific commissioned work ซึ่งเป็นผลงานที่ได้รับมอบหมายสำหรับการติดตั้งในพื้นที่เฉพาะ เนื่องจากเกาะนาโอชิมะ (Naoshima Island) เป็นเกาะที่มีผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นติดตั้งกระจายอยู่ตามจุดต่าง ๆ บนเกาะ และหนึ่งในนั้นก็มีผลงานของทะสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ด้วย ผลงานศิลปะบนเกาะนาโอชิมะมุ่งเน้นไปในเรื่องศิลปะร่วมสมัย ความกลมกลืนกับธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลงานของทะสึโอะ มียะจิมะ เป็นผลงานติดตั้งถาวรที่บ้านคาโดยะ (Kadoya house) เมื่อเข้ามาในบ้านสิ่งแรกๆ ที่เห็นคือเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอลที่มีลักษณะเป็นสีแดง และสีเขียวกระพริบตัวเลข 1 ถึง 9 วนไปซ้ำ ๆ โดยมีความเร็วที่แตกต่างกัน เกิดจากความร่วมมือของชาวบ้านที่เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดตัวเลข และเลือกสีในผลงาน ดังนั้นเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอลนี้ จึงเป็นเหมือนสัญลักษณ์แทนชาวบ้านในหมู่เกาะนั่นเอง ตัวเลขที่กระพริบ 1 ถึง 9 สีแดง และสีเขียว ถูกติดตั้งให้จมอยู่ใต้น้ำซึ่งเปรียบเสมือนชีวิตของชาวบ้านท้องถิ่นบนเกาะส่วนมากที่มักจะใช้ชีวิตอยู่บนเกาะตลอดชีวิต การกระพริบของแสงสีเขียวและสีแดง ทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตและความตาย บรรยากาศโดยรอบการจัดแสงศิลปินเน้นใช้แสงของธรรมชาติ โดยไม่มีการจัดแสงไฟใดๆ เน้นแสงตามธรรมชาติที่เป็นตัวกำหนดเวลา ซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินจงใจเพราะต้องการนำเสนอถึงวัฏจักรการเกิด-ดับและการเปลี่ยนแปลงที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันในพื้นที่กับสถานที่ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติที่สุด (Kadoya, 2021)



ภาพที่ 48 ผลงาน Hundred Life Houses, 2014

Waterproof Light Emitting Diode, IC, electric wire, concrete, On the rock wall at the “Jyobutsu” area in Kunisaki, Oita, Japan.

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Hundred Life Houses, 2014. เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565  
เข้าถึงได้จาก <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/hundred-life-houses/>

**ผลงาน Hundred Life Houses** เป็นผลงาน Installation art สร้างขึ้นสำหรับเทศกาลศิลปะคุนิซากิโดยเฉพาะ ถูกติดตั้งถาวรอยู่บริเวณหน้าผาหิน โจบุทสึ ใน คุนิซากิ โออิตะ ประเทศญี่ปุ่น ผลงานชิ้นนี้เป็นอีกหนึ่งผลงานที่ศิลปินทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยผลงานชิ้นนี้ศิลปินขอความร่วมมือจากชาวคุนิซากิ พร้อมกับนักเรียนชาวญี่ปุ่น จีน และเกาหลีใต้ จำนวน 100 คน โดยให้ทุกคนสามารถออกแบบบ้านคอนกรีตขนาดเล็ก เลือกสีของเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอลและปรับความเร็วของการกระพริบได้ตามต้องการ ดังนั้นบ้านขนาดเล็กที่มีจำนวน 100 หลังที่มีเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิตอลอยู่ข้างใน บ้านหนึ่งหลังที่มีสิ่งมีชีวิตอยู่ข้างในคือตัวแทนของคน ๆ นั้นที่เป็นคนติดตั้งไว้ ตัวเลขที่กระพริบเริ่มจาก 1 ถึง 9 แล้ววนกลับมาเริ่มที่ 1 ใหม่ การกระพริบได้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและไม่มีวันสิ้นสุด กระตุ้นความคิดในเรื่องของวัฏจักรการเปลี่ยนแปลงของชีวิตที่มีเกิด มีดับ และดำเนินต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด การจัดวางบ้านที่มีลักษณะกระจายเป็นทางตามแนวของหน้าผา แสงไฟที่ส่องสว่างเป็นจุดเล็ก ๆ กระจายตัวออกไป แต่อยู่ในพื้นที่เดียวกันทำให้นึกถึงมุมมองที่มองลงมาจากด้านบน แสงเล็ก ๆ ที่กระพริบสายตาทำให้นึกถึงหมู่บ้าน เมื่อเวลาเรามองจากบนเครื่องบินเราจะเห็นเป็นแสงจากบ้านคนเป็นจุดเล็ก ๆ ในลักษณะนี้ บ้านที่ใช้วัสดุคอนกรีตติดตั้งอยู่บนหน้าผาหินอาจเป็นการเปรียบเทียบในเรื่องของชีวิต และธรรมชาติ เพราะหากสังเกตให้ดีลักษณะของคอนกรีตที่นำมาสร้างเป็นบ้านหลังเล็กนั้น มีลักษณะพื้นผิวที่ศิลปินมีความตั้งใจสร้างให้มีลักษณะพื้นผิวเดียวกันกับหน้าผาหิน แสดงว่าศิลปินต้องการที่ชวนผู้คนมาสำรวจเพื่อค้นหา และเปรียบเทียบถึงความเป็นหนึ่งเดียวของชีวิต และธรรมชาติ การที่ศิลปินเลือกทำงานในลักษณะนี้ ศิลปินไม่สามารถควบคุมความเร็วของการกระพริบ

และสีของแสงด้วยตนเองได้ เปรียบเสมือนเวลาในชีวิตของเราก็เป็นเรื่องของธรรมชาติที่ไม่สามารถควบคุมได้เช่นเดียวกัน บ้านร้อยชีวิตที่ติดอยู่บนหน้าผาหินเป็นเหมือนตัวแทนของชาวบ้านที่มีชีวิตดำเนินต่อๆกันไปในที่แห่งนี้ แสงที่เปล่งออกมาทำให้รู้สึกถึงความสว่างที่แฝงไปด้วยความเป็นความตาย การมีชีวิต และการเฝ้าคอยต้อนรับผู้มาเยือน (Tatsuo Miyajima, 2014c)



ภาพที่ 49 รายละเอียดผลงาน “Hundred Life Houses” (2014)

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Hundred Life Houses, 2014. เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://www.omotenobutada-photography.jp/gallery/545>



ภาพที่ 50 รายละเอียดผลงาน “Hundred Life Houses” (2014)

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Hundred Life Houses, 2014. เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

<https://tatsuomiyajima.com/work-projects/hundred-life-houses/>





ภาพที่ 51 ผลงานติดตั้ง CHANGING LANDSCAPE/CHANGING MUSEUM, (2013)  
 ที่มา: Tatsuo Miyajima, CHANGING LANDSCAPE/CHANGING MUSEUM, 2013.  
 เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565  
 เข้าถึงได้จาก <https://tatsuomiyajima.com/news/changing-landscape-changing-museum-2/>

ภาพที่ 52 รายละเอียดผลงาน CHANGING LANDSCAPE/CHANGING MUSEUM, (2013)  
 ที่มา: Tatsuo Miyajima, CHANGING LANDSCAPE/CHANGING MUSEUM, 2013.  
 เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565  
 เข้าถึงได้จาก <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/changing-landscape-changing-museum/>

ผลงาน CHANGING LANDSCAPE / CHANGING MUSEUM เป็นผลงาน Site-specific installation Art ติดตั้งในปี 2013 อยู่ที่พิพิธภัณฑศิลป์โซมา (SOMA Museum of Art) เดิมชื่อพิพิธภัณฑศิลป์โอลิมปิกโซล เป็นพิพิธภัณฑศิลป์ในกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้ ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่ใช้เทคนิคแปลกไปจากเดิมที่เคยเห็น เนื่องจากศิลปินไม่ได้ใช้คอนกรีตหรือไฟ LED แต่สิ่งที่ยังคงเห็นเป็นเอกลักษณ์ของทตสึโอะ มียาจิมะ นั่นก็คือตัวเลขซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเวลา วัสดุที่ศิลปินเลือกใช้คือมิเรอร์ฟิล์ม (Mirror film) เป็นวัสดุติดกระจกที่มีลักษณะผิวด้านหนึ่งจะสะท้อนคล้ายกระจก อีกด้านหนึ่งจะมีลักษณะที่บิ มิเรอร์ฟิล์มถูกตัด (Die-Cut) ออกให้อยู่ในรูปทรงของตัวเลขที่มีตั้งแต่ 1 ถึง 9 ตัวเลขจะไม่มีการกระพริบเปลี่ยนหมายเลข แต่ในผลงานชิ้นนี้ สิ่งที่จะทำให้ทุกอย่างเปลี่ยนแปลงคือแสงที่มาจากธรรมชาติ ตัวเลขทั้งหมดได้ถูกตัด และวางสุมในลักษณะเรียงเป็นแถวมีการเว้นระยะที่ตรงกันตลอดแนวตั้ง และแนวนอน ตัวเลขที่เหมือนกัน แต่อยู่ในตำแหน่งที่ตรงกันบ้างไม่ตรงกันบ้างสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว ลักษณะของตัวเลขที่คล้ายกับป้ายบอกเลขคะแนนในการ



แข่งขันกีฬาเชื่อมโยงกันกับสถานที่ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะโอลิมปิก ผลงานชิ้นนี้สามารถมองได้ทั้งภายในและภายนอก หากมองจากภายนอกมิเรอร์ฟิล์มจะทำหน้านี้เป็นเหมือนกระจกเงาที่สะท้อนภูมิทัศน์รอบนอกรวมทั้งผู้มาเยี่ยมชม ภูมิทัศน์จะเปลี่ยนแปลงไปตามแสงของเวลาธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง ภายในก็เช่นเดียวกันแสงจากภายนอกจะส่องผ่านหมายเลขต่าง ๆ ทำให้เกิดแสงที่เป็นตัวเลขตกกระทบวัตถุที่อยู่ภายในทำให้สิ่งที่อยู่ภายในรวมทั้งผู้มาเยี่ยมชมจะถูกแสงของตัวเลขกระทบเป็นการเชื่อมโยงภูมิทัศน์พิพิธภัณฑ์ศิลปะ และผู้เยี่ยมชมให้เป็นเอกภาพตั้งอยู่ในการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของธรรมชาติ (Tatsuo Miyajima, 2014a)



ภาพที่ 53 ผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life), 2016

ที่มา: Tatsuo Miyajima, Arrow of Time (Unfinished Life), 2016.

เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565 เข้าถึงได้จาก <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/arrow-of-time-unfinished-life/>

ภาพที่ 54 ผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life) แสดงถึงการมีส่วนร่วมของผู้คน

ที่มา: Tatsuo Miyajima: Connect with Everything, Ran Dian.

เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565 เข้าถึงได้จาก [http://www.randian-online.com/np\\_review/tatsuo-miyajima-connect-with-everything/](http://www.randian-online.com/np_review/tatsuo-miyajima-connect-with-everything/)

**ผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life)** เป็นผลงานที่ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดทางดาราศาสตร์ของ เซอร์ อาร์เธอร์ สแตนลีย์ เอดดิงตัน (Sr. Arthur Stanley Eddington) เกี่ยวกับลูกศรแห่งเวลา (Arrow of Time) คือการย้อนเวลากลับมาไม่ได้ ภายในห้องนิทรรศการถูกปกคลุมไปด้วยแสงสีแดงที่มาจากเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลที่มีลักษณะถูกแขวนห้อยลงมาจากเพดาน ตัวเลขขนาดเล็กที่เปล่งแสงสีแดงออกมามีลักษณะกระจายตัวออกไปอย่างอิสระไร้ทิศทางประกอบกับพื้นของเพดานที่มีลักษณะเป็นสีดำทำให้เกิดความลึกสร้างความรู้สึกลงถึงดวงดาวที่ลอยอยู่บนท้องฟ้า

ในเวลากลางคืน การติดตั้งผลงานศิลปะป็นใจให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมกับพื้นที่ จะสังเกตได้จากพื้นที่ที่มีสีดำ เมื่อผู้ชมเข้ามาภายในห้องผู้ชมจะกลายเป็นส่วนหนึ่งในผลงานราวกับว่าพวกเขากำลังล่องลอยอยู่ในอวกาศ ผู้ชมต้องเงยหน้าขึ้นไปเพื่อสำรวจตัวเลขที่มีลักษณะกระพริบอยู่ด้านบน ตัวเลขเปลี่ยนแปลงจาก 1 ถึง 9 และวนกลับมาเริ่มต้นที่ 1 ใหม่ซ้ำ ๆ เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะการติดตั้งที่อยู่สูงทำให้ผู้ชมไม่สามารถเอื้อมมือไปสัมผัสกับตัวเลขได้ ตัวเลขที่ถูกติดตั้งให้มีความสูงต่ำไม่เท่ากัน สร้างความรู้สึกถึงการพุ่งลง หรือการตกซึ่งหมายถึงการตกหล่นของเวลา สีแดงในผลงานชิ้นนี้ให้ความรู้สึกถึงความเร่งด่วน หรือความอันตราย เมื่อผู้ชมเข้ามาในพื้นที่แห่งนี้แล้วจะถูกกลืนไปด้วยแสงสีแดงที่ใช้เป็นสัญญาณเตือน กระตุ้นความคิดให้ผู้ชมเกิดความระมัดระวัง เป็นการสร้างสถานการณ์ให้เกิดพื้นที่ของการตกหล่นของเวลาที่ไม่สามารถย้อนกลับมาได้ ซึ่งผลงานชิ้นนี้เป็นเป็นผลงานที่ศิลปินชวนให้ทุกคนตระหนักคิดในเรื่องความระมัดระวังของเวลาในชีวิต และความจริงที่ว่า “ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งไม่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้ในชีวิตประจำวัน” ตามแนวคิดลูกศรแห่งเวลา (Arrow of Time) ที่ว่า “เวลาไม่สามารถย้อนกลับมาได้” นั้นเอง (Tatsuo Miyajima, 2016)



ภาพที่ 55 ผลงาน Mega Death, 1999/2016

Light Emitting Diode, IC, Electric wire, Light sensor. Original installation size: 365.1 x 3579.7 x 2.5 cm., Installation view at MCA Australia, 2016.

ที่มา: Museum of Contemporary Art Australia, Tatsuo Miyajima: Connecting With Everything เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://www.mca.com.au/artists-works/exhibitions/tatsuo-miyajima-connecting-with-everything/>

**ผลงาน Mega Death** เป็นผลงานที่นำเสนอเกี่ยวกับวัฏจักรของชีวิต การตาย และการฟื้นฟู ได้รับอิทธิพลมาจาก ไตสะคุ อิเคดะ (Daisaku Ikeda) ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญในการเคลื่อนไหวต่อต้านนิวเคลียร์และขบวนการเพื่อสันติภาพโลก และยังเป็นบุคคลสำคัญในสมาคมสร้างคุณค่าสากล (Soka Gakkai International: SGI) ซึ่งเป็นองค์กรพระพุทธศาสนาที่ใช้หลักพุทธธรรมของพระนิชิเร็น ไต โชนิน ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ในผลงานชิ้นนี้ศิลปินได้สร้างสรรค์โดยมีแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์การทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมา ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ภายในห้องที่มีแสงสีฟ้าที่เจิดจ้าครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมด เกิดจากเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลขนาดเล็กที่มีสีฟ้าเพียงสีเดียวเท่านั้น ภายในห้องที่มีตีสนิทมิแสงสว่างที่เจิดจ้าที่มีตัวตัว 1 ถึง 9 เริ่มปรากฏทีละตัว ๆ ตัวเลขเริ่มจากความ เป็นจุดภาค และขยายสู่ความเป็นมหาภาค ความสว่างเพิ่มขึ้นทีละตัว และสลับกันปรากฏแบบสุ่มทั่ว บริเวณจนเต็มห้อง การสุมเป็นสิ่งที่ศิลปินควบคุมไม่ได้การที่ตัวเลขค่อย ๆ ปรากฏทีละตัว ตามจุดต่าง ๆ เป็นเหมือนการแสดงสด ทำให้ภายในห้องที่มีตีสนิทค่อย ๆ สว่างขึ้นด้วยแสงสีฟ้าจนครอบคลุมพื้นที่ ทั้งหมดรวมถึงผู้ที่เข้ามาชม แสงสีฟ้าโอบล้อมผู้ชมทำให้พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งกับผลงาน และยังทำให้นึกถึงจักรวาล การเพิ่มจำนวนของตัวเลขดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และดับอย่างไม่คาดคิด ห้องที่มีตีสนิทอย่างกะทันหันสร้างสภาวะความตื่นตระหนก และความกลัวซึ่งเป็นการหยุดเพียงชั่วคราว ศิลปิน ต้องการสร้างสถานการณ์ถึงความตายที่มักจะมาอย่างไม่คาดคิด ไม่นานจากนั้นแสงไฟเคาน์เตอร์ ตัวเลขดิจิทัลขนาดเล็กก็ค่อย ๆ เริ่มปรากฏขึ้นอีกครั้ง ศิลปินต้องการทำให้ผู้ชมตกอยู่ในภาวะ ชะงักงันชั่วคราว หรือสภาวะความตายมาก่อนแล้วรอการนับเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง การเริ่มปรากฏใหม่ ของแสงเหมือนการเริ่มมีชีวิตใหม่ เป็นการเพิ่มจำนวนทีละจุดทำให้เกิดจิ้งหะ ศิลปินกล่าวว่าจิ้งหะที่ เกิดขึ้นทำให้เขานึกถึงจิ้งหะดนตรีซิมโฟนีที่กำลังบรรเลงอย่างมีความสุข ชีวิตที่กำลังฟื้นฟูจากความตาย กำลังขยายทั่วสู่จักรวาล ดับลง และเริ่มใหม่ตามวัฏจักรของมัน (MCA, n.d)

จากการศึกษาผลงานของ ทะสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ในผลงานเคาน์เตอร์ ตัวเลขดิจิทัล (Digital Counters) ทำให้ได้รับความรู้ และมุมมองหลากหลายด้านที่มีประโยชน์ต่อ การจัดวางองค์ประกอบภายในผลงานและการมีส่วนร่วมของผู้คนในผลงาน นำไปสู่การนำมา สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานและการจัดวางองค์ประกอบเพื่อ เชื่อมโยงความหมายของวัตถุ พื้นที่และผู้คนให้เป็นเอกภาพในผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงสรุปประเด็น วิเคราะห์องค์ความรู้ และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานทะสึโอะ มียะจิมะ ดังนี้

## ด้านเนื้อหา และสาระ

ผลงาน เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัล (Digital Counters) เป็นผลงานการสร้างสรรค์โดยมีแรงบันดาลใจมาจากเรื่องความจริงของทุกสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นำเสนอผ่านแนวความคิดของการเชื่อมโยงทุกสรรพสิ่งบนโลก โดยใช้ตัวเลขเป็นสัญญาณแทนเวลาซึ่งเป็นความจริงมีความสัมพันธ์กับทุกสรรพสิ่งบนโลก

## ด้านความงาม ด้านอารมณ์และความรู้สึก

ในผลงานของทะเลีโอะ มิยะจิมะ ใช้สีที่เปล่งแสงออกมาจากเคาน์เตอร์ดิจิทัลตัวเลขกระตุ้นจินตนาการถึงการดำเนินไปอย่างต่อเนื่องของชีวิตในจักรวาลเป็นหลัก ตัวเลขนั้นเป็นการเชื่อมโยงเวลาและชีวิต สร้างมิติโดยการนำสีที่เปล่งแสงมาจากเคาน์เตอร์ตัวเลขมีลักษณะเป็น ทศนธาตุ คือ จุดเล็กที่อยู่โดด ๆ อันเดียว ถูกติดตั้งในลักษณะเรียงเป็นแถวที่มีช่องไฟสลับกัน แสงที่มาจากจุดหนึ่งจุดถูกติดตั้งไว้เต็มพื้นที่ทำให้แสงเหล่านั้นมีหน้าที่โอบล้อมผู้ชมสร้างความรู้สึกถึงจักรวาล และการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้มากกว่าตาเห็น

## การใช้สื่อข้ามศาสตร์ และสื่อสัญญาณในการสร้างความหมาย

ผลงานของทะเลีโอะ มิยะจิมะ ต้องการแสดงถึงการเชื่อมโยงความเปลี่ยนแปลงของทุกสรรพสิ่งบนโลก โดยการใช้ตัวเลขเป็นสื่อหลัก ตัวเลขซึ่งเป็นสื่อทางด้านภาษาศาสตร์ที่ใช้สื่อแทนจำนวนนับค่าที่แน่นอน แต่ในผลงานนี้ ตัวเลขมิได้ใช้เพื่อบอกจำนวนที่แน่นอน แต่ใช้เป็นสิ่งที่แทนค่าในเรื่องของเวลา โดยใช้ทศนธาตุในงานทัศนศิลป์ขยายความหมายด้วยลักษณะการกระพริบตัวเลขจาก 1-9 วนซ้ำ ๆ เป็นการใช้สื่อข้ามศาสตร์เพื่อแสดงให้เห็นถึงเวลาที่เดินแบบไม่มีที่สิ้นสุด

## เทคนิค และวัสดุเชื่อมโยงอดีต และปัจจุบัน

ทะเลีโอะ มิยะจิมะ เชื่อมโยงอดีต และปัจจุบันโดยการประดิษฐ์เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลเป็นสัญญาณแทนค่าของเวลา ซึ่งเวลาเป็นสิ่งที่มียู่ และเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน การใช้แสง LED ในงานของมิยะจิมะเพื่อแสดงให้เห็นถึงจุดเล็ก ๆ ของจักรวาล และสีที่เกิดจากแสง LED ยังสามารถเชื่อมโยงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้อีกด้วย

## การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่เพื่อสร้างความรู้สึก

การติดตั้งส่วนมากจะติดตั้งในพื้นที่เฉพาะ จึงสามารถใช้โทนสีของตัวเลขในการควบคุมทุกพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับชีวิต ดังนั้นการใช้ตัวเลขของทะเลีโอะ มิยะจิมะ จึงเป็นการเชื่อมโยงทุกสรรพสิ่งให้เกิดความเอกภาพในผลงาน ผลงานชุด เคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัล (Digital Counters) เป็น

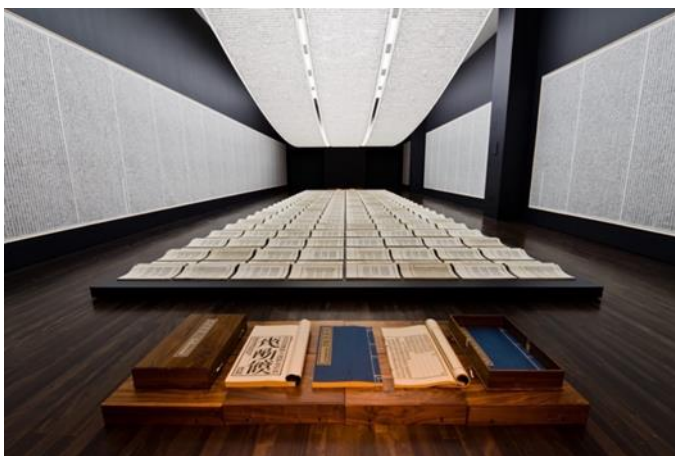
ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าในการถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราว และความรู้สึกออกมาได้อย่างเป็นเอกภาพ หัวใจสำคัญของผลงานคือการเชื่อมต่อกับทุกสรรพสิ่งซึ่งดำเนินไปอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด เมื่อความจริงคือสิ่งที่ไม่สิ้นสุด ศิลปินจึงสร้างคอน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลขึ้นมาเพื่อสร้างสัญลักษณ์ของความไม่สิ้นสุดในพื้นที่ที่กำหนด ตัวเลขที่กำลังกระพริบ 1-9 ดับลง และเริ่มต้นใหม่วนไปซ้ำ ๆ เป็นทัศนธาตุที่แสดงให้เห็นถึงจุดในวัฏจักรของจักรวาลนี้ เมื่อเข้ามาสำรวจระยะใกล้จะเห็นจุดเล็กๆ แสดงถึงความ เป็นจุลภาค ที่เปรียบเสมือนเราเป็นจุดหนึ่งเล็ก ๆ ของจักรวาล และหากก้าวถอยหลังออกมามอง ระยะไกลจากความเป็นจุลภาคจะเห็นเป็นระดับมหภาคแสดงถึงสิ่งมีชีวิตทุกสรรพสิ่งในจักรวาล สิ่ง ที่ปรากฏตรงหน้ามิได้เป็นเพียงตัวเลขเท่านั้น ภาพที่เห็นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนที่จะ จินตนาการถึงความตาย และการเกิดใหม่ในรูปแบบที่ตนเองสัมผัสถึง

#### 4.3 ซูบิง (Xu Bing) เทคนิคการสร้างสัญลักษณ์ทางอักษรสื่อถึงอำนาจเพื่อแทนความหมาย ทางประวัติศาสตร์และการเมือง

ซูบิง (Xu Bing) ศิลปินชาวจีน สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีสาขาภาพพิมพ์ที่สถาบันวิจิตร ศิลป์กลางในกรุงปักกิ่ง Central Academy of Fine Arts (CAFA) และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญา โทในปี 1981 จากสถาบันเดียวกัน ปัจจุบันเขาเป็นศาสตราจารย์และเป็นอาจารย์อยู่ที่ Central Academy of Fine Arts (CAFA) และยังคงทำงานศิลปะอย่างต่อเนื่องทั้งในปักกิ่งและนิวยอร์ก ผลงานของซูบิง มักใช้อักษรในการสื่อสารในงานทัศนศิลป์ ด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์และศิลปะการ จัดวาง เพื่อนำเสนอถึงอำนาจและประวัติศาสตร์ทางการเมืองของจีน (Xu Bing, n.d.)

ผู้สร้างสรรค์เลือกศึกษาผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991 เนื่องจากเป็นผลงาน ที่ใช้อักษรเป็นสัญลักษณ์ถึงอำนาจในการเชื่อมโยงถึงเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์ทางการเมือง โดย ใช้รูปแบบและเทคนิคที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นประเด็นที่ตรงกับผู้เขียนที่ต้องการศึกษาถึงวิธีใช้ อักษรในการเชื่อมโยงจากการนำข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาเชื่อมโยงสู่รูปแบบและเทคนิคในการ นำเสนอ จึงมีการศึกษาผลงานทั้งหมด 1 ชุด โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้





ภาพที่ 56 ผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991

Installation of books and scrolls printed from carved wood types of invented characters, ink on paper, dimensions variable. Installation view at Blanton Museum of Art, The University of Texas at Austin, 2016. Courtesy of Xu Bing Studio.

ที่มา: Blanton Museum of Art, Xu Bing: Book from the Sky. เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://blantonmuseum.org/exhibition/xu-bing-book-from-the-sky/>

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

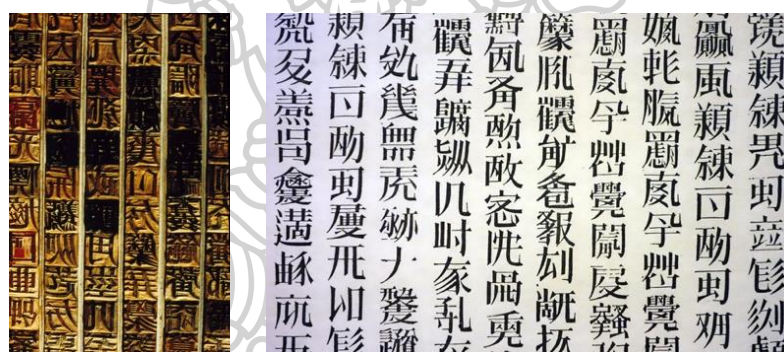


ภาพที่ 57 ภาพ Xu Bing กำลังสร้างตัวอักษรจีนเท็จ

ที่มา: Kuan-Hung Chen, A Philosophical Reading of A Book From the Sky

เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <http://www2.hawaii.edu/~kchen/Index.files/xubing.htm>



ภาพที่ 58 รายละเอียดบล็อกไม้ตัวอักษรจีนเท็จของ Xu Bing

ที่มา: Semanticscholar, Anxiety of the Unknown in Art: Xu Bing's A Book

from the Sky. เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565, เข้าถึงได้จาก

<https://www.semanticscholar.org/paper/Anxiety-of-the-Unknown-in-Art%3A-Xu-Bing's-A-Book-the-Sease/32a8846a660149c137179d979188835f0dfa0b43>

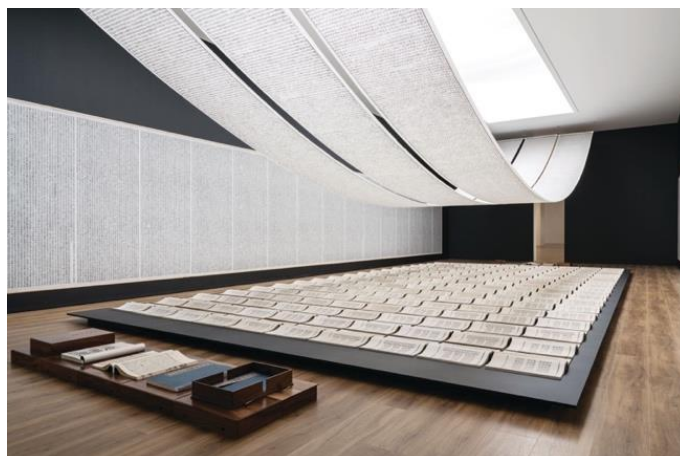
ภาพที่ 59 ตัวอักษรจีนเท็จของ Xu Bing

ที่มา: Steven Zucker, Xu Bing, Book from the Sky, c. 1987-91.

เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://www.flickr.com/photos/profzucker/16628046138>

ซูบิงได้นำเสนอเรื่องของอำนาจของผู้มีอิทธิพลทางการเมืองผ่านตัวอักษรจีนลวง ซึ่งเป็นอักษรที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่โดยมีรูปลักษณะมาจากอักษรจีนกลางแต่ไม่มีความหมาย นำมาจัดวางองค์ประกอบผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวางโดยใช้สัญลักษณ์จากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน เช่น รูปแบบของอักษรจีนและรูปแบบหนังสือจีนโบราณ การนำรูปแบบอักษรจีนมาใช้ในผลงานเป็นการใช้สัญลักษณ์ทางภาษาในการเชื่อมโยงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ทางการเมืองภายในชาติและคนในชาติ การจัดวางองค์ประกอบโดยใช้รูปแบบของหนังสือจีนโบราณเป็นการใช้สัญลักษณ์ในการเชื่อมโยงถึงวัฒนธรรมโบราณของชาวจีน เนื่องจากวัฒนธรรมและความรู้ต่าง ๆ จะถูกบันทึกลงในหนังสือประกอบกับรูปแบบของหนังสือที่นำมาใช้เป็นรูปแบบการเข้าเล่มแบบหนังสือจีนโบราณ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่หาได้ยากในปัจจุบัน การจัดวางองค์ประกอบภายในห้องนิทรรศการประกอบไปด้วยหนังสือโบราณที่วางอยู่ข้างหน้า ในส่วนตรงกลางเป็นการจัดวางหนังสือที่มีลักษณะทางออกถูกจัดวางเรียงเป็นแถวแนวนอนข้างบนเป็นกระดาศยาวถูกจัดวางในลักษณะโค้งยาว และผนังรอบห้องถูกติดด้วยกระดาศ ทุกส่วนในองค์ประกอบทั้งหมดถูกพิมพ์ด้วยตัวอักษรลวงลงในวัสดุเพื่อแสดงถึงอำนาจของผู้มีอิทธิพลที่แสดงออกผ่านการควบคุมในทุกส่วนของวัฒนธรรมทั้งหมด การชมผลงานเมื่อเข้ามาในห้องนิทรรศการสิ่งแรกที่เห็นคือรูปแบบจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของตัวอักษรและรูปแบบของหนังสือ แต่เมื่อเข้ามาดูระยะใกล้ตัวอักษรที่ปรากฏกลับไม่มีความหมายในภาษาจีน สิ่งนี้เป็นการสร้างนัยยะภายในผลงานให้ชาวจีนได้สำรวจวัฒนธรรมที่ถูกปกคลุมด้วยอักษรลวงแสดงให้เห็นถึงความมีอำนาจของผู้มีอิทธิพลที่ปกคลุมไปทุกพื้นที่ ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการสร้างองค์ประกอบจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนด้วยอักษรลวงที่แสดงให้เห็นถึงการควบคุมทุกพื้นที่ที่แสดงถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน การอยู่ควบคู่กันในพื้นที่เดียวกันเป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ชาวจีนได้สำรวจพื้นที่ทางวัฒนธรรมของตนเองเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในเรื่องการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมและปลูกความรักชาติของตนเอง



ภาพที่ 60 A Book from the Sky

ที่มา: Tatler's Guide to Building Your Own Museum.

เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://www.tatlerasia.com/lifestyle/arts/hk-guide-to-building-your-own-museum>



ภาพที่ 61 การเย็บเล่มหนังสือแบบจีนดั้งเดิม

ที่มา: วิกิพีเดีย, Qinpu เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565

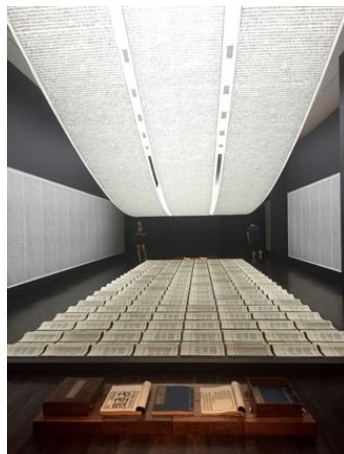
เข้าถึงได้จาก <https://en.wikipedia.org/wiki/Qinpu>

ภาพที่ 62 รายละเอียดผลงาน A Book from the Sky

ที่มา: Publicdelivery เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://publicdelivery.org/xu-bing-book-from-the-sky/>





ภาพที่ 63 รายละเอียดผลงาน A Book from the Sky

ที่มา: Publicdelivery เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2565

เข้าถึงได้จาก <https://publicdelivery.org/xu-bing-book-from-the-sky/>

หนังสือที่ถูกวางลักษณะทางออกแบ่งครึ่งทำให้นึกถึงผีเสื้อ ซึ่ง "ผีเสื้อ" ในภาษาจีน (蝴蝶, Hudie) มีความหมายที่เป็นมงคลแฝงอยู่ เนื่องจากตัวอักษร 蝶 (Die) พ้องเสียงกับคำว่า 耄 ซึ่งมีความหมายว่า มีอายุยืนยาวถึง 70-80 ปี ชาวจีนจึงนิยมใช้ภาพผีเสื้อในงานศิลปะ เพื่อสื่อถึง "อายุมันขวัญยืน" (ไซเซี่ยลนินส์, 2023)

สรุปผลงานชุด A Book from the Sky เป็นผลงานงานศิลปะที่ต้องใช้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และความรู้ทางด้านสัญลักษณ์ในการชมและตีความ ศิลปินได้สร้างสรรค์อย่างชาญฉลาดโดยการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร เช่น หนังสือ การจัดวางทำให้เกิดความรู้สึก การศึกษาวัฒนธรรมของตนเองและนำมาใส่ในงานอย่างถูกต้องตรงไปตรงมา ผ่านกระดาษที่ถูกพิมพ์ตัวหนังสือที่จุกจุกแหว่งอยู่ข้างบน และตัวหนังสือที่ถูกติดเต็มผนังเป็นการสร้างพื้นที่สร้างบรรยากาศของความศักดิ์สิทธิ์และความปลอดภัยทางศาสนา ด้วยความขาวของกระดาษทำให้เกิดความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์ของจิตวิญญาณและหนังสือที่วางเรียงแถวที่เรียบร้อยสื่อถึงความเป็นระเบียบความเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน การพิมพ์ตัวหนังสือที่จุกด้วยสีดำหมายถึงการแทรกซึมกลิ่นอายของผู้มีอำนาจ อย่างไรก็ตามการตระหนักถึงลักษณะที่ไร้สาระของตัวอักษรนิยามใหม่ของความรู้สึกสงบนี้ให้กลายเป็นความสับสน ทำให้ผลงานหนังสือจากท้องฟ้าบังคับให้ผู้ชมประเมินแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจของภาษาอีกครั้ง

ตัวอักษรเท็จของ Xu Bing เป็นเครื่องเตือนใจว่าภาษานั้นถูกใช้ในทางที่ผิด โดยผู้ที่ควบคุมภาษานั้น และเป็นการประท้วงต่อคำพูดผ่านการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง และความหมายทางภาษา Book from the Sky ยังยึดถือความเชื่อของลัทธิเต๋าโบราณว่า ความจริงที่ลึกที่สุดไม่สามารถ



จับได้ด้วยคำพูดเพียงอย่างเดียว ศิลปินเชื่อว่าการเขียนคือ "แก่นแท้ของวัฒนธรรม" ผลงานของเขาจึงพูดถึงความจำเป็นในการสื่อสารและอันตรายของการบิดเบือน โดยการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนผ่านรูปแบบในการจัดวางที่ปรากฏในผลงานของเขาอย่างชัดเจน

จากการศึกษาผลงาน A Book from the Sky, 1987-1991 ของซูบิง ทำให้เห็นถึงพลังและอำนาจของการใช้ภาษาที่มีนัยยะแสดงถึงความเป็นชนชาติ วัฒนธรรม และสังคม มีการจัดวางองค์ประกอบโดยใช้สัญลักษณ์จากอักษรจีนลวงและวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของจีน มีการนำความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ทางการเมืองมาเชื่อมโยงผ่านโครงสร้างทางวัฒนธรรมหลายอย่าง เช่น ความเป็นชาติที่แสดงออกผ่านโครงสร้างของตัวอักษร และแหล่งความรู้ทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านรูปแบบของการทำหนังสือแบบดั้งเดิม ซึ่งการจัดวางองค์ประกอบโดยใช้วัสดุที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ทำให้ตัวอักษรจีนลวง แม้ว่าจะไม่มีความหมายทางภาษาศาสตร์แต่กลับสามารถแสดงถึงสัญลักษณ์ทางอำนาจและประวัติศาสตร์ทางการเมืองอันหมายถึงผู้มีอำนาจที่สามารถปกคลุมกดขี่ผู้คนในสังคมได้ผู้เขียนจึงสรุปประเด็นวิเคราะห์ห้วงค์ความรู้ และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานของซูบิง ดังต่อไปนี้

#### ด้านเนื้อหาและสาระ

ผลงาน หนังสือจากฟากฟ้า (A Book from the Sky) เป็นผลงานการสร้างสรรค์โดยมีแรงบันดาลใจมากจากการปฏิวัติวัฒนธรรมจีน 4 ประการคือ วัฒนธรรมเก่า ความคิดเก่า ธรรมเนียมปฏิบัติเก่า และการแต่งกายแบบเก่า ซึ่งศิลปินกลุ่มอนุรักษ์นิยมจึงสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแสดงจุดยืนและรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนไว้ในผลงานของเขา

#### ด้านความงาม ด้านอารมณ์และความรู้สึก

ศิลปินได้นำเสนอความงามในรูปแบบของการแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน จากการสร้างสรรค์โดยอ้างอิงองค์ประกอบจากวัฒนธรรมดั้งเดิมจริง เช่น รูปแบบของการทำหนังสือ รูปแบบการจัดวางหนังสือที่ซ่อนสัญลักษณ์ความหมายอันศักดิ์ทางความเชื่อเอาไว้ และรูปแบบของอักษรจีน ซึ่งรูปแบบที่ถูกจัดวางและติดตั้งภายในห้องนิทรรศการสร้างความรู้สึกถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน ซึ่งเมื่อเข้ามาดูระยะใกล้แล้วตัวหนังสือที่ปรากฏกลับไม่มีความหมายในภาษาจีน สร้างความรู้สึกถึงความย้อนแย้ง ทำให้เกิดความสับสน ทำให้ผู้ชมโดยเฉพาะชาวจีนต้องสำรวจพื้นที่เพื่อค้นหาความหมายของอักษร เนื่องจากรูปร่างที่คล้ายอักษรจีนนั้นเมื่อเป็นชาวจีนก็จะเกิดความคุ้นเคยและสำรวจเพื่อหาค่าที่มีความหมายเป็นแน่ แต่ในพื้นที่นั้นมีอักษรที่มีโครงสร้างจากภาษาจีนแต่กลับไม่มีความหมายในภาษาจีนเลยในพื้นที่ สิ่งนี้เป็นความตั้งใจของศิลปินที่ต้องการทิ้งนัยยะภายในผลงานให้ชาวจีนได้สำรวจวัฒนธรรมที่ถูกครอบงำด้วยข้อมูลอันเป็นเท็จด้วยตนเองอีกที

## การใช้สื่อข้ามศาสตร์ และสื่อสัญญาณในการสร้างความหมาย

ผลงานชุดนี้ใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะโครงสร้างมาจากอักษรจีน เพื่อสื่อถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ของประเทศจีนโดยตรง โดยการใช้สัญญาณทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของหนังสือแบบดั้งเดิมที่จัดวางอยู่ข้างหน้า รูปแบบการจัดวางหนังสือที่กางออกอย่างเป็นระเบียบ มีสัญญาณสื่อถึงความอายุยืนและความมีระเบียบวินัยของชาวจีน การจัดวางทั้งหมดยึดโยงกับวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของจีน เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การรักษาไว้

## เทคนิคและวัสดุเชื่อมโยงอดีตถึงปัจจุบัน

เทคนิคที่ศิลปินใช้เชื่อมโยงเรื่องราวในผลงาน หนังสือจากฟากฟ้า (A Book from the Sky) คือการแกะสลักไม้เป็นอักษรโดยมีโครงสร้างและจำนวนมาจากภาษาจีนแบบดั้งเดิม แม้อักษรที่ถูกสร้างขึ้นจะไม่มี ความหมายในภาษาจีน แต่มีนัยยะถึงที่มาคือข้อความอันเป็นเท็จที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้มีอำนาจในช่วงการปฏิวัติวัฒนธรรมของจีน ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงทางเทคนิคได้อย่างลึกซึ้งจากประวัติศาสตร์และประสบการณ์ตรงของศิลปินเอง

## การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่เพื่อสร้างความรู้สึก

การจัดวางองค์ประกอบของผลงาน หนังสือจากฟากฟ้า (A Book from the Sky) เป็นการ จัดวางแบบมีแบบแผนไม่ได้จัดวางแบบอิสระตามอำเภอใจ ความมีแบบแผนจากวัฒนธรรมแบบ ดั้งเดิมของจีน จึงสร้างบรรยากาศในพื้นที่ให้เกิดความขลังและความจริงจัง ซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการ ถ่ายทอดวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งของจีน โดยการนำความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เข้ามา เชื่อมโยงผ่านโครงสร้างทางวัฒนธรรมหลาย ๆ อย่าง เช่น ความเป็นชาติที่แสดงออกผ่านโครงสร้าง ของตัวหนังสือ แหล่งความรู้วัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านรูปแบบของการทำหนังสือแบบดั้งเดิม การจัดวางที่ทำให้รู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์ทางด้านพิธีกรรมทางศาสนา องค์ประกอบทุกอย่างในผลงานล้วน แสดงถึงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของจีน วัฒนธรรมที่ถูกปกคลุมไปด้วยอักษรจีนเท็จที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ แสดงให้เห็นถึงความมีอำนาจที่ปกคลุมไปทุกพื้นที่ ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นเหมือนการสร้างวัฒนธรรมใหม่ จากตัวหนังสืออันเป็นเท็จซึ่งความเป็นเท็จนั้นคือสิ่งที่ไม่มีความหมาย มาครอบงำควบคุมทุกพื้นที่ที่ แสดงถึงวัฒนธรรมเก่าของจีน การอยู่ควบคู่กันในพื้นที่เดียวกันเป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ชาว จีนได้สำรวจพื้นที่ทางวัฒนธรรมของตนเอง การอยู่ในพื้นที่เป็นเวลานานจะทำให้เห็นรายละเอียดของ วัฒนธรรมที่ถูกซ่อนไว้ทำให้มองเห็นถึงคุณค่าของวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่มีพื้นฐานและประวัติศาสตร์ มาอย่างยาวนานควรค่าแก่การรักษาไว้ ซึ่งแตกต่างจากอักษรที่ถูกสร้างขึ้นใหม่แม้จะอยู่เต็มพื้นที่แต่ ก็ไม่ได้มีความหมายอะไร นั่นคือสิ่งที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารในผลงานนี้

## สรุปบทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลถึงแนวคิดและทฤษฎี กับการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับความรู้จะนำมาปรับใช้ในผลงาน โดยสรุปประเด็นการศึกษาเป็น 4 ส่วน ดังนี้

### สรุปประเด็น ส่วนที่ 1: แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงาน

การศึกษาในประเด็นภาษาอักขร เป็นการศึกษาย้อนกลับไปถึงวิวัฒนาการของการสื่อสารของมนุษย์ทำให้ได้รู้ว่ามีมนุษย์เป็นสัตว์ประเภทหนึ่งที่มีความคิดสร้างสรรค์ให้การสร้างสัญลักษณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบเพื่อให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และสืบทอดอารยธรรมต่าง ๆ สืบต่อกันมา ซึ่งเป็นสิ่งทำให้มนุษย์มีความพัฒนาในทุก ๆ ด้านแตกต่างจากสัตว์ประเภทอื่นบนโลก ภาษาของมนุษย์นั้นเกิดจากการรับรู้ทางสายตา จากการมองเห็นภาพมาก่อน แล้วจึงค่อยพัฒนามาเป็นรูปแบบการเขียนอักษร และพัฒนามาเป็นภาษาในแต่ละประเทศที่เราใช้กันทุกวันนี้ ทำให้ภาษาในการสื่อสารของมนุษย์แบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่คือ ภาษาที่มาจากรูปภาพ และภาษาที่มาจากตัวอักษร ซึ่งการเขียนภาพ และการเขียนอักษรมีจุดประสงค์เพื่อกล่าวอ้างถึงความจริง เพียงแต่แตกต่างกันตรงการใช้สัญลักษณ์ในระบบการเขียน ซึ่งการเขียนตัวอักษรจะใช้จะใช้ตัวอักษรกับระบบหลักไวยากรณ์จึงทำให้เกิดการเขียนซ้ำ ๆ เป็นความหมายเดิม และขยายกว้างไปตามรูปคำ วลี และประโยค สามารถสื่อสารตอบโต้กันได้ทันที แต่ในทางกลับกันภาษาภาพนั้นส่วนมากจะเขียนเพื่อบอกเล่า ใช้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี แสงเงา และรูปทรง ในการสื่อสาร

### สรุปประเด็น ส่วนที่ 2: อนาคตสื่อดิจิทัล

การศึกษาในเรื่องของสัญญาณอนาล็อกสู่สัญญาณดิจิทัล ทำให้มีความรู้ถึงความแตกต่างระหว่างสัญญาณอนาล็อกกับสัญญาณดิจิทัลในการส่งสัญญาณที่มีความเร็วในส่งสารและการรับสารแตกต่างกันรวมถึงการศึกษาภาษาที่มีความเชื่อมต่อระหว่างยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ทำให้เห็นว่าการสื่อสารที่รวดเร็วขึ้นนั้นมีผลต่อการลดทอนข้อความให้สั้นลง ตัวอย่างเช่น การแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ที่ถูกแทนค่าด้วยสัญลักษณ์ทางการพิมพ์ด้วยสัญลักษณ์ (Emoticon) จนพัฒนามาถึง เอโมจิ (Emoji) ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นข้อสังเกตและสามารถนำมาปรับใช้เป็นสัญลักษณ์หนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานได้

การศึกษาภาคสนามถึงการพิมพ์ในยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ทำให้ได้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของการพิมพ์ระบบเรียงพิมพ์ ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาด้วยการอ่านหนังสือ การลงพื้นที่ภาคสนามทำให้ได้รับข้อมูลตรงตรงจากช่างพิมพ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้เรียนรู้ ได้เห็นถึงวิธีการพิมพ์สมัยโบราณ

ซึ่งปัจจุบันหาดูได้ยาก ได้สัมผัสถึงบรรยากาศ กลิ่นอายความโบราณ และได้สัมผัสถึงมิติของตัวเรียงพิมพ์ที่มีความหลากหลาย ซึ่งสิ่งที่มีประโยชน์ต่อการนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน

### สรุปประเด็น ส่วนที่ 3: การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์

การศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์จากการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่ใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์นั้น ทำให้เห็นในประเด็นความแตกต่างระหว่างภาษาแบบปกติกับภาษาภาพ ผลการศึกษาพบว่า การเขียนภาพตัวแทนของภาษาแบบปกติ คือ ตัวอักษร และการเขียนภาพตัวแทนในภาษาภาพ คือ รูปภาพ ซึ่งอักษรกับการเขียนรูปภาพมีจุดประสงค์เพื่อกล่าวอ้างถึงความจริงในการแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมา แตกต่างกันที่การเขียนอักษรนั้นมีระบบการเขียนโดยใช้หลักไวยากรณ์ เพื่อเรียงเป็นรูป คำ วลี ประโยคสามารถเขียนคำเต็มได้ซ้ำ ๆ โดยให้ความหมายเดิมแม้ลายมือจะไม่เหมือนกันแต่ด้วยลักษณะเฉพาะของตัวอักษรแต่ละตัวจะทำให้การสื่อสารนั้น ยังคงเป็นความหมายเดิมตามรูปคำ วลี ประโยค ที่ปรากฏ ซึ่งแตกต่างจากภาษาภาพที่ใช้เส้น สี แสงเงา และน้ำหนักเป็นทัศนธาตุหลักในการสื่อความหมาย ไม่มีความหมายตายตัว ความหมายของศิลปะนั้นขึ้นอยู่กับศิลปินเป็นผู้กำหนด ผู้ชมสามารถเข้าถึงความหมายได้ต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละบุคคล ซึ่งการใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์นั้นแตกต่างไปจากการอ่านข้อความปกติตรงที่ข้อความแบบปกติจะสื่อความหมายโดยตรงถึงผู้อ่านโดยใช้ข้อความเป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย ทำให้ผู้อ่านมีความเข้าใจตรงกันตามภาษานั้น ๆ ซึ่งแตกต่างจากการที่ศิลปินนำข้อความมาใช้ในงานศิลปะเพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงมนุษย์โดยตรง และใช้เป็นภาพตัวแทนของผู้คนหรือกลุ่มคนได้ การนำข้อความมาใช้ในงานศิลปะนั้น องค์ประกอบของศิลปะจะทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์หนึ่งช่วยขยายความหมายของข้อความออกไปได้กว้างมากขึ้น จากการใช้ทัศนธาตุในทางศิลปะทำให้เกิดจินตนาการอื่น ๆ ร่วมกับการอ่านข้อความ หรือการนำสื่ออื่น ๆ ทางศิลปะ เช่น วรรณกรรม รูปภาพ ดนตรี เข้ามาเป็นองค์ประกอบในผลงาน ทำให้ข้อความที่อยู่ในผลงานศิลปะนั้นถูกขยายความหมายได้กว้างขึ้น เปิดจินตนาการ และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดถึงบางสิ่งได้มากขึ้น เนื่องจากข้อความนั้นเป็นภาษาที่มีความหมายในตัวเองอยู่แล้ว ข้อความนั้นจึงทำให้เข้าถึงความรู้สึกที่เป็นนามธรรมได้มากขึ้น เพราะข้อความนั้นเป็นเพียงภาพตัวแทนที่กล่าวถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ถูกระบุไว้ในภาษา เมื่ออ่านข้อความจะเกิดจินตภาพที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการรับรู้ในความเป็นนามธรรมของผลงานที่ใช้ข้อความในการสื่อสารนั้น ผู้รับสารจำเป็นต้องมีความรู้ในภาษานั้น ๆ จึงจะเข้าถึงความเป็นนามธรรมนั้นได้ ศิลปินส่วนใหญ่จึงมักใช้คำที่ได้รับความนิยมในสังคม และเลือกใช้ภาษาที่เป็นสากล เพื่อให้คนส่วนใหญ่เข้าถึงความเป็นนามธรรม แต่ก็มีศิลปินบางกลุ่มที่ใช้ภาษาที่ไม่เป็นสากล โดยเลือกใช้ภาษาในพื้นที่ตนเองอาศัยอยู่เพื่อสื่อสารกับคนในพื้นที่นั้นเป็นหลัก ทั้งนี้ทั้งนั้นการตีความภาษาในศิลปะนั้นขึ้นอยู่กับทัศนคติและประสบการณ์ส่วนบุคคลไม่มีผิดหรือถูกที่สุด

#### สรุปประเด็น ส่วนที่ 4: ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลในผลงาน

จากการศึกษาผลงานของ Ryo Shimizu, Tatsuo Miyajima และ Xu Bing จะเห็นได้ว่า ศิลปินทั้งสามท่าน ใช้ภาษาในการเชื่อมโยงเรื่องราวความเป็นอดีต และปัจจุบัน โดยใช้สัญลักษณ์ที่ทำให้นึกถึงเหตุการณ์ หรือประสบการณ์นั้น ๆ นำไปสู่การตระหนักรู้ในเรื่องราวที่ศิลปินต้องการจะสื่อสาร ศิลปินให้ความสำคัญกับการเลือกใช้วัสดุที่มีความเชื่อมโยงเรื่องราวของอดีต และปัจจุบัน ใส่ใจในการติดตั้งของพื้นที่ ที่ชวนให้จินตนาการถึงพื้นที่ ที่ศิลปินเห็น ศิลปินนำความจริงเรื่องประวัติศาสตร์ และความจริงเรื่องวัฏจักรของสิ่งมีชีวิตมาสร้างสรรค์ผลงานผ่านตัวหนังสือ ซึ่งในผลงานของศิลปินทั้งสามท่าน ใช้ตัวหนังสือเป็นทัศนธาตุหลักที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความจริงในรูปแบบของตนเอง ซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์ และเป็นแนวทางการศึกษาที่สำคัญสำหรับตัวนักศึกษาเอง ที่มีความสนใจในเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อหลัก การศึกษาผลงานของศิลปินจะช่วยให้ศึกษารู้จักสังเกต และนำสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องมาปรับใช้ในผลงานของตนเองได้





### บทที่ 3

#### กระบวนการและการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

กระบวนการและการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เป็นการค้นหาแนวความคิด เทคนิค และรูปแบบการนำเสนอผลงาน โดยมีที่มาจากความสนใจในเรื่องภาษาที่มีความเชื่อมโยงกันระหว่าง ยุคอนุาล็อกและยุคดิจิทัลโดยใช้ตัวอักษรเป็นสัญลักษณ์การสื่อสารและผู้คน เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่แห่ง การตระหนักรู้ในเรื่องของการสื่อสารที่มีทั้งข้อดีและข้อเสีย นำเสนอผ่านเรื่องราวของโลกดิจิทัลที่ ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนุาล็อก นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ โดยมีกระบวนการและ พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

##### 1) ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1

นำเสนอแนวความคิดเรื่องการให้กำลังใจผู้คนผ่านตัวอักษร ในรูปแบบศิลปะ การจัดวาง (Installation Art) และเทคนิคภาพพิมพ์ตระแกรงไหม (Silk Screen) เพื่อค้นหาเทคนิค ในการเชื่อมโยงถึงยุคอนุาล็อกสู่ยุคดิจิทัลโดยมีผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 2 ชุด ได้แก่

1. ผลงาน Word from the sea.
2. ผลงาน May the force be with you.

##### 2) ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 2

นำเสนอแนวความคิดเรื่องผลกระทบของการสื่อสารจากความรวดเร็วของโลกดิจิทัล สร้างสรรค์พื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในผลงานในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) โดยมีผลงาน สร้างสรรค์ 3 ชุด ได้แก่

1. ผลงาน Like/Undo
2. ผลงาน Possible
3. ผลงาน Like/Lie

##### 3) ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 3

นำเสนอแนวความคิดเรื่องผลกระทบของการสื่อสารจากความรวดเร็วของโลกดิจิทัล สร้างสรรค์พื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในผลงาน และมีการใช้แสงจากธรรมชาติเพื่อให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน และผลงาน โดยมีผลงานสร้างสรรค์ 1 ชุด ได้แก่

1. ผลงาน Life Like Light/ Windows

## ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1

การสร้างสรรคผลงานระยะที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นไปที่เรื่องของการใช้อักษรเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์ เนื่องจากนักศึกษามีความสนใจในศิลปะข้อความ (Text Art) เพราะข้อความนั้นมีความหมายในตัวเองและยังสามารถขยายความหมายจากการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการค้นหาแนวความคิดและเทคนิคจากสิ่งกระตุ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน โดยเริ่มแรกของการศึกษามีแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมของสังคมไทยในปี 2021 มีสถานะที่ตึงเครียดจากเหตุการณ์โรคระบาดโควิด 19 ส่งผลให้คนในสังคมมีความเครียดสะสมจากผลกระทบที่เกิดขึ้น การเผชิญกับสถานการณ์ตึงเครียดทางสังคมทำให้พลังงานที่มีในตัวของผู้คนนั้นแผ่วลงและหมดไป ดังนั้นการให้กำลังใจจึงเป็นการเติมพลังจากความรู้สึกภายใน ทำให้รู้สึกว่าเราไม่ได้อยู่คนเดียวบนโลกใบนี้ การให้กำลังใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นการเพิ่มพลังทำให้ผู้คนสามารถก้าวผ่านช่วงเวลาที่ย่ำแย่และทำให้สังคมนั้นน่าอยู่และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ซึ่งการให้กำลังใจเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เด็กและสิ่งเล็กๆ ครอบตัวเราสามารถเป็นกำลังใจให้กับผู้คนได้ ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันขนม การให้ของขวัญ หรือคำพูดสั้น ๆ เพียงไม่กี่คำก็สามารถเป็นกำลังใจให้กับผู้คนและยังช่วยเพิ่มพลังใจให้ผู้คนมีแรงสู้ต่อไปได้ การเติบโตและการได้รับกำลังใจจากครอบครัวจึงเป็นจุดเริ่มต้นทำให้ผู้สร้างสรรค์ซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของการให้กำลังใจ จึงต้องการส่งต่อพลังงานของสิ่งดี ๆ นี้ให้กับผู้คนในสังคมเพื่อเป็นการเพิ่มพลังและเป็นแรงผลักดันที่จะทำให้ผู้คนได้ก้าวผ่านช่วงเวลาที่ย่ำแย่ไปได้

จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวความคิดด้วยการให้กำลังใจผู้คนด้วยคำพูด ซึ่งเป็นสิ่งเล็กๆ ใกล้เคียงจากการถอดองค์ความรู้ในเรื่องของการศึกษาสัญรูปอารมณ์และความต้องการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักเพื่อแทนสัญลักษณ์ถึงการสื่อสารและผู้คน โดยมีการเชื่อมโยงความเป็นอนาล็อกกับดิจิทัลด้วยรูปแบบศิลปะการติดตั้งจากเทคนิคพิมพ์ตัดและเทคนิคภาพพิมพ์ตระแกรงไหม ผ่านผลงานสร้างสรรค์ 2 ชุด ได้แก่ 1) ผลงาน Word from the sea. 2) ผลงาน May the force be with you. โดยมีรายละเอียดในกระบวนการและการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

**แรงบันดาลใจและแนวความคิด** มีแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมของสังคมไทยในปี 2021 มีสถานะที่ตึงเครียดจากเหตุการณ์โรคระบาดโควิด 19 ส่งผลให้คนในสังคมมีความเครียดสะสมจากผลกระทบที่เกิดขึ้น จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวความคิดด้วยการให้กำลังใจผู้คนจากคำพูดยอดนิยมซึ่งเป็นสิ่งเล็กๆ ใกล้เคียงที่สามารถสร้างพลังยิ่งใหญ่ (Small but Mighty) นำไปสู่การสร้างภาพร่างความคิดและวิธีการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุด Word from the sea และ ผลงาน May the force be with you. โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

**ภาพร่าง (Sketch)** การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีความต้องการสร้างพื้นที่ที่สามารถเพิ่มพลังจากการใช้คำพูดและการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการสื่อสารถึงการให้กำลังใจ โดยมีภาพร่างความคิดทั้งหมด 3 แบบ ได้แก่

- 1) ภาพร่างที่ 1 พื้นที่แห่งการเพิ่มพลัง
- 2) ภาพร่างที่ 2 พื้นที่ของการให้กำลังใจจากคำพูดของท้องทะเล
- 3) May the force be with you.

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1) ภาพร่างที่ 1 พื้นที่แห่งการเพิ่มพลัง

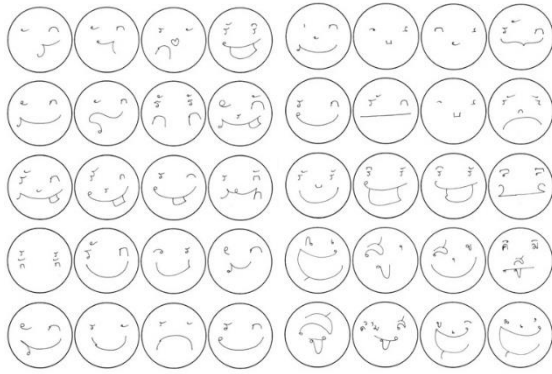


ภาพที่ 64 ภาพร่างที่ 1 พื้นที่แห่งการเพิ่มพลัง

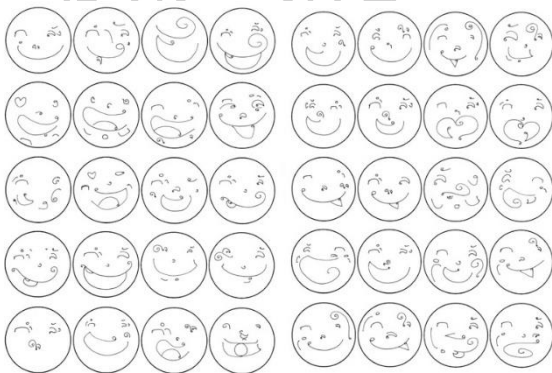
ที่มา: สร้างสรรค์โดย ชนธร สรรพกิจจานง

ภาพร่างที่ 1 เป็นการสร้างพื้นที่ของการเพิ่มพลังด้วยการส่งกำลังใจและรับกำลังใจจากตัวหนังสือด้วยการพิมพ์ดีดและการส่งข้อความเพื่อให้ปรากฏภาพเอโมจิอีกสุขในรูปแบบ AR เพื่อส่งผลให้เกิดพลังและกำลังใจในพื้นที่นำเสนอผลงานในรูปแบบศิลปะการจัดวาง โดยผู้คนสามารถมีส่วนร่วมในการส่งกำลังใจจากการพิมพ์ดีดและรับกำลังใจจากการอ่านข้อความได้ พื้นที่ภายในห้องถูกครอบคลุมไปด้วยแสงสีแดงหมายถึงพื้นที่ที่อันตรายและตัวเลขที่หมายถึงยอดผู้ป่วยในสถานการณ์โควิดที่เพิ่มขึ้นทุกวัน

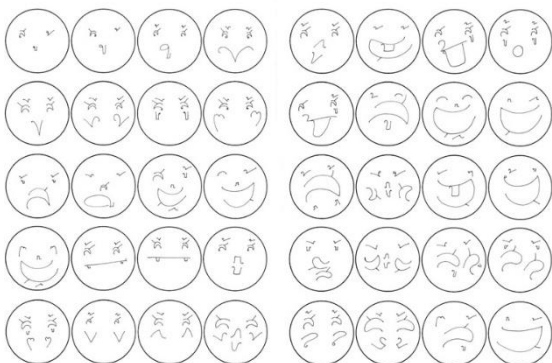
มีการสร้างสรรค์ในรูปแบบของการสร้างเอโมจิที่มีหน้าตามาจากคำว่า รัก ความสุข กำลังใจ และสู้ ๆ เพื่อแสดงความรู้สึกผ่านทางสีหน้าที่มาจากเส้นของคำที่เลือกใช้และนำไปสร้างการเคลื่อนไหวในรูปแบบ AR (Augmented Reality) เพื่อนำไปเป็นส่วนหนึ่งในผลงาน



ภาพที่ 65 ภาพร่างเอโมจิ (Emoji) โดยใช้อักษรไทยจากคำว่า “รัก” และ “ความสุข”  
ที่มา: สร้างสรรค์โดย ธนธร สรรพกิจจานง

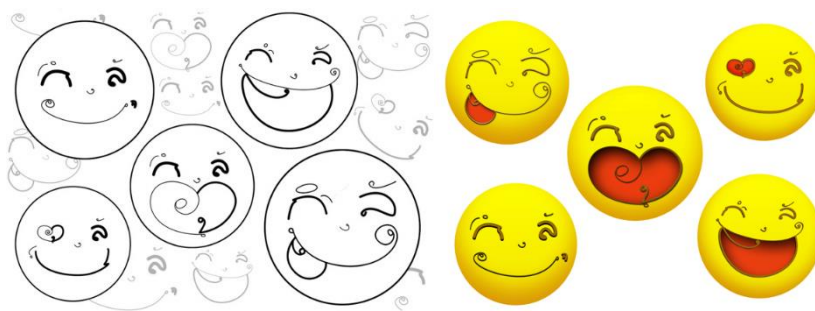


ภาพที่ 66 ภาพร่างการสร้างเอโมจิ (Emoji) โดยใช้อักษรไทยจากคำว่า “กำลังใจ”  
ที่มา: สร้างสรรค์โดย ธนธร สรรพกิจจานง

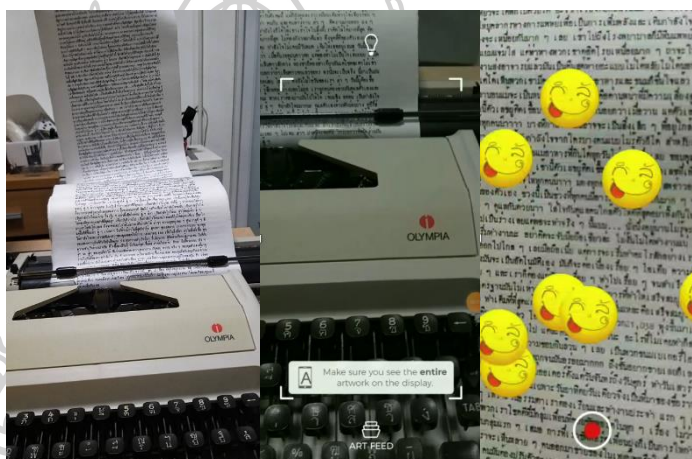


ภาพที่ 67 ภาพร่างการสร้างเอโมจิ (Emoji) โดยใช้อักษรไทยจากคำว่า “สู้สู้”  
ที่มา: สร้างสรรค์โดย ธนธร สรรพกิจจานง





ภาพที่ 68 ภาพร่างการสร้างเอโมจิ (Emoji) ลงสีเสร็จสมบูรณ์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 69 การนำเอโมจิอักษรสุข มาสร้าง AR  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

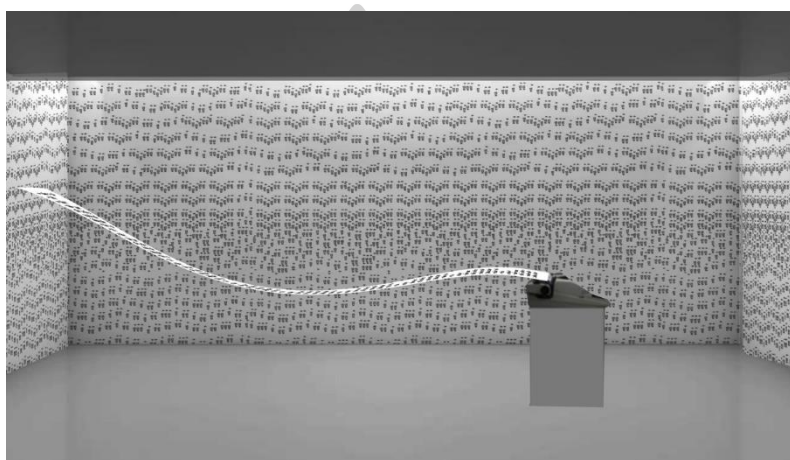
การสร้างเอโมจิจากอักษรไทยจากคำว่า รัก ความสุข กำลังใจ และสู้ๆ ทำให้เกิดสัญลักษณ์ อารมณ์ที่แสดงอารมณ์ผ่านเส้นของตัวอักษร ทำให้เกิดเป็นใบหน้าที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกถึงความสุข จึงตั้งชื่อเอโมจิชุดนี้ว่า “อักษรสุข” มาจากอักษรที่สร้างความสุขผ่านคำพูดที่สร้างความรู้สึถึงความสุขและการให้กำลังใจด้วยตัวอักษรที่นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบเอโมจิแสดงถึงการยิ้ม หัวเราะ นำไปสู่การสร้างความสุขให้แก่ผู้ชมได้

เอโมจิอักษรสุขถูกนำมาทดลองสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะ AR (Augmented Reality) ซึ่งเป็นศิลปะที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการแสดงภาพศิลปะให้เกิดการเคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน (Application) โดยผู้ชมสามารถดูผลงานที่เคลื่อนไหวได้ผ่านสมาร์ทโฟนที่มีแอปพลิเคชันที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ด้วยการส่องกล้องไปยังตำแหน่งที่ศิลปินกำหนดจะทำให้เกิดภาพศิลปะที่มีการ



เคลื่อนไหวและมีเสียงขึ้นมาผ่านหน้าจอ ซึ่งสามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ในการชมศิลปะให้สนุก และเป็นสื่อที่มีความเชื่อมโยงกับความต้องการสร้างผลงานสามมิติหรือพื้นที่ในเชื่อมโยงของเทคนิค อนาล็อกและดิจิทัลในพื้นที่เดียวกัน เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกภายในที่แสดงถึงการให้กำลังใจ โดยใช้ เทคนิคการพิมพ์ดีดเป็นข้อความคำพูดและการประดิษฐ์ตัวอักษรที่เกิดจากการผสมอักษรให้เกิด ความหมายเชิงบวกเพื่อแบ่งปันให้กับคนในสังคม

## 2) ภาพร่างที่ 2 พื้นที่ของการให้กำลังใจจากคำพูดของท้องทะเล



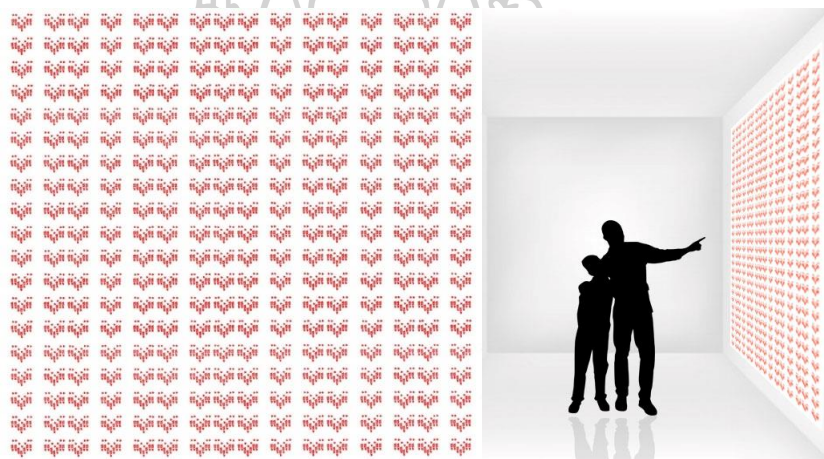
ภาพที่ 70 ภาพร่างที่ 2 พื้นที่ของการให้กำลังใจจากคำพูดของท้องทะเล  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ภาพร่างที่ 2 เป็นการสร้างพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกของการให้กำลังใจภายใต้รูปทรงของ ธรรมชาติเพราะมนุษย์จะรู้สึกผ่อนคลายเมื่ออยู่ภายใต้ธรรมชาติ จะสังเกตเห็นได้ว่าเมื่อเรามี ความเครียดหรือไม่สบายใจเรามักจะไปพักผ่อนกับธรรมชาติ ดังนั้นจึงสร้างห้องที่เป็นทะเลให้ ความรู้สึกเหมือนเราอยู่กลางทะเล เพราะชีวิตก็เหมือนการเล่นเรือออกทะเล เราไม่มีทางรู้ว่าคลื่นลม จะเบาหรือจะแรง อากาศจะดีหรืออากาศจะแย่ แต่เราได้ออกเดินทางมาแล้ว สิ่งที่ดีที่สุดที่ทำได้คือไป ถึงจุดหมายปลายทางให้ได้

ภายในพื้นที่ห้องนี้จะประกอบไปด้วยแผ่นกระดาษยาวที่ข้าพเจ้าพิมพ์เป็นไดอารี่บันทึก ประจำวันข้อความบันทึกกำลังใจ ช่างเนื่อก็จะมีเรื่องราวของการให้กำลังใจและการได้รับกำลังใจจาก ผู้อื่น ลักษณะทางกระดาษที่ยาวเป็นเส้นให้ความหมายถึงเส้นทางของการดำเนินชีวิต โดยการพิมพ์ ติดกันสื่อถึงการเดินทางที่ยาวไกลและการให้กำลังใจอย่างต่อเนื่องเป็นทางยาวกว่า10เมตร

รอบๆ จะเต็มไปด้วยสายลมที่มาจากคำพูดดีๆ คำชมเชย หรือข้อความที่ทำให้เกิดกำลังใจ เพื่อสื่อให้เห็นว่าคำบางคำที่เป็นคำง่าย ๆ ก็สามารถเป็นกำลังใจให้กับคนอื่นได้ เช่นคำว่า เก่งมาก เป็นคำชมเชยที่ง่าย ๆ แต่ให้พลังกับคนที่ได้รับสาร ให้เขามีพลังในการทำสิ่งๆ หนึ่งต่อไป การถามไถ่ เหนื่อยมั๊ย คุณโอเครีปาว เป็นคำถามที่ง่าย ๆ แต่ทำให้รู้สึกถึงความใส่ใจ คนที่ได้รับการใส่ใจก็จะรู้สึกดี มีกำลังใจทำงานต่อ ข้อความที่เป็นสายลมจะทำให้เห็นได้ว่าคำพูดก็สามารถสร้างกำลังใจได้เหมือนกัน โดยรวมผลงานชิ้นนี้จะเป็นผลงานที่ไม่ว่า คุณจะรู้สึกอ่อนแอมาจากที่ไหนเมื่อคุณได้เข้ามายังพื้นที่นี้ แล้วคุณจะได้รับพลังและกำลังใจกลับไปอย่างแน่นอน เป็นพื้นที่ที่จะเพิ่มพลังให้กับคุณ ด้วยสิ่งเล็กๆ รอบตัวเรา

### 3) ภาพร่างที่ 3 พื้นที่ของการให้กำลังใจจากคำพูดของท้องทะเล



ภาพที่ 71 ภาพร่าง 3 May the force be with you.

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ภาพร่างที่ 3 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ เนื่องจากคำว่า สู้สู้ เป็นคำพูดยอดนิยมน จึงกระตุ้นให้นักศึกษาอยากสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะของศิลปะประชานิยม (Pop Art) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ที่ใช้สีที่ฉูดฉาดและการจัดวางองค์ประกอบที่มีความหมายสร้างความรู้สึกถึงพลังได้ จากการใช้สัญลักษณ์ของคำว่า สู้สู้ ที่ถูกสร้างสรรค์เป็นรูปหัวใจ นำมาประกอบเรียงกันเป็นแถวเหมือนคนนั่งอยู่บนแอสตันเซียร์ และเรียงตามจังหวะปรบมือเซียร์ 1 2 1 2 3 1 2 1 2 1

จากภาพร่างความคิดทั้ง 3 แบบ เป็นการนำเสนอถึงพื้นที่ของการให้กำลังใจด้วยตัวอักษร โดยมีการสร้างสรรค์สัญลักษณ์จากตัวอักษรไทย ผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวางโดยเน้นให้ผู้คนมีส่วนร่วมในผลงาน โดยนักศึกษาได้เลือกสร้างสรรค์ผลงานจริงจากภาพร่างความคิดที่ 2 และภาพร่าง



ลายคลื่นจากคำว่า “สู้สู้” เกิดจากการเคาะวรรค การเว้นบรรทัด ระยะการบิดขึ้น-ลง และการสร้างสัญลักษณ์ที่มีความแตกต่างกัน จึงเกิดเป็นลายคลื่นทั้งหมด 8 แบบ

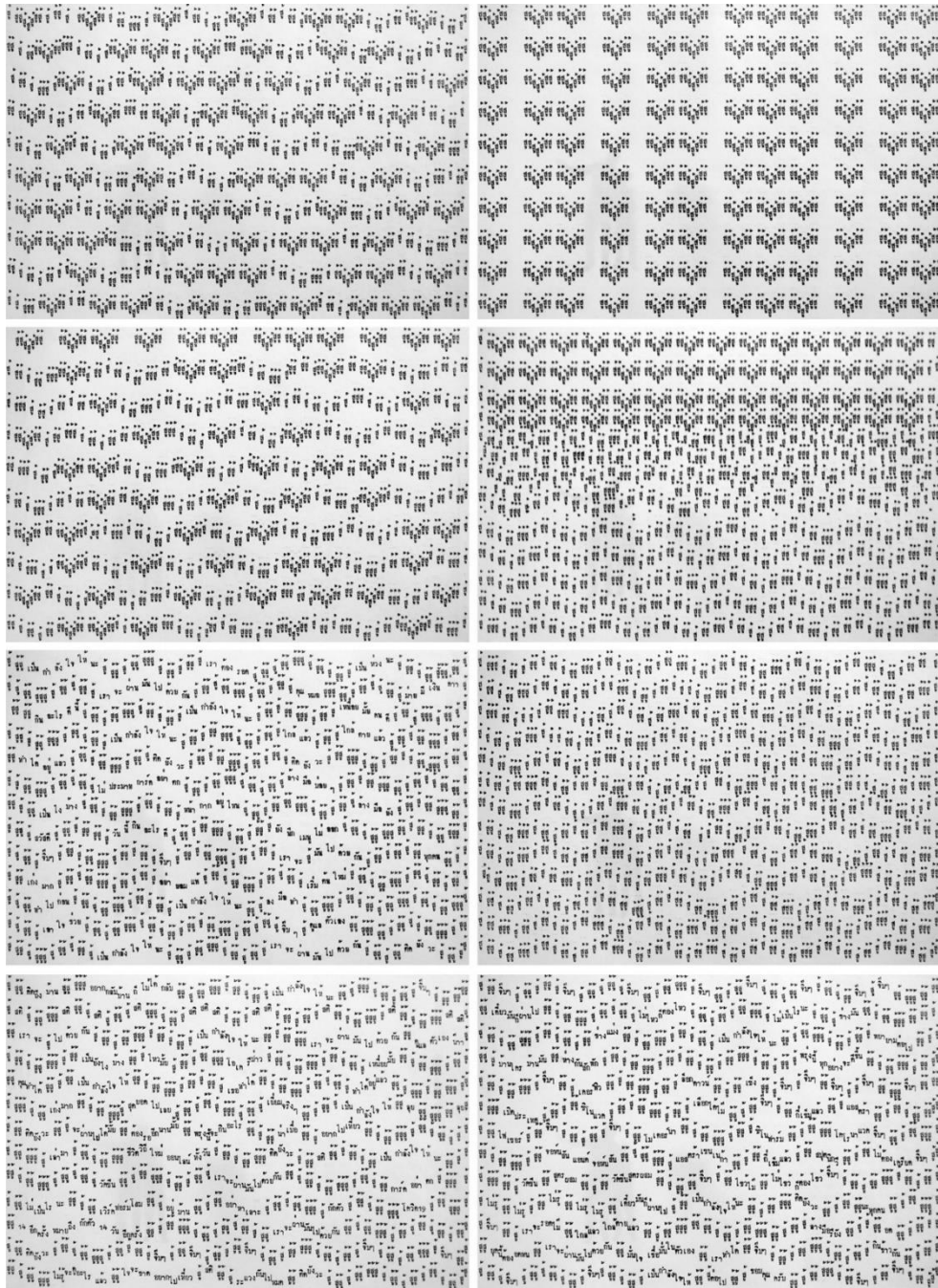


ภาพที่ 72 การพิมพ์ติดจากคำว่า “สู้สู้” แสดงให้เห็นถึงเส้นโค้งสร้างความรู้สึกถึงคลื่น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



ภาพที่ 73 การสร้างสัญลักษณ์ (Emoticon) เป็นรูปหัวใจจากคำว่า “สู้สู้”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง





ภาพที่ 74 คลื่นจากการพิมพ์คำว่า “สู้สู้” ทั้ง 8 แบบ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง

3) การเชื่อมกระดาษแผ่นเล็กให้เป็นแผ่นใหญ่ การติดตั้งลายพิมพ์ “สู้สู้” ด้วยกระดาษขนาด 20x30 เซนติเมตร บนผนังกำแพงที่มีพื้นที่ทั้งหมด 8x30 เมตร จึงต้องสร้างลายพิมพ์ทั้งหมด 5,360 แผ่น แล้วนำมาติดบนกระดาษอาร์ตการ์ดแผ่นใหญ่จำนวน 50 แผ่น การติดกาวและเรียง



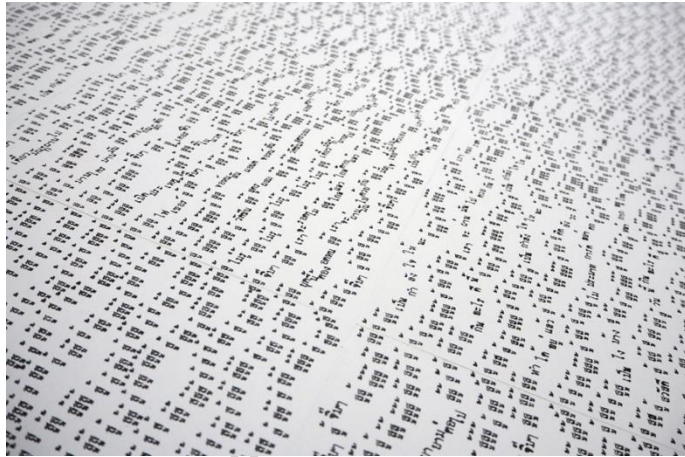
ลวดลายต่อกันให้เรียบและต่อเนื่องที่สุดเพื่อสร้างลวดลายที่ต่อเนื่อง สร้างความรู้สึกถึงคลื่นจากคำว่า “สู๊สู๊” ที่จะถูกนำมาติดบนผนังห้องนิทรรศการ เพื่อเป็นการส่งกำลังใจผู้คนที่เข้ามาในห้องนิทรรศการนี้



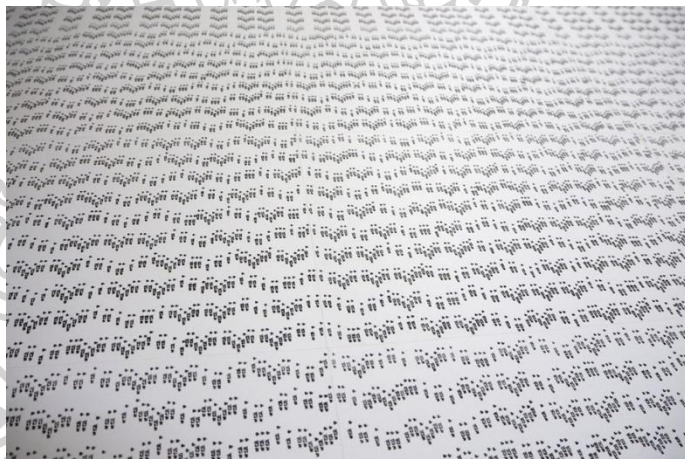
ภาพที่ 75 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่ทีละแผ่น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 76 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นจากคำว่า “สู๊สู๊”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 77 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นจากคำว่า “สู้สู้”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 78 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นรูปหัวใจจากคำว่า “สู้สู้”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 79 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงถึงคลื่นจากคำว่า “สู้สู้”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 80 การติดกระดาษต่อกันให้เป็นแผ่นใหญ่แสดงคลื่นทะเล “สู้สู้” ขนาดใหญ่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

**4) การติดตั้งผลงาน** การติดตั้งผลงาน ผลงาน Word from the sea. (คำพูดจากห้องทะเล) เป็นการติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการขนาดพื้นที่ 7.10x3.80 เมตร โดยการทำกระดาษลายคลื่น “สู้สู้” มาติดบนผนังที่ละแผ่นจำนวน 80 แผ่น เพื่อสร้างพื้นที่รอบห้องให้เกิดความรู้สึกถึงคลื่นทะเลจากคำว่า “สู้สู้” แล้วจึงจัดวางเครื่องพิมพ์ดีดไว้ตรงกลางห้องนิทรรศการ ติดตั้งกระดาษที่มีข้อความให้กำลังใจในลักษณะโค้งเชื่อมไปถึงผนัง เพื่อสื่อถึงการส่งต่อกำลังใจจากเครื่องพิมพ์ดีด แล้วจึงติดตั้งไฟรอบห้องให้มีความมืดและส่องไฟสว่างที่เครื่องพิมพ์พิมพ์และกระดาษยาว เพื่อสื่อถึงพื้นที่ใน



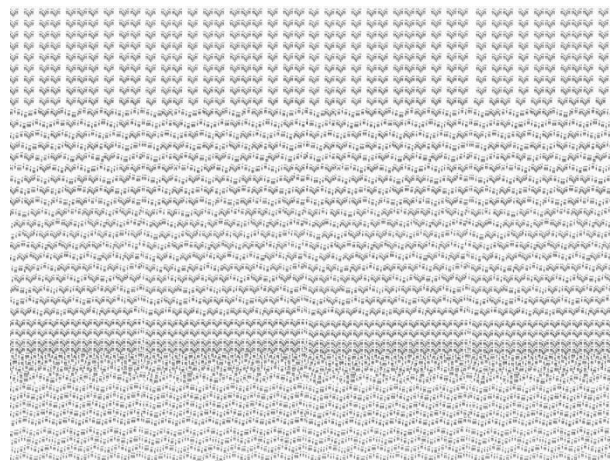
เชิงบวก เป็นอันเสร็จสิ้นจากติดตั้งผลงาน ทำให้เกิดเป็น ผลงาน Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล) ที่สมบูรณ์ตอบสนองต่อแนวคิดและความต้องการของศิลปิน



ภาพที่ 81 ศิลปินกำลังติดตั้งผลงานโดยการติดกระดาษบนผนังห้องนิทรรศการ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 82 ทีมงานกำลังติดตั้งผลงาน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 83 ลายคลื่นจากคำว่า “สู้สู้” บางส่วนแสดงให้เห็นถึงคลื่นในพื้นที่ขนาดใหญ่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

5) การนำเสนอผลงาน Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล)



ภาพที่ 84 ผลงานติดตั้ง Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล)  
เทคนิคพิมพ์ดีดสื่อผสม ขนาด 7.10x3.80 เมตร พ.ศ. 2564  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ผลงาน Word from the sea. มีแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมของสังคมไทยในปี 2021 มีสภาวะที่ตึงเครียดจากเหตุการณ์โรคระบาดโควิด 19 ส่งผลให้คนในสังคมมีความเครียดสะสมจากผลกระทบที่เกิดขึ้น จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวความคิดด้วยการให้กำลังใจผู้คนจากคำพูดยอดนิยม ซึ่งเป็นสิ่งเล็กๆ ไกลตัว โดยเลือกใช้คำพูด “สู้ ๆ ” ซึ่งเป็นคำพูดที่คนไทยมักใช้พูด



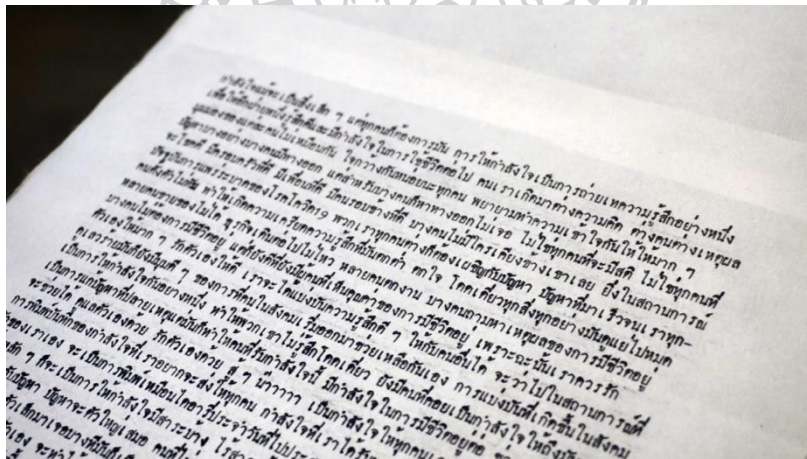
เพื่อให้กำลังใจกันในชีวิตประจำวันและใช้พูดให้กำลังใจในทุกสถานการณ์ เป็นคำพูดเล็ก ๆ ที่มีพลังยิ่งใหญ่ (Small but Mighty)

นำเสนอผลงานในรูปแบบศิลปะการจัดวาง สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการพิมพ์ดีดโดยเลือกพิมพ์ข้อความคำว่า “สู้ ๆ” ซึ่งเป็นคำพูดยอดนิยมที่ทุกคนใช้ให้กำลังใจกันในชีวิตประจำวัน เพราะหากมีใครสักคนหนึ่งที่ต้องการกำลังใจ คำพูดที่คนไทยทุกคนนึกขึ้นได้เป็นอันดับแรก ๆ เพื่อเป็นการให้กำลังใจกัน นั่นก็คือคำว่า “สู้ ๆ” จึงเลือกใช้คำว่า “สู้ ๆ” มาพิมพ์ในลักษณะการทำซ้ำ โดยนักศึกษาเลือกใช้จังหวะของเสียงปรบมือเชียร์ ซึ่งเป็นการนำสื่อทางด้านโสตเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน ผลงานชิ้นนี้ ไม่มีเสียง แต่เมื่อนำจังหวะของการปรบมือมาใช้ทำให้เกิดจังหวะ ซ้ำ ๆ ตามจังหวะเพลงเชียร์ 1212312121 ซึ่งเป็นจังหวะที่คนไทยคุ้นเคย และมีประสบการณ์ร่วมแทบทุกคน การพิมพ์ศิลปะเลือกที่จะพิมพ์คำว่า “สู้” เป็นจังหวะสลับกับคำพูดที่แสดงถึงความหวังใจ และการให้กำลังใจกัน คำว่า “สู้” เริ่มจากหนึ่งคำ และถูกพิมพ์ซ้ำ ๆ รวมเป็นหลายคำนับไม่ถ้วน จังหวะของการพิมพ์จึงมีความตรงกันบ้างไม่ตรงกันบ้าง แต่เมื่อทัศนธาตุทั้งหมดได้ประกอบรวมกันด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอจึงทำให้เกิดเส้นที่มีลักษณะโค้ง เป็นการเคลื่อนไหวทำให้เกิดคลื่นในพื้นที่รอบห้องสร้างความรู้สึกขวนนิกถึงคลื่นของทะเล ประกอบกับคำที่เลือกใช้ยังไปพ้องกับเสียงของคลื่นทะเลที่มีเสียงซู่ ๆ (สู้ ๆ) อีกด้วย

ลักษณะการออกแบบจากการพิมพ์เป็นการเชื่อมโยงการสื่อสารระหว่างยุคแอนะล็อกและยุคดิจิทัล นักศึกษาได้ออกแบบภาพหัวใจที่มาจากคำว่า “สู้” ซ้ำ ๆ กัน การออกแบบได้รับอิทธิพลมาจากในช่วงที่อินเทอร์เน็ตเริ่มมีความนิยม ผู้คนติดต่อสื่อสารผ่านการแชท (Chat) และต้องการแสดงความรู้สึกผ่านข้อความตัวอักษร การสร้างรูปภาพจากตัวอักษรจึงเป็นที่นิยมมากในปลายทศวรรษ 1990 การพัฒนารูปภาพเป็นกราฟิกโดยใช้ตัวอักษรสามารถสร้างความหมายได้ลึกซึ้งกว่าคำพูดเพียงคำเดียว ลักษณะการเรียงอักษรความเป็นคลื่นจะอยู่ด้านล่างและค่อย ๆ ประกอบเป็นภาพหัวใจ ตัวอักษรถูกสร้างขึ้นภายในรูปทรงของหัวใจเพื่อสื่อความหมายถึงความรัก และการให้กำลังใจ กับทุกคน



ภาพที่ 85 ภาพศิลปินกำลังพิมพ์ดีดให้กำลังใจผู้คนที่มา: ภาพถ่ายโดยธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 86 รายละเอียดข้อความที่ศิลปินพิมพ์ให้กำลังใจผู้คนที่มา: ภาพถ่ายโดยธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 87 เครื่องพิมพ์ดีดที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการพิมพ์ส่งกำลังใจได้  
ที่มา: ภาพถ่ายโดยธนธร สรรพกิจจานง

การจัดองค์ประกอบภายในห้องนี้เรียกว่า Site-specific installation Art เนื่องจากนักศึกษาได้สร้างสถานการณ์จำลองถึงสภาวะหมดพลัง โดยการจัดแสดงรอบๆ ทั้งห้องให้ความมืด สร้างความรู้สึกถึงพลังงานที่กำลังจะหมดไป กลางห้องมีเครื่องพิมพ์ดีดซึ่งใช้เป็นสัญลักษณ์ให้นักถึงยุค คอนา ล็อค แสงไฟถูกจัดให้ส่องสว่างลงตำแหน่งตรงกลาง แสงสว่างในที่นี้หมายถึงความหวังและการเพิ่มพลัง ศิลปินพิมพ์ดีดคำว่า 'สู้ๆ' ด้วยตัวหนังสือขนาดเล็กที่ถูกพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ดีดลงบนกระดาษ ที่มีลักษณะยาวถูกติดตั้งในลักษณะโค้งไปจนถึงกำแพงเชื่อมต่อกับตัวหนังสือที่เต็มห้องเป็นการเชื่อมต่อยุคคอนาล็อค และยุคดิจิทัล ซึ่งตัวศิลปินนั้นเกิดมาอยู่ช่วงระหว่างการพัฒนาสองยุคนี้พอดี จึงอยากถ่ายทอดความเป็นตัวเองลงในผลงาน และเป็นการส่งกำลังใจให้กับทุกคนในพื้นที่นี้ รอบห้องที่มีพลังงานเหลืออันน้อยนิด ผู้ชมสามารถเดินเข้าไปในห้องเพื่อรับกำลังใจจากสิ่งเล็กๆ ๆ ที่หาอ่านได้ตรง กำแพง และกระดาษที่พิมพ์มาจากเครื่องพิมพ์ดีด และสามารถมีส่วนร่วมเป็นผู้ให้กำลังใจได้โดยการ พิมพ์ข้อความลงบนพิมพ์ดีดที่ตั้งไว้กลางห้องได้อีกด้วย

## 2. ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน)

กระบวนการสร้างสรรค์ ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน) เป็นผลงานที่มีแนวความคิดของการให้กำลังใจผู้คนจากคำว่า “สู้สู้” โดยมีการนำจังหวะปรบมือเชียร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน และสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะศิลปะประชานิยม (Pop Art) โดยการนำคำพูดยอดนิยมและการใช้สีที่ฉูดฉาดมาสร้างสรรค์ผลงานที่ส่งกำลังใจให้กับผู้คนในสภาวะปัจจุบัน ใช้วัสดุและอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดดังต่อไปนี้

### วัสดุและอุปกรณ์

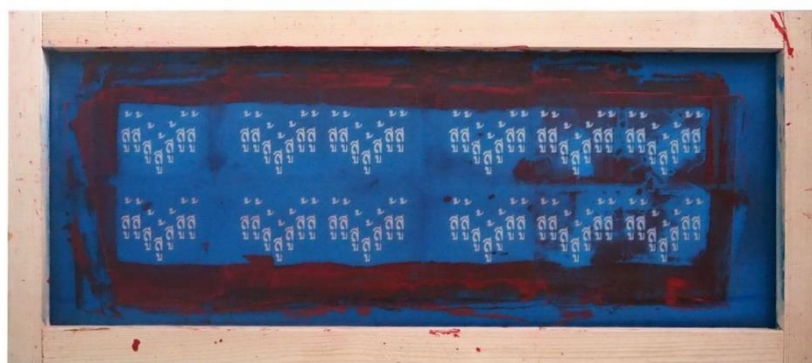
- 1) แม่พิมพ์บล็อกสกรีน
- 2) สียางแดงสำหรับสกรีน
- 3) ยางปาดสีสกรีน
- 4) ผ้าแคนวาสหน้ากว้าง 2 เมตร

โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนได้แก่

- 1) การทำแม่พิมพ์บล็อกสกรีน
- 2) การพิมพ์ภาพพิมพ์ตระแกรงไหมบนผ้าแคนวาส
- 3) การติดตั้งผลงาน
- 4) การนำเสนอผลงาน

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การทำแม่พิมพ์บล็อกสกรีน จากภาพร่างที่ 3 ผลงานมีสัญลักษณ์รูปหัวใจที่เกิดจากคำว่า “สู้สู้” นำมาเรียงต่อกันเป็นแถวโดยการเว้นระยะบรรทัดที่เท่ากันและใช้การซ้ำของสัญลักษณ์แทนตัวเลข 1212312121 เนื่องจากภาพร่างความคิดของผลงานชิ้นนี้มีขนาดใหญ่และเป็น การพิมพ์องค์ประกอบซ้ำกัน จึงเลือกสร้างพิมพ์ตระแกรงไหม (Silk screen Block) ขนาด 40x90 เซนติเมตร โดยมีสัญลักษณ์รูปหัวใจจากคำว่า “สู้สู้” เรียงกันเป็นจังหวะ 1 2 3 เพื่อนำมาสกรีนลงบนผ้าแคนวาสที่เตรียมไว้ในลำดับถัดไป



ภาพที่ 88 แม่พิมพ์ตระแกรงไหมลายสัญลักษณ์จากคำว่า “สู้สู้”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



2) การพิมพ์ภาพพิมพ์ตระแกรงไหมบนผ้าแคนวาส ขั้นตอนนี้เป็นกรพิมพ์โดยการพิมพ์สีแดงที่ละช่องและใช้การปิดช่องที่ไม่ต้องการ พิมพ์ต่อเนื่องกันไปตามจังหวะ 1212312121 ที่ละแถว บนผ้าแคนวาสม้วนใหญ่ การพิมพ์ในลักษณะนี้ต้องอาศัยความชำนาญและความมั่นใจเพราะเมื่อพิมพ์ลงบนผ้าแคนวาสแล้วจะไม่สามารถกลับไปแก้ไขความผิดพลาดได้ จึงต้องใช้ความประณีต ความละเอียดรอบคอบ การควบคุมน้ำหนักในการปาดบล็อก และการกำหนดระยะพิมพ์ที่มีความต่อเนื่องกันด้วยระยะบรรทัดที่เท่า ๆ กัน จึงจะสามารถพิมพ์ต่อเนื่องเป็นภาพขนาด 180x180 เซนติเมตร เพื่อนำมาซึ่งบนโครงไม้และนำไปติดตั้งในลำดับถัดไป



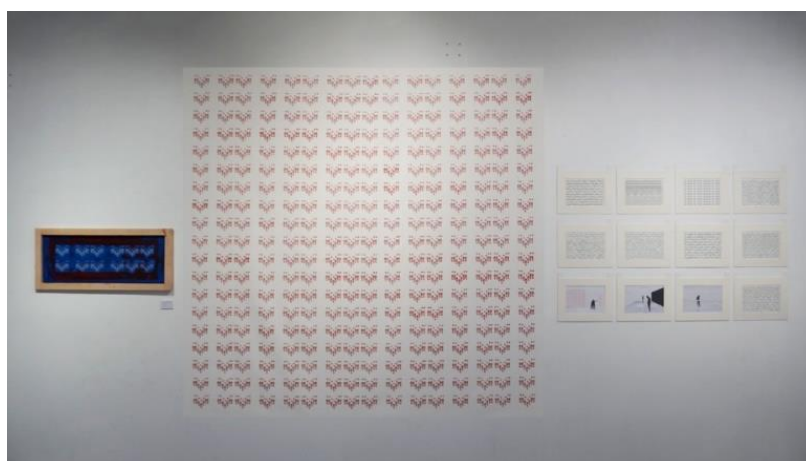
ภาพที่ 89 การพิมพ์สีรุปรูปอารมณ์ทีละตัว  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 90 การพิมพ์ภาพพิมพ์ตระแกรงไหมบนผ้าแคนวาสขนาดใหญ่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



3) การติดตั้งผลงาน ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน) เป็นผลงานภาพพิมพ์ตระแกรงไหมสองมิติ การติดตั้งผลงานจึงเป็นการแขวนบนผนังและติดตั้งบล็อกสกรีนกัน เพื่อให้ผู้ชมได้รู้ถึงที่มาของการพิมพ์ว่าเป็นการพิมพ์จากบล็อกสกรีนขนาดเล็กที่แสดงผลถึงงานพิมพ์ใหญ่ใหญ่ แสดงให้เห็นถึงความพยายามที่ต้องการจะสื่อถึงเรื่องการเชื่อมโยงเทคนิคอณาล็อกสู่เทคนิคดิจิทัล

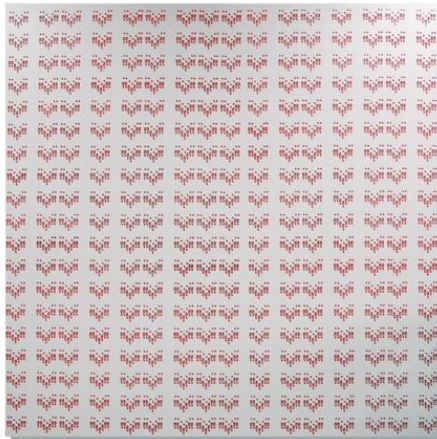


ภาพที่ 91 ผลงานติดตั้ง ผลงาน May the force be with you.

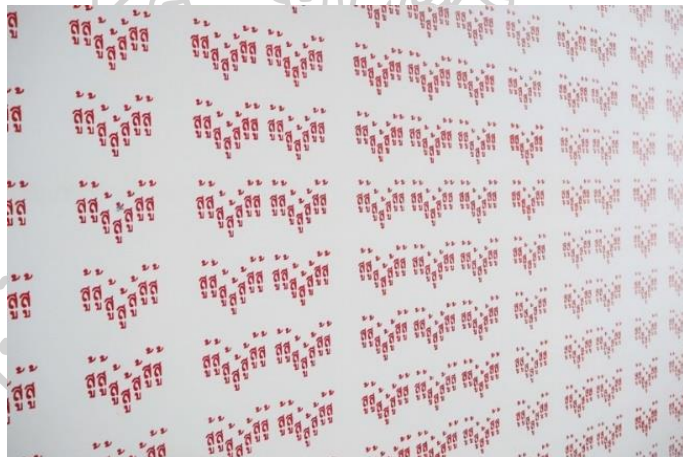
เทคนิคภาพพิมพ์ตระแกรงไหมบนผ้าใบ ขนาด 180x180 เซนติเมตร พ.ศ. 2564

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

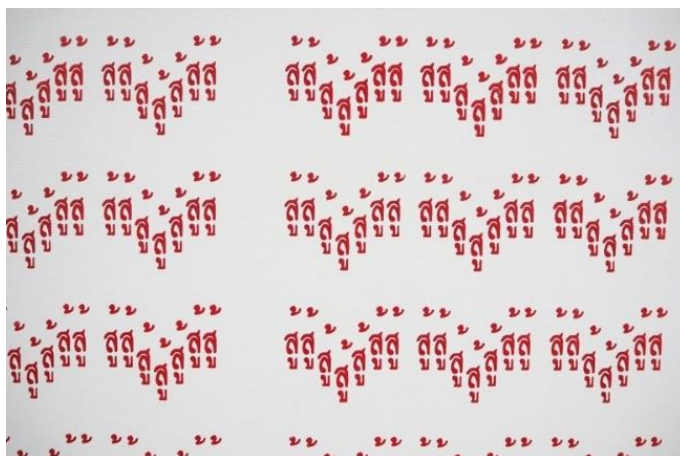
การนำเสนอผลงาน ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน) คำพูดที่ใช้เพื่อส่งความปรารถนาดีให้แก่ผู้อื่น ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานสองมิติ สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตระแกรงไหมบนผ้าใบ โดยนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการให้กำลังใจผู้คน จากสถานการณ์ปัจจุบันที่ผู้คนประสบปัญหาต่างๆ มากมายในชีวิตอันสืบเนื่องมาจากปัญหาโรคระบาด และเศรษฐกิจ ทำให้ผู้คนหมดพลังและกำลังใจในการใช้ชีวิต โดยเลือกใช้คำว่า “สู้สู้” ซึ่งเป็นคำพูดยอดนิยมที่ทุกคนใช้ให้กำลังใจกันในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 92 ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน)  
 เทคนิคภาพพิมพ์ตระแกรงไหมบนผ้าใบขนาด 180x180 เซนติเมตร พ.ศ. 2564  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 93 รายละเอียดผลงาน May the force be with you. ด้านข้าง  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 94 รายละเอียดผลงาน May the force be with you. ระยะเวลาใกล้

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ภาพพิมพ์ที่มีขนาดใหญ่กระตุ้นความคิดให้นึกถึงการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์อุตสาหกรรมอิงค์เจ็ท (Inkjet) เพื่อต้องการพยายามสื่อถึงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางด้านเทคนิคจากเทคนิคที่สร้างสรรค์ด้วยมือ (Manual) สู่วิธีการสร้างสรรคด้วยระบบคำสั่งจากเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronics) คำพูด “สูสู” ถูกออกแบบให้อยู่ในรูปทรงของรูปหัวใจเพื่อสื่อความหมายถึงความรักและการให้กำลังใจ คำที่ว่า “สู” ที่อยู่ในรูปทรงของหัวใจให้ความหมายถึง “ใจสู” คือการมีกำลังใจที่จะเผชิญกับอุปสรรคอย่างไม่ยอมแพ้ รูปหัวใจถูกสกรีนในรูปแบบการทำซ้ำ เพื่อสื่อถึงความนิยม (คำพูดยอดนิยมในการให้กำลังใจ) โดยการสกรีนจากบล็อกขนาดเล็กบรรจงพิมพ์เรียงแถวโดยใช้จังหวะเพลงเซียร์ 1212312121 รูปหัวใจที่ถูกพิมพ์เรียงต่อกันเป็นแถวด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอแสดงถึงความตั้งใจที่จะส่งกำลังใจให้เต็มพื้นที่ ลักษณะการทำซ้ำให้รู้สึกถึงพลังงานเป็นดั่งการปลุกไฟในตัวเอง สีแดงของคำพูดสื่อถึงความอันตราย และเป็นสีของการแสดงความรักในเวลาเดียวกัน

## ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 2

เน้นไปในเรื่องของ การสร้างสรรค์ด้วยตัวอักษรเป็นสื่อหลักและมีการปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้มีความเข้มข้นทางด้านเนื้อหาเกี่ยวกับการสื่อสารในโลกดิจิทัลมากขึ้น โดยการปรับเปลี่ยนจากเรื่องของ การให้กำลังใจมาเป็นการสร้างสรรค์พื้นที่แห่งการตระหนักรู้ในการใช้สื่อในโลกดิจิทัล โดยมุ่งเน้นศึกษาไปในเรื่องของ การใช้สื่อออนไลน์และสื่อดิจิทัลที่มีความแตกต่างกันในประเด็นเรื่องความช้าและความเร็วของสัญญาณการสื่อสาร

เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เกิดมาในช่วงยุคเปลี่ยนผ่านการสื่อสารจากยุคอนาล็อกเข้าสู่ยุคดิจิทัล เติบโตมาในกิจการโรงเรียนสอนพิมพ์ดีดซึ่งเป็นยุคที่พิมพ์ดีดเฟื่องฟูและหมดไปอย่างรวดเร็ว จึงมีประสบการณ์และมองเห็นความแตกต่างระหว่างยุค ทำให้มองเห็นถึงผลกระทบที่เกิดจากความแตกต่างของการสื่อสารด้วยสัญญาณอนาล็อกที่มีความช้าและสัญญาณดิจิทัลที่มีความรวดเร็วในการสื่อสาร ซึ่งความรวดเร็วส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้คนในยุคปัจจุบันในเรื่องของความอดทน จึงทำให้เกิดผลเสียตามมาคือผู้คนมีความอดทนรอที่น้อยลง ทำให้ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ยากขึ้น รวมไปถึงเรื่องของศีลธรรมและจิตสำนึกต่อสังคม ผู้คนให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีมากเกินไป จนทำให้ลืมควบคุมในเรื่องของจิตสำนึกต่อสาธารณะหรือการควบคุมตัวเองที่เริ่มลดลงเรื่อย ๆ ซึ่งแตกต่างจากชีวิตในยุคอนาล็อกเสน่ห์ของยุคอนาล็อกคือการรอ เพราะการสื่อสารหรือการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ต้องอาศัยช่วงเวลาและการรอคอย จึงทำให้เกิดการควบคุมอารมณ์ได้ดี การใช้ช่วงเวลาทำให้ชีวิตมีมิติ มีสุนทรีย์ และเห็นคุณค่าของผลแห่งการรอ จึงทำให้เกิดความสุขในช่วงเวลาที่จะอยู่ในความทรงจำได้ยาวนาน

จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบของการสื่อสารที่รวดเร็วผ่านการใช้ตัวอักษรที่มีความหมายชวนให้ตระหนักคิดในเรื่องของการใช้พื้นที่ดิจิทัล โดยมีการเชื่อมโยงความเป็นอนาล็อกกับดิจิทัลด้วยรูปแบบศิลปะการติดตั้งจากเทคนิคสื่อผสม ผ่านผลงานสร้างสรรค์ 3 ชุด ได้แก่

1. ผลงาน Like/Undo
2. ผลงาน Possible
3. ผลงาน Like/Lie

โดยมีรายละเอียดในกระบวนการและการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

### 1. ผลงาน Like/Undo

มีแรงบันดาลใจมาจากความแตกต่างในประเด็นเรื่องของการเร็วและความช้าของสัญญาณการสื่อสารระหว่างยุคอนาล็อกกับยุคดิจิทัล สร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวความคิดของผลกระทบจากความรวดเร็วของสื่อดิจิทัลที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์และแยกแยะ







# ขาดกันไปแล้ว การกระทำที่ขาดสติ ทำให้อัตถุ โกลีชีวิตมีหน้าตา

ภาพที่ 99 อักษรเห็นแต่ตัวตัดทอนด้วยสี ออกแบบโดย ธนธร สรรพกิจจานง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 100 ภาพร่างที่ 1 พื้นที่ของคนล้มตัวและคนเห็นแก่ตัว  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

เมื่อสร้างอักษรล้มตัวและอักษรเห็นแต่ตัวและวจึงนำมาสร้างภาพร่างความคิด โดยต้องการสร้างพื้นที่โดยใช้ตัวพิมพ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นมา เพื่อแสดงถึงผู้คนในสังคมไทยในปัจจุบันที่ได้รับผลกระทบจากความรวดเร็วในการสื่อสารจากการเสฟสื่อออนไลน์มากเกินไป ให้ความสำคัญกับคนในโลกออนไลน์มากกว่าคนที่อยู่ด้วยในชีวิตจริง การวิ่งตามกระแส ทำให้เกิดความบกพร่องขาดสติมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ จึงเกิดการสร้างพื้นที่ขึ้นมาโดยใช้วัสดุสติ๊กเกอร์ติดบนพื้นด้วยลวดลายที่คล้ายหนังสือพิมพ์ซึ่งเป็นสื่อในยุคอนุโลกที่มีการคัดกรองก่อนตีพิมพ์เสมอ และทับซ้อนด้วยอักษรล้มตัวและอักษรเห็นแต่ตัวที่มีสีเพื่อสื่อถึงสื่อจากดิจิทัลความเร็วของสื่อดิจิทัลทำให้ตัวอักษรขาดหายไป ผู้คนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานโดยการเดินสำรวจความหมายในผลงาน เมื่อตัวอักษรถูกติดตั้งอยู่ที่พื้นจะทำให้ผู้คนต้องก้มเพื่ออ่านตัวอักษร ซึ่งสื่อถึงการก้มดูจอมือถือประกอบกับการอ่านที่อยากจะทำให้ผู้คนอยากรู้ความหมาย อาจกระตุ้นความรู้สึกให้เกิดอารมณ์ร้อนทำให้อ่อนกลับมาคิดวิเคราะห์และย้อนกลับมาดูอารมณ์ตนเองในขณะนั้น

2) ภาพร่างที่ 2 นคร เป็นการเลือกใช้ตัวหนังสือภาษาไทยคำว่า “นคร” แปลว่า เมือง โดยการออกแบบอักษรจากโครงสร้างสี่เหลี่ยม เพื่อสื่อถึงความร่วมสมัยและปัจจุบัน



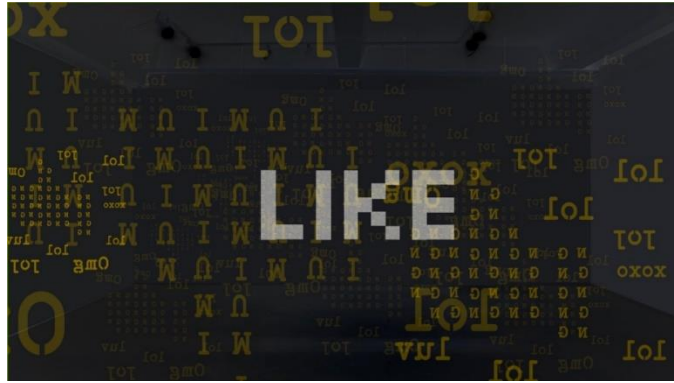
ภาพที่ 101 ภาพร่างอักษร “นคร”  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



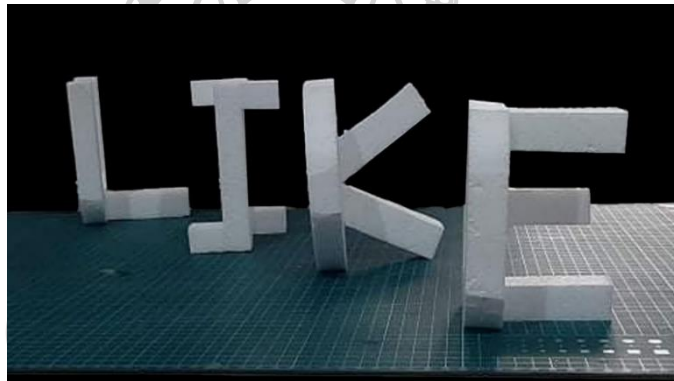
ภาพที่ 102 ภาพร่างที่ 2 นคร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

อักษรนครใช้สี CMYK ย่อมาจาก Cyan (ฟ้าอมเขียว) Magenta (แดงอมม่วง) Yellow (เหลือง) Key (สีดำ) ซึ่งเป็นสีที่ใช้ในการพิมพ์ และถูกฉลุสวดลายด้วยคำว่าลิ้มตัวของอักษรลิ้มตัวอักษรจะถูกติดตั้งอยู่กลางห้องนิทรรศการ ข้างในอักษรถูกติดตั้งไฟเอาไว้ เพื่อเวลาติดตั้งภายในห้องจะปิดไฟทั้งหมดและเปิดไฟในตัวอักษรเพื่อให้แสงสว่างทะลุช่องฉลุออกมาปรากฏบนผนังและพื้นรอบห้อง เมื่อผู้คนเดินเข้ามาชมนิทรรศการก็就会被แสงไฟกระทบที่ผิวหนังสือถึงผลกระทบของการสื่อสารจากสื่อดิจิทัล





ภาพที่ 103 ภาพร่าง Like/Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 104 ภาพร่าง Like/Undo มุมที่เห็นอักษร Like  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 105 ภาพร่าง Like/Undo มุมที่เห็นอักษร Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



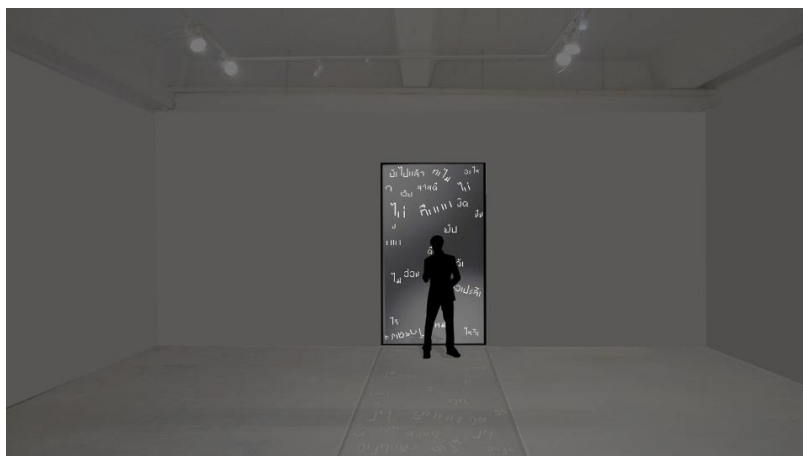


ภาพที่ 106 ภาพร่าง Like/Undo มุมบน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

4) ภาพร่างที่ 4 Smart Phone เป็นภาพร่างความคิดที่ต้องการทดลองในเรื่องของเทคนิคจากการสร้างจำลองสมาร์ทโฟนขึ้นมาจากระจกและนำมาถมสีดำด้วยปากกาเคมี เมื่อมีการขีดเขียนโดยใช้นิ้วสัมผัสบนกระจก จะทำให้สีดำนั้นหายไปกลายเป็นคำที่ถูกเขียนปรากฏขึ้นมาในรูปแบบกระจกเงา ซึ่งสามารถสะท้อนตัวผู้เขียนทำให้เกิดการตระหนักคิดในเรื่องการใช้สื่อดิจิทัล เมื่อเขียนอะไรลงไปไม่สามารถกลับมาแก้ไขได้และสิ่งนั้นก็ยังสามารถสะท้อนมาที่ตัวเราเองด้วย เพราะการเขียนมีลักษณะเป็นการลบ หมายถึงเมื่อเราส่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตนั่นหมายถึงเราได้ใช้พื้นที่ไปแล้ว เมื่อลงเขียนลงบนแผ่นกระจกจะเกิดเป็นตัวอักษรบนกระจกเงา สะท้อนให้เห็นในสิ่งที่เราทำลงไป ไม่สามารถแก้ไขได้ สื่อถึงการกระทำที่จะสะท้อนตัวเราเอง



ภาพที่ 107 การเขียนอักษรลงบนกระจกเงาแสดงให้เห็นถึงข้อความที่ไม่สามารถแก้ไขได้  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 108 ภาพร่างที่ 4 Smart Phone

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

เป็นภาพร่างผลงานโดยการจำลองสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ขนาดใหญ่ที่ทำมาจากกระจกเงา โดยการถมสีดำด้วยหมึกเคมี รอบห้องนิทรรศการมีการจัดแสงที่ค่อนข้างมืด เพราะต้องการให้บรรยากาศมีความมืดแต่ยังมีแสงเล็กน้อย ตรงกลางห้องมีกระจกสมาร์ทโฟนขนาดใหญ่ เพื่อให้ผู้คนได้เข้าไปสำรวจและเขียนบนหน้าจอเพื่อแสดงถึงพื้นที่ที่จะสะท้อนการกระทำของตนเองในโลกดิจิทัล

จากการสร้างภาพร่างความคิดโดยมีแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของความรวดเร็วในการสื่อสาร ทำให้เกิดการสร้างภาพร่างความคิดมีการแสดงออกทางอักษรและการติดตั้งจัดวางทางด้านเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อเป็นการค้นหาอักษรที่สามารถสื่อสารถึงความเป็นดิจิทัลและเทคนิคที่สามารถกระตุ้นความคิดจากการเคลื่อนที่แบบอนาล็อก ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกภาพร่างความคิดภาพที่ 3 Like/Undo เนื่องจากเป็นการเลือกใช้คำที่สื่อถึงโลกดิจิทัลได้โดยตรงและเป็นคำที่กระตุ้นความคิดในเรื่องการใช้พื้นที่ดิจิทัลประกอบกับเทคนิคการนำเสนอ ที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเดินสำรวจการเปลี่ยนแปลงของอักษรซึ่งเป็นการเคลื่อนที่แบบอนาล็อก นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน 1 ชุด ได้แก่ 1. ผลงาน LIKE/UNDO โดยมีกระบวนการและรายละเอียดดังต่อไปนี้

**กระบวนการสร้างสรรค์** ผลงานชุด Like/Undo เป็นผลงานประติมากรรมตัวอักษรที่สร้างสรรค์จากโครงสร้างเหล็กและการฉลุแผ่นอะคริลิก (Acrylic sheet) เป็นตัวอักษรด้วยเครื่อง CNC Laser Cutting Machine Price เป็นเครื่องมือฉลุที่ใช้เลเซอร์ทำให้ฉลุอักษรที่มีขนาดเล็กได้นำมาติดตั้งไฟภายในตัวอักษรและนำไปติดตั้งภายในห้องนิทรรศการเพื่อจัดแสดง มีการใช้วัสดุและอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

### วัสดุและอุปกรณ์

- 1) เหล็กเส้น 1x1 นิ้ว
- 2) แผ่นอะคริลิก 2 มม. สีขาวและสีดำ
- 3) หลอดไฟทรี 5 วัตต์
- 4) สายไฟ

โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การเชื่อมโครงเหล็กเป็นตัวอักษร
- 2) การออกแบบอักษรเพื่อสร้างลายฉลุ
- 3) การฉลุอักษรด้วยเครื่อง CNC Laser บนแผ่นอะคริลิก (Acrylic sheet)
- 4) การประกอบอักษร Like/Undo
- 5) ติดตั้งไฟและประกอบตัวอักษร
- 6) การติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการ
- 7) การนำเสนอผลงาน Like/Undo

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเชื่อมโครงเหล็กเป็นตัวอักษร ขั้นตอนนี้เป็นการสร้างตัวอักษรด้วยการเชื่อมโครงเหล็กที่มีขนาดต่อช่อง 20x20 เซนติเมตร โครงสร้างอักษรมีความสูงทั้งหมด 60 เซนติเมตร และกว้าง 60 เซนติเมตร ซึ่งขนาดจะมีการแปรผันตามสัดส่วนของอักษรแต่ละตัว จากนั้นนำมาพอสีขาวและสีดำเพื่อกำหนดตัวอักษรในแต่ละด้าน

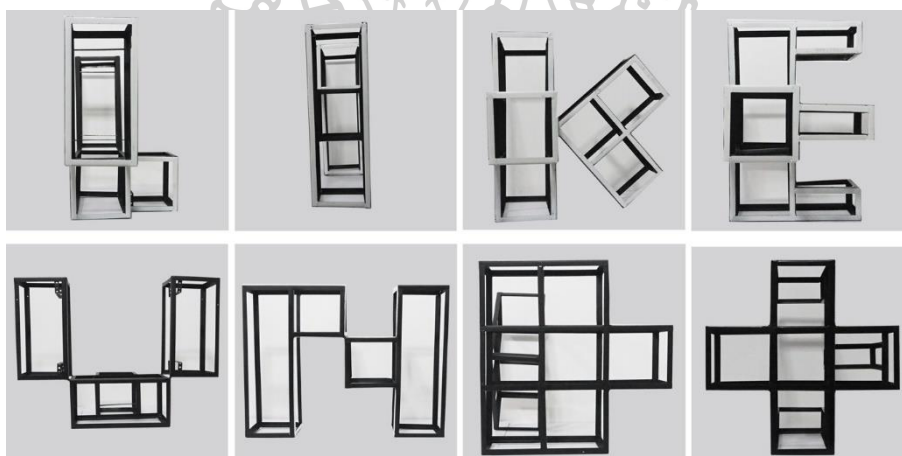


ภาพที่ 109 ช่างกำลังเชื่อมโครงเหล็กเพื่อสร้างตัวอักษร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 110 ศิลปินกำลังพ่นสีขาวและสีดำเพื่อกำหนดตัวอักษร

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 111 ภาพโครงเหล็กด้านสีขาวแสดงให้เห็นถึงคำว่า Like และ Undo

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

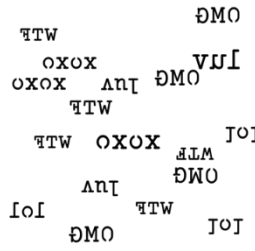
2) การออกแบบอักษรเพื่อสร้างลายฉลุ เป็นขั้นตอนการออกแบบตัวอักษรจากการนำเอาอักษรย่อ นำมาสร้างสรรค์เป็นสัญลักษณ์รูปมีเอยก้นนิ้วโป้งหรือที่เรียกกันว่าเอโมจิ LIKE โดยมีการออกแบบทั้งหมด 54 แบบ เพื่อนำลាយไปฉลุด้วยเครื่อง CNC Laser Cutting Machine Price บนแผ่นอะคริลิคสีขาวและสีดำ



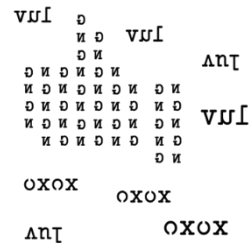




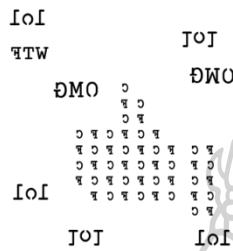
(13)



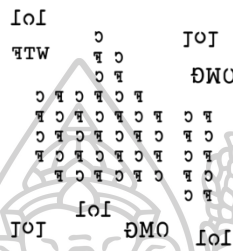
(14)



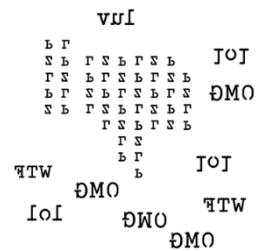
(15)



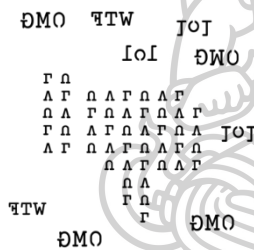
(16)



(17)



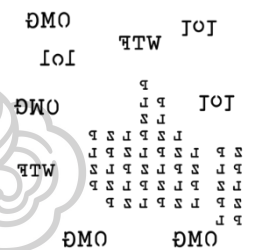
(18)



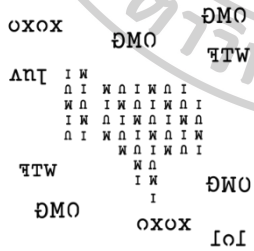
(19)



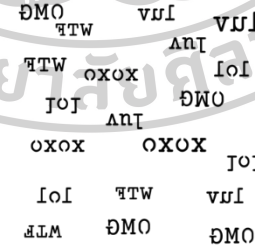
(20)



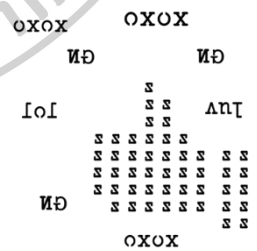
(21)



(22)



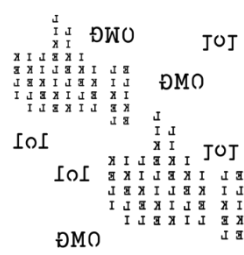
(23)



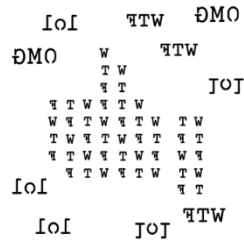
(24)

ภาพที่ 113 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 13-24  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

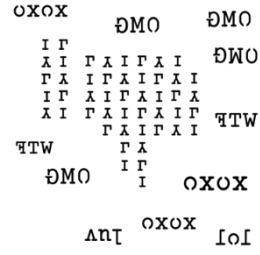




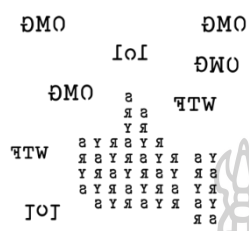
(37)



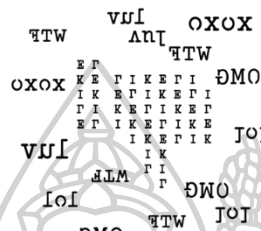
(38)



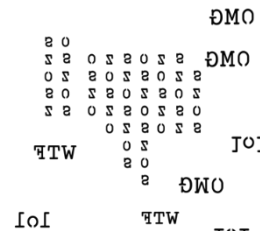
(39)



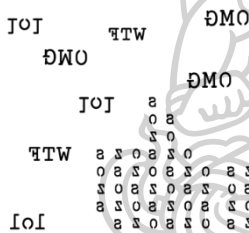
(40)



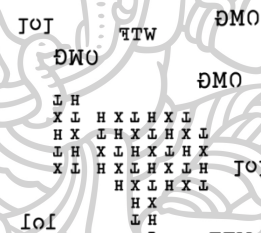
(41)



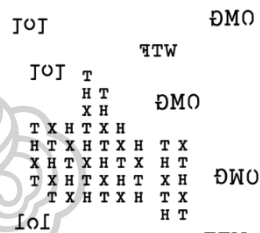
(42)



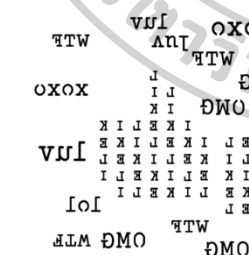
(43)



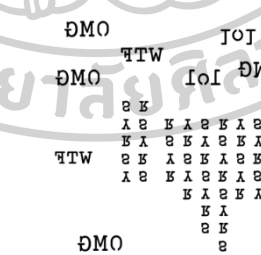
(44)



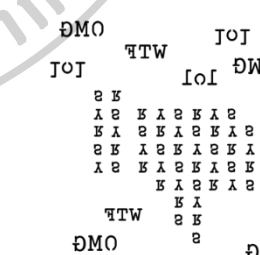
(45)



(46)



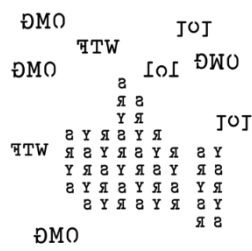
(47)



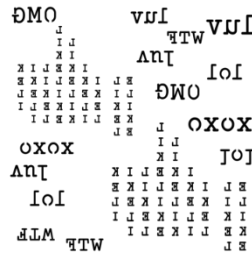
(48)

ภาพที่ 115 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 37-48

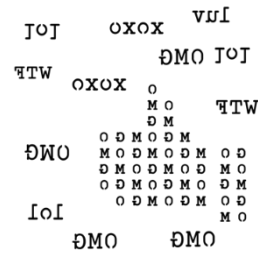
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



(49)



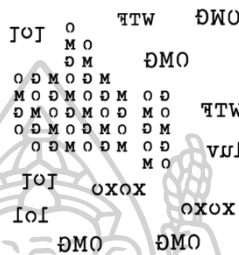
(50)



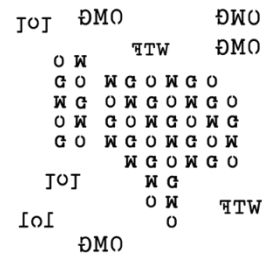
(51)



(52)



(53)



(54)

ภาพที่ 116 ภาพร่างลายอักษรย่อแบบที่ 49-54

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

3) การฉลุอักษรด้วยเครื่อง CNC Laser บนแผ่นอะคริลิก (Acrylic sheet) เป็นการฉลุด้วยเครื่องมือที่สามารถตัดอักษรขนาดเล็กให้มีความคมชัดตอบสนองต่อความต้องการของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 117 การฉลุอักษรด้วยเครื่อง CNC

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

4) การประกอบอักษร Like/Undo การติดตั้งไฟในตัวอักษรได้มีการทดลองใช้ไฟหลากหลายประเภท เช่น ไฟดาวไลท์ 20 วัตต์ ไฟ 5 วัตต์ ไฟ LED 7 วัตต์ ไฟข้าวโพด 10 วัตต์ ไฟฉาย 5 วัตต์ ไฟแฟลช 2 วัตต์ และนำมาทดลองส่องในกล่องทดลองเพื่อทดสอบแสงที่ออกมาโดยการทดลองใส่ไฟ 20 วัตต์ และไฟ 5 วัตต์ ผลปรากฏว่าขนาดของหลอดไฟเป็นตัวกำหนดความชัดของตัวอักษร และพลังวัตต์ของไฟเป็นตัวกำหนด แสงที่จะส่องไปกระทบผนัง จึงเลือกไฟ 5 วัตต์ ในการติดตั้งผลงานในครั้งนี้



ภาพที่ 118 หลอดไฟที่นำมาทดลอง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 119 ทดลองใส่ไฟ 20 วัตต์หลอดกลม  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ภาพที่ 120 ทดลองใส่ไฟ 5 วัตต์หลอดกลม  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง





ภาพที่ 121 หลอดไฟ 5 วัตต์กลม  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

5) **ติดตั้งไฟและประกอบตัวอักษร** การประกอบไฟในตัวอักษรใช้การรัดด้วยสายเคเบิล แล้วจึงนำแผ่นอะคริลิกที่ฉลุลายมาปิดประกบในแต่ละด้านตามสีที่กำหนด เนื่องจากอักษรมีน้ำหนักที่มากเกินการแขวนจากเพดานได้จึงมีการเชื่อมฐานเหล็กและพ่นสีดำเพื่อนำไปติดตั้งเป็นฐานรับตัวอักษรในห้องนิทรรศการ



ภาพที่ 122 ศิลปินกำลังติดตั้งไฟในตัวอักษร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 123 ปิดแผ่นอะคริลิกที่ฉลุลายบนโครงเหล็กตัวอักษร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 124 ขาดังเหล็ก  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

6) การติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการ การติดตั้งผลงาน Like/Undo ติดตั้งภายในห้องนิทรรศการขนาด 7.10x3.80 เมตร ติดตั้งอักษรขนาด 45 องศา เมื่อมองจากด้านขวาจะเห็นอักษรสีขาวเป็นคำว่า Like และเมื่อเดินมาทางด้านซ้ายจะเห็นอักษรสีดำปรากฏคำว่า Undo เนื่องจากการติดตั้งพบปัญหาคือห้องมีขนาดใหญ่จึงทำให้ไฟที่มีแสง 5 วัตต์นั้นไม่สามารถเปล่งแสงที่คมชัดออกมาได้รอบห้องนิทรรศการ จึงมีการแก้ปัญหาเบื้องต้นคือติดตั้งตัวอักษรให้ชิดผนังมากที่สุด เพื่อให้แสงไฟส่องตัวอักษรมาที่ผนังได้อย่างที่ตั้งใจ



ภาพที่ 125 อักษร Like/Undo ระยะการมองตรง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 126 อักษร Like/Undo ระยะการมองด้านขวา  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 127 อักษร Like/Undo ระยะการมองด้านซ้าย  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

7) การนำเสนอผลงาน Like/Undo เป็นการเสนอผลงานในทางด้านลบที่จะก่อให้เกิดมิติในแง่บวกกล่องสี่เหลี่ยมที่ฉลุตัวอักษร แสงที่ผ่านช่องฉลุจะไปกระทบกับพื้นหรือผนังห้องทำให้เกิดเป็นอักษรเป็นการพิมพ์ด้วยแสง สื่อถึงโลกยุคดิจิทัล คำที่ส่งออกมาแล้วไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ ข้อมูลที่ผิดพลาดถูกส่งต่ออย่างรวดเร็วพื้นที่ที่เต็มไปด้วยตัวหนังสือที่มีแสงสี เลือกใช้คำใช้พบเจอมากที่สุดในโลกดิจิทัลคือ Like แปลว่า ชอบ ซึ่งเป็นสัญรูปอารมณ์ที่ชาวเน็ตมักกดใช้บนกระดานเมื่อชอบหรือถูกใจจึงทำให้สิ่งเป็นกระแสหรือได้รับความนิยมไม่ว่าจะได้ดีหรือไม่ดี สิ่งที่อยู่ในความนิยมมักจะมียอด Like จำนวนมากเสมอและเลือกใช้คำว่า Undo เพราะเป็นศัพท์ในคอมพิวเตอร์ คือคำสั่งที่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดได้ ที่เลือกใช้คำว่า Undo เพราะในชีวิตจริง ไม่มีคำว่า Undo เมื่อเราทำผิดพลาดในชีวิตจริงเราไม่สามารถกลับไปแก้ไขอะไรได้ ฉะนั้นในโลกดิจิทัลหากเราส่งต่อข้อมูลที่ขาดการไตร่ตรอง จะข้อมูลเหล่านั้นส่งผลเสียในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 128 ภาพผลงานติดตั้ง Like & Undo

เทคนิคภาพพิมพ์สื่อผสม 3 มิติ ขนาด 7.10x3.80 เมตร พ.ศ. 2565

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

ผลงาน Like & Undo เป็นผลงานศิลปะการจัดวาง (Installation Art) สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคสื่อผสม (Mix Media Art) โดยใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อหลัก นำเสนอความแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากความเร็วในการสื่อสาร จากอดีตจนถึงปัจจุบันที่เทคโนโลยีทางการพิมพ์และการสื่อสารได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้คนในปัจจุบันขาดการคิดไตร่ตรองก่อนที่จะสื่อสารบนสื่อโซเชียล ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย ผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยต้องการให้ผู้คนตระหนักคิดในเรื่องของการใช้โซเชียล (Social media) ของคนยุคปัจจุบันที่มักจะติดต่อสื่อสารกันผ่านทางสื่อออนไลน์

ความเร็วของการสื่อสารทำให้ผู้คนชอบพิมพ์ข้อความสั้น ๆ การติดต่อสื่อสารของคนในโลกออนไลน์จึงมักใช้คำย่อในการสื่อสารเพื่อความรวดเร็ว แสดงถึงอารมณ์ต่าง ๆ และยังเป็นการเพิ่มความน่ารักในการพูดคุยทำให้รู้สึกถึงความสบายไม่เป็นทางการ ยกตัวอย่าง เช่น

ตารางที่ 1 คำย่อภาษาอังกฤษในแชท

ที่มา: Wall Street English, “คำย่อภาษาอังกฤษที่พบบ่อย สายแชทต้องรู้”, เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก: <https://www.wallstreetenglish.in.th/เรียนภาษาอังกฤษ/frequently-used-chat-abbreviations/>

คำย่อในภาษาอังกฤษ	ความหมายในแชทภาษาอังกฤษ	ความหมายในแชทภาษาไทย
CU	See you	แล้วเจอกัน
ILY	I Love You	รักนะ
luv	Love	รัก
LIKE	like	ชอบ/ถูกใจ
lol	Laughing out loud	หัวเราะหนักมาก/ขำมากๆ
IMU	I miss you	คิดถึงนะ
J/K	Just kidding	แค่ล้อเล่น
OIC	Oh, I see	อ้อ เข้าใจละ
Omg	Oh My God	โอี้! พระเจ้า (คำอุทาน)
OSM	Awesome	เจ๋งมาก
PLS / PLZ	Please	ได้โปรด
R.I.P.	Rest in peace	สู่สุขคติ / พักผ่อนอย่างสงบ
SFLR	Sorry for late reply	ขอโทษที่ตอบช้า
TC	Take Care	ดูแลตัวเองนะ
THX / TNX	Thanks	ขอบคุณ
WTF	What The Fuck	เป็นคำหยาบแสดงความไม่พอใจ
WTH	What the hell	อะไรกันเนี่ย
xoxo	Hugs and kisses	รักนะจ๊ิบๆ







ภาพที่ 131 ภาพผลงาน Like & Undo แสดงให้เห็นถึงข้อความ Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

แผ่นสีเหลี่ยมถูกประกอบกันเป็นตัวอักษรที่เป็นคำขึ้นมา มีรูปร่างลักษณะเป็นตัวหนังสือภาษาอังกฤษที่สามารถอ่านออกได้ทั้งสองด้าน เพื่อต้องการสื่อถึงเรื่องทุกอย่างล้วนมีสองด้านเสมอ ตัวอักษรขนาดใหญ่ตั้งอยู่ตรงกลางห้องมีลักษณะเหมือนป้ายเอาไว้อ่านเพลินใจ ผลงานเป็นการ Interactive art โดยให้ผู้ชมเดินผ่านเป็นมุมมองระยะสายตาคำให้อ่านเป็นข้อความได้ ด้านหนึ่งมีพื้นผิวเป็นสีขาวเขียนคำว่า Like แปลว่าชอบ เลือกใช้คำว่า Like เพราะไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี แต่สิ่งที่เป็นกระแส และได้รับความนิยมมักจะมียอด Like ที่มากเสมอ อีกด้านหนึ่งมีพื้นผิวสีดำ เขียนคำว่า Undo ซึ่งเป็นศัพท์ทางคอมพิวเตอร์หมายถึงการย้อนกลับไปทำซ้ำ เลือกใช้ข้อความนี้เพราะอยากให้ผู้คนตระหนักถึงการใช้สื่อโซเชียล คิดก่อนที่จะพิมพ์อะไรลงไปในโลกโซเชียล เพราะสิ่งที่เราโพสต์ลงในโลกโซเชี่ยลนั้นรวดเร็ว และอาจจะทำให้เกิดความเสียหายกับตนเองได้

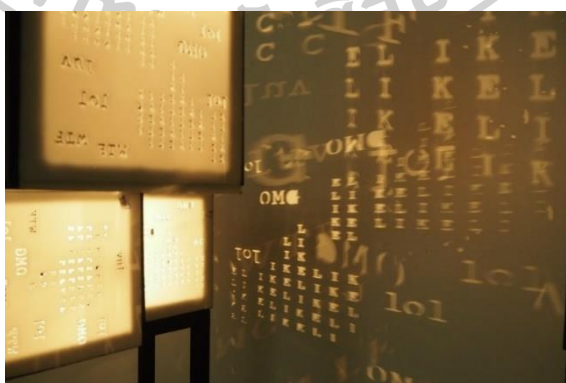


ภาพที่ 132 รายละเอียดผลงานแสดงถึงแสงที่ทับซ้อนกัน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

แสงไฟที่อยู่ภายในเปล่งแสงออกมาเป็นอักขระย่อต่าง ๆ ที่ถูกฉลุไว้ ตัวหนังสือจะปรากฏกระทบกำแพงสีขาว และกระทบยังผู้คนที่เดินผ่าน ตัวหนังสือมีลักษณะทับซ้อนกันเพื่อต้องการสื่อถึงการสื่อสารในโลกออนไลน์ว่าหากเราพิมพ์อะไรลงไปไม่ว่าจะเป็นคำที่ดีหรือไม่ดี สิ่งๆ นั้นก็จะไปกระทบผู้ที่เข้ามาอ่านเสมอ กระตุ้นความคิดถึงเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ การพิมพ์ข้อความหรือการส่งต่อข้อมูลไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ดีหรือไม่ดีก็จะมีคนที่ชอบ และไม่ชอบทุกเรื่อง ดังสุภาษิตละตินที่ว่า “Verba Volant, Scripta manent” แปลว่า “คำพูดลอยหายไป คำที่เป็นลายลักษณ์อักษรยังคงอยู่” (David Atallah, 2014) ใช้ในความหมายเป็นการตักเตือนผู้คนที่มีความระมัดระวังใน การกระทำของตนเอง ด้วยการทิ้งร่องรอยทิ้งที่เป็นวัตถุ ความคิดเห็น หรือสิ่งที่บ่งบอกถึงข้อเท็จจริงบางประการ อันอาจเป็นสิ่งที่จะมีผลร้ายต่อตนเองได้ในภายหลัง



ภาพที่ 133 รายละเอียดผลงานแสดงถึงแสงที่กระทบตัวคนที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 134 รายละเอียดผลงานแสดงถึงแสงที่ส่องออกมาจากอักษร ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 135 รายละเอียดผลงาน Like & Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 136 รายละเอียดผลงานแสดงถึงการเดินรอบพื้นที่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

## 2. ผลงาน Possible

มีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหาเกี่ยวกับผลกระทบจากการสื่อสารที่รวดเร็วของโลกดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ โดยใช้สัญลักษณ์และดิจิทัลในการเชื่อมโยงความหมายผ่านแนวความคิดที่ต้องการสร้างพื้นที่แห่งความตระหนักรู้มากขึ้นโดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลัก ดังนั้นการสร้างสรรคในระยยะที่ 3 จึงมุ่งเน้นศึกษาทางด้านเทคนิคที่ตอบสนองต่อแนวความคิด จึงมีการเลือกคำที่สามารถกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับโลกดิจิทัลและใช้วัสดุจากไม้สนและการประกอบสร้างตัวอักษรจากวัสดุที่ทำให้นึกถึงพื้นที่ดิจิทัล เป็นการสร้างพื้นที่ทับซ้อนกันสื่อถึงสิ่งที่มีอยู่ในโลกความจริงในแบบอนาล็อกและสิ่งที่มีอยู่ในโลกดิจิทัล เพื่อให้ตระหนักคิดในเรื่องของความรู้สึกและความจริงในมิติร่วมสมัย



**แรงบันดาลใจและแนวความคิด** มาจากการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยทำให้มนุษย์ดำเนินชีวิต อยู่ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีออนไลน์ ซึ่งมีโครงสร้างของระบบมาจากภาษา ดังนั้นมนุษย์ในยุค ปัจจุบันจึงอยู่ภายใต้อิทธิพลของภาษาไม่ว่าจะเป็นระบบคำสั่งคอมพิวเตอร์หรือระบบการพูดของ มนุษย์ ทุกอย่างล้วนถูกควบคุมด้วยภาษา การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นโดยการใช้ตัวอักษร เป็นสื่อหลักเพื่อแทนสัญลักษณ์ถึงมนุษย์ที่จะนำไปสู่พื้นที่ของโลกดิจิทัลซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ยุคปัจจุบัน นำเสนอผ่านแนวความคิด เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสดความชอบ (Like) เพื่อ แสวงหาแสงสว่างในชีวิตบนโลกดิจิทัล (Light) มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงระหว่างผู้ชมกับผลงาน

ผลงานนำเสนอถึงการสร้างสรรค์พื้นที่เพื่อแสดงถึงความจริงของปัจจุบันทุกสิ่งทุกอย่างถูก ควบคุมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จึงทำให้เกิดสังคมบริโภคนิยมมนุษย์บริโภคทุกอย่างได้อย่างรวดเร็วการ ควบคุมของเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมด ยิ่งเทคโนโลยีมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่าไรศักยภาพทางด้าน ความคิดและร่างกายของมนุษย์ก็ค่อย ๆ ลดลง ส่งผลให้มนุษย์ยุคปัจจุบันมีความจำสั้น ขาดความ อดทน ใจร้อน ไม่รอบคอบ อีกทั้งเทคโนโลยีดิจิทัลยังเป็นเครื่องมือที่เพิ่มโอกาสและสร้างความสำเร็จ ให้กับผู้คนอย่างรวดเร็วจนทำให้สังคมดิจิทัลในยุคปัจจุบัน เป็นสังคมแห่งความสำเร็จที่ผู้คนให้ค่าและ โหยหาความสำเร็จแบบรวดเร็ว จึงทำให้เกิดปัญหาภัยออนไลน์หรืออาชญากรรมไซเบอร์ที่สร้างความ เสี่ยงและมีผู้คนตกเป็นเหยื่อจำนวนมาก

จึงต้องการสร้างสรรค์พื้นที่ที่ให้ความรู้ถึงหน้าจอสมาาร์ทโฟนโดยใช้เทคนิคคอนาล็อก ซึ่ง เป็นเทคนิคที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนโดยทำธรรมชาติ เลือกใช้เทคนิคที่ตรงกันข้ามกับเนื้อหาที่พูดถึงเรื่อง ความเร็วของดิจิทัล เพื่อสร้างมุมมองในมุมกลับทำให้เกิดความคิดย้อนกลับมาดูธรรมชาติของตนเอง การเคลื่อนที่ด้วยสัญญาณอนาล็อกจะทำให้เกิดความช้าลงและสามารถประมวลความคิดได้มากขึ้น นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวางและศิลปะเชิงตอบโต้ เพื่อให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมในพื้นที่ อันนำไปสู่การสร้างความรู้ในเรื่องการคิดให้รอบคอบ และเป็นการดึงศักยภาพทางด้าน ความคิดและทักษะร่างกายที่แฝงอยู่ในตัวมนุษย์ออกมา นำไปสู่การสร้างภาพร่างความคิดและ กระบวนการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุด POSSIBLE โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

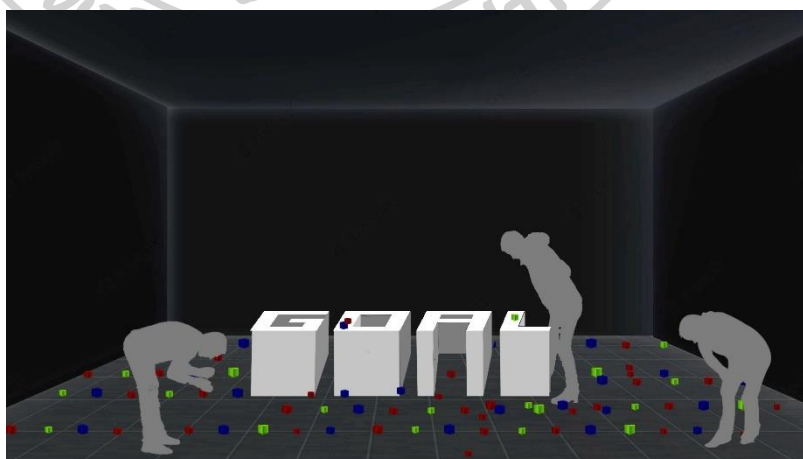
**ภาพร่าง (Sketch)** การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 3 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมี ความต้องการสร้างพื้นที่แห่งการตระหนักรู้ถึงภัยของโลกดิจิทัล โดยนำประเด็นเรื่องการหลอกลวงจาก ความสำเร็จในโลกดิจิทัล ที่มักจะเชิญชวนผู้คนให้มาร่วมกิจกรรมเพื่อจะนำสู่ความสำเร็จในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การขายสินค้าแชร่ลูกโซ่ที่มักนำภาพความร่ำรวยมากระตุ้นความสนใจให้คนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่ง ในกระบวนการ การพนันออนไลน์ที่มาแบบได้เงินง่าย ๆ โดยไม่ต้องใช้ความพยายาม เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์จึงนำประเด็นนี้มานำเสนอในรูปแบบศิลปะการจัดวางและให้ผู้คนมีส่วนร่วม โดยภาพร่าง เป็นการจำลองความคิดขึ้นมาให้รูปแบบของเกมสืชีวิตที่ผู้คนจะต้องช่วยกันนำเอาตัวเลขหรือตัวอักษร ที่อยู่บนพื้นนำมาประกอบบนตัวอักษรที่ถูกกำหนดถึงภายในพื้นที่ เมื่อประกอบสร้างเสร็จจึงจะเห็น



ผลลัพธ์ว่าอักษรนั้นคือคำว่าอะไร ซึ่งเป็นการใช้กลยุทธ์เพื่อให้เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาในพื้นที่มีส่วนร่วมและได้รับรู้ถึงความพยายาม ว่าไม่มีความสำเร็จใดที่ได้มาโดยง่ายทุกอย่างล้วนอยู่ที่ความพยายาม ความตั้งใจและความอดทนจึงจะประสบความสำเร็จได้ เป็นผลงานที่ทำให้ผู้คนมีการใช้ช่วงเวลาในพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นแทนโลกดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก เพื่อสร้างความตระหนักรู้เท่าทันในโลกดิจิทัลที่มักจะนำความสำเร็จมาล่อให้ผู้คนตกเป็นเหยื่อ โดยมีภาพร่างความคิดทั้งหมด 2 แบบ ได้แก่

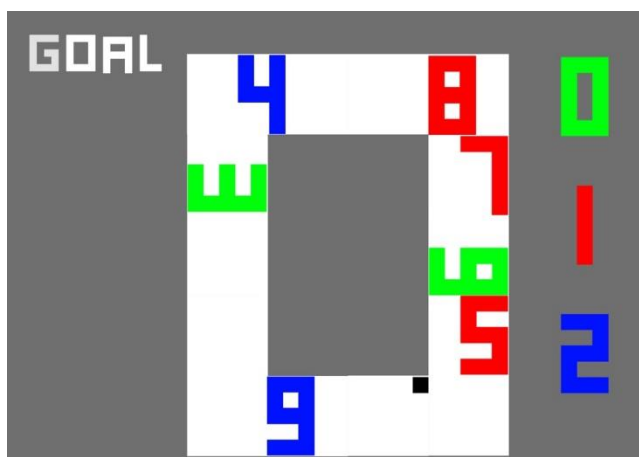
- 1) ภาพร่างที่ 1 GOAL
  - 2) ภาพร่างที่ 2 POSSIBLE
- โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพร่างที่ 1 GOAL เป็นการจำลองภายในห้องนิทรรศการที่ถูกทำให้เป็นสีดำเพื่อสื่อถึงชีวิตที่มีมืดมิด เมื่อผู้คนเดินเข้ามาในห้องนิทรรศการจะพบกับประติมากรรมตัวอักษรสีขาวอยู่ตรงกลางซึ่งการใช้สีขาวหมายถึงแสงสว่าง และวัสดุไม้ตัวเลข 0-9 สีเขียว น้ำเงิน แดงเป็นการใช้สีเพื่อแทนสี RGB ซึ่งเป็นสีที่แสดงผลในจอดิจิทัลสื่อความหมายถึงเวลาและเลือกใช้อักษรภาษาอังกฤษคำว่า GOAL แปลว่า เป้าหมาย เพื่อสื่อถึงเป้าหมายที่ทุกคนจะต้องเข้ามาประกอบตัวเลขลงบนอักษรเพื่อให้มองเห็นเป้าหมายที่ชัดเจนมากขึ้น ภาพร่างความคิดนี้ต้องการให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในผลงานในการประกอบคำให้สำเร็จ การที่ผู้คนได้ใช้เวลากับผลงานจะสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องความสำเร็จที่ไม่มีอะไรได้มาโดยง่าย ทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์และแยกแยะความจริงบนโลกดิจิทัลจากการเคลื่อนในพื้นที่อนาล็อก



ภาพที่ 137 ภาพร่างที่ 1 GOAL

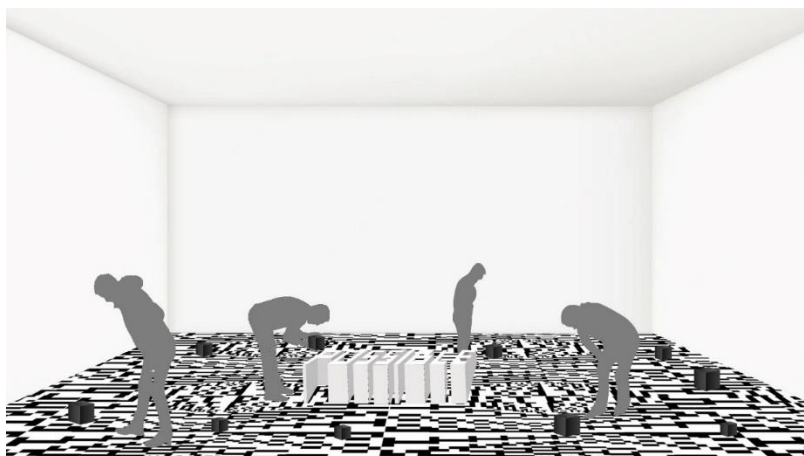
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



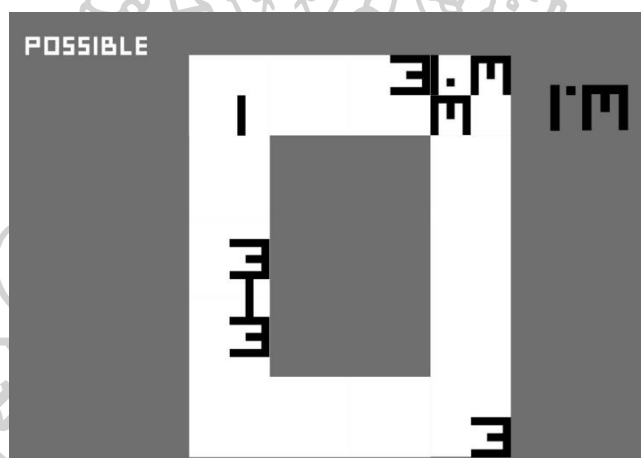
ภาพที่ 138 ภาพมูมบ่นแสดงถึงลักษณะของการประกอบตัวเลขลงบนอักษร O  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

2) ภาพร่างที่ 2 POSSIBLE เป็นการจำลองพื้นที่ภายในห้องนิทรรศการให้นักถึงหน้าจอสมาร์ทโฟน โดยรอบห้องเป็นสีขาวสื่อถึงสภาพแวดล้อมปกติและพื้นที่มีวัสดุจากไม้เป็นสีดำนำมาประกอบสร้างเป็นอักษรคำว่า Happy โดยคำว่า Happy นั้นจะมีสีขาวเพื่อสื่อถึงแสงสว่างแห่งความสุข บริเวณพื้นที่มีความตั้งใจสร้างพื้นที่ให้นักถึง Glitch หรือสภาวะพื้นที่ที่ผิดพลาดจากการแทรกซ้อนของสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัลเพื่อถึงสื่อถึงผลเสียของโลกดิจิทัล อักษรที่ถูกเรียงกันซ้ำ ๆ จะสามารถสร้างลวดลายทำให้เกิดความลวงและให้นักถึง Glitch ได้

ไม้สนสีดำถูกนำมาประกอบกับเป็นตัว I และ ตัว M ซึ่งหมายถึง I'm แปลว่า ฉันตรงกลางห้องใช้อักษรคำว่า Possible E แปลว่า เป็นไปได้ โดยจะมีการปิดผิวตัวอักษรด้วยมิเรอร์ฟิล์ม (Mirror film) เพื่อทำให้อักษรนั้นสะท้อนแวดล้อมรอบข้างทำให้เกิดการล่องหน อักษรไม้ที่ถูกติดตั้งบนพื้นนั้นเป็นการวางโดยไม่มีอะไรยึดติด ดังนั้นเมื่อผู้คนเข้าไปในพื้นที่จึงมีความกลัวและสร้างความระมัดระวังในการใช้พื้นที่ ผู้คนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่และนำอักษรไม้สีดำมาประกอบบนอักษรล่องหนได้เมื่อประกอบไปเรื่อย ๆ จะค่อย ๆ เห็นคำว่า Possible ปรากฏขึ้นมาได้ชัด



ภาพที่ 139 ภาพร่าง 2 Possible  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 140 ภาพมูมบนแสดงถึงลักษณะของการประกอบอักษรไม้สี่ตำลงบนอักษร O  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

จากการสร้างภาพร่างความคิดทั้ง 2 แบบ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกภาพร่างความคิดแบบที่ 2 POSSIBLE มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากมีรูปแบบและความคิดที่สามารถกระตุ้นความคิดในเรื่องการตระหนักรู้เกี่ยวกับการสำรวจการสร้างความสำเร็จ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน 1 ชุด ได้แก่ 1. ผลงาน POSSIBLE โดยมีกระบวนการและรายละเอียดดังต่อไปนี้

**กระบวนการสร้างสรรค์** การสร้างสรรค์ผลงาน POSSIBLE มีการออกแบบตัวอักษรเพื่อสร้างพื้นที่ที่สื่อถึงผลกระทบของโลกดิจิทัลและประกอบสร้างวัสดุจากไม้สน มีการใช้วัสดุและอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

### วัสดุและอุปกรณ์

- 1) ไม้กระดานไม้สนอัดหนา 1 นิ้ว
- 2) ไม้สนเส้น 1x1 นิ้ว
- 3) สีน้ำพลาสติกสีดำ
- 4) แผ่นพลาสติก 4 มม.
- 5) มิเรอร์ฟิล์ม (Mirror film)

โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การสร้างลวดลายจากคำว่า HAPPY
- 2) การสร้าง Glitch จากคำว่า Happy
- 3) การสร้างแม่พิมพ์และแผ่นพื้น
- 4) การสร้างอักษรไม้สนสีดำและอักษร POSSIBLE ล่องหน
- 5) การติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการ
- 6) การนำเสนอผลงาน POSSIBLE

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสร้างลวดลายจากคำว่า HAPPY เป็นการสร้างสรรค์ตัวอักษรจากคำว่า Happy ด้วยโครงสร้างสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่สื่อสัญญาณถึงพิกเซล (Pixel) มาสร้างสรรค์เป็นอักษรโดยการขยายขนาด เล็ก-ใหญ่ หรือการยืดการหดอักษรทำให้เกิดเป็นลวดลายหลากหลายรูปแบบในพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด จากนั้นนำไปเรียงต่อกันซ้ำ ๆ เพื่อทำให้เกิดพื้นที่ของ Glitch ที่เป็นพื้นที่ของความผิดพลาดบน โลกดิจิทัลในขั้นตอนถัดไป



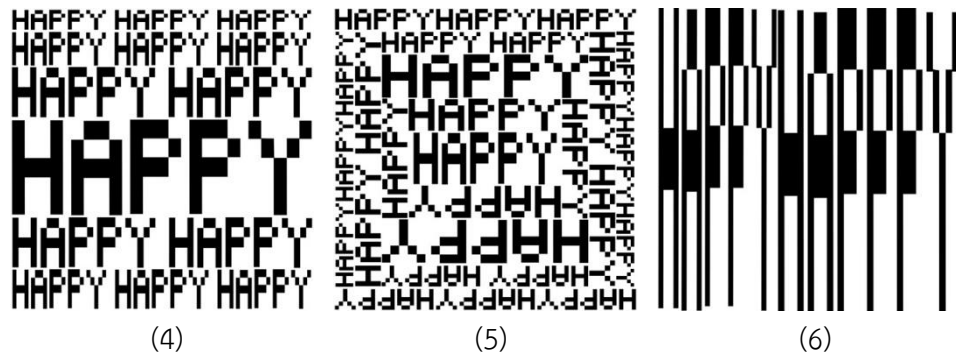
(1)

(2)

(3)

ภาพที่ 141 ภาพอักษร Happy แบบที่ 1-3

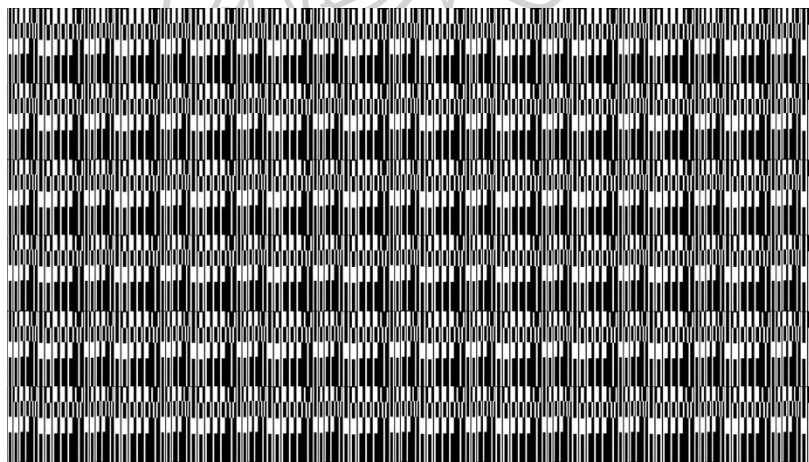
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 142 ภาพอักษร Happy แบบที่ 4-6

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

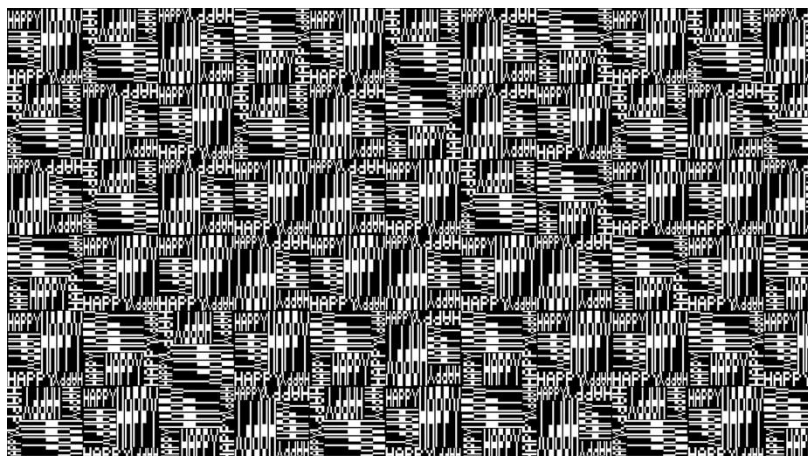
2) การสร้าง Glitch จากคำว่า Happy เมื่อได้สวดลายตามต้องการทั้ง 6 แบบแล้ว นำสวดลายมาเรียงต่อกันด้วยการทำซ้ำในพื้นที่ 16:9 ซึ่งการเรียงอักษรด้วยการทำซ้ำแบบเรียงต่อกันโดยมีการเว้นวรรคและช่องว่างเท่า ๆ กันจะทำให้เกิดภาพที่สื่อถึง Glitch ทั้งหมด 6 รูปแบบ



ภาพที่ 143 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 1

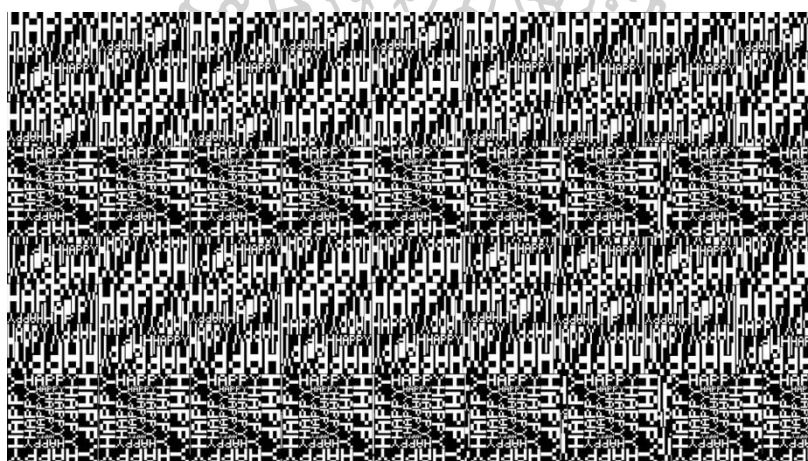
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง





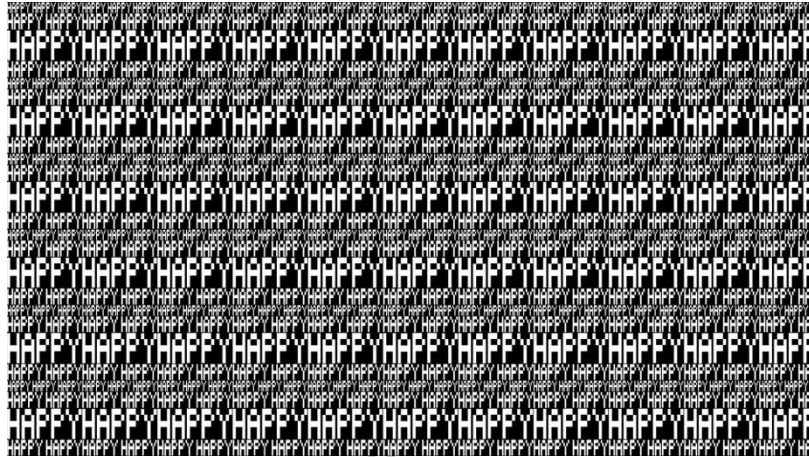
ภาพที่ 144 Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 2

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

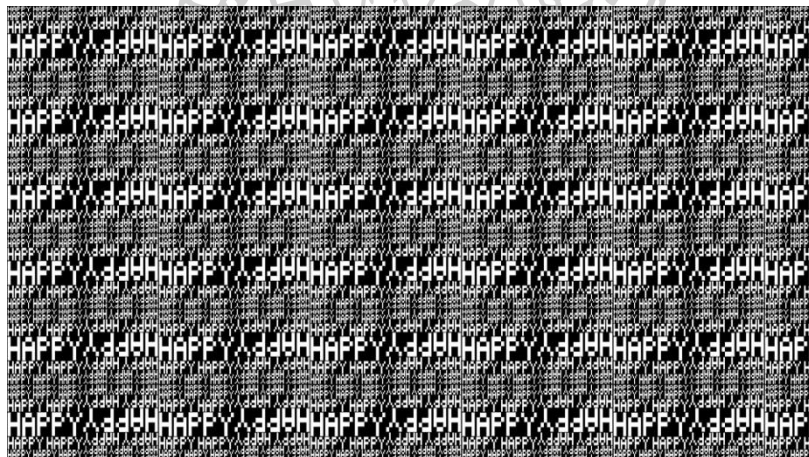


ภาพที่ 145 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 3

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

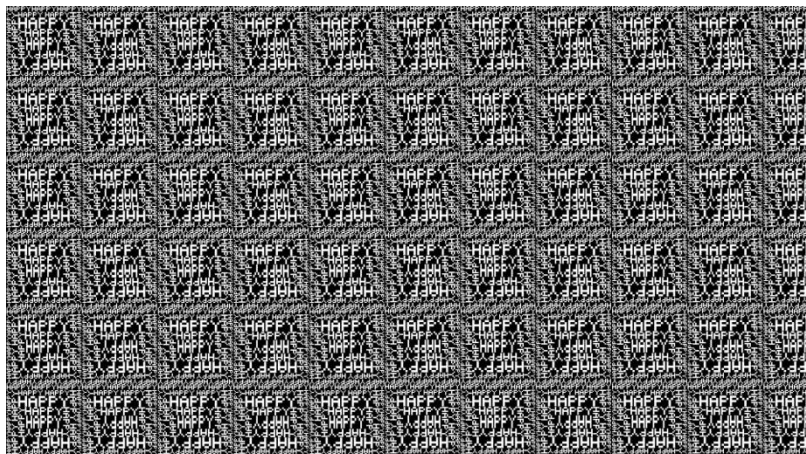


ภาพที่ 146 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 4  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 147 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 5  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง





ภาพที่ 148 อักษร Happy แสดงถึง Glitch แบบที่ 6

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

3) การสร้างแม่พิมพ์และแผ่นพิมพ์ จากการสร้างอักษรทำให้เกิดลวดลาย Glitch ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้อักษร Happy ที่แสดงถึง Glitch ในแบบที่ 3 มาสร้างแม่พิมพ์สำหรับวางอักษรไม้ โดยการฉลุแผ่นพลาสติก (Plastwood Sheet) หนา 4 มิลลิเมตร เนื่องจากผลงานชุดนี้ต้องการให้ช่องว่างเป็นสีขาวเพื่อทำให้อักษรที่ปรากฏเป็นสีขาวในผลงาน จึงตัดแผ่นพลาสติกเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 40x40 เซนติเมตร หนา 6 มิลลิเมตร จำนวน 144 แผ่น เพื่อนำมาประกอบในส่วนพื้นขนาด 16:9 หรือ 360x640 เซนติเมตร เมื่อเตรียมวัสดุในส่วนพื้นเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปจึงเป็นการตัดไม้สนเพื่อสร้างอักษร POSSIBLE และ I'M และพิกเซล (Pixel)



ภาพที่ 149 แผ่นพลาสติกฉลุลาย Happy

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 150 แผ่นพลาสติก 144 แผ่น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

4) การสร้างอักษรไม้สนสีดำและอักษร POSSIBLE ล่องหน นำไม้สนมาตัดในขนาด 1:1 1:2 1:3 1:4 และ 1:5 นิ้ว เพื่อสร้างพิกเซลที่เกิดจากไม้สน จำนวน 5,000 ชิ้น จากนั้นนำมาขัดกับกระดาษทรายเพื่อลบเสี้ยนไม้ และเนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการให้อักษรไม้สีดำที่ทำให้รู้สึกถึงถ่านไม้ และเป็นอักษรที่ไม่ทิ้งร่องรอยจากสีดำในการเคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนแปลง เพื่อสร้างพื้นที่จำลองถึงสมาร์ตโฟนที่เวลาเปลี่ยนแปลงข้อมูลจะไม่มีร่องรอยในการเขียนจึงนำมาทาสีดำด้วยสีน้ำพลาสติกแทนการเผา



ภาพที่ 151 ไม้สนเส้นขนาด 1x1 นิ้ว  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 152 ไม้สนตัดขนาด 1:1 นิ้ว  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 153 ไม้สนสีเหลี่ยมจัตุรัส  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง





ภาพที่ 154 การลบเสี้ยนไม้  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 155 ทาสีไม้สนด้วยสีน้ำพลาสติกสีดำ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 156 ภาพไม้สนที่ให้ความรู้สึกถึงแท่งถ่านฟิกเซล  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

จากนั้นมาสร้างอักษร POSSIBLE โดยการตัดไม้สนและนำมาประกอบสร้างเป็นอักษร POSSIBLE โดยมีโครงสร้างของอักษรมาจากสี่เหลี่ยมเพื่อทำให้รู้สึกเป็นอักษรที่มาจากฟิกเซล แล้วจึงนำมาติดมิเรอร์ฟิล์ม (Mirror film) เพื่อทำเป็นอักษรร่องหน และนำไปสู่การติดตั้งผลงานในลำดับถัดไป



ภาพที่ 157 การตัดไม้สนเพื่อนำไปประกอบเป็นตัวอักษร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 158 การตัดไม้สนเพื่อนำไปประกอบเป็นตัวอักษร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 159 การประกอบไม้สนให้เป็นตัวอักษรด้วยปืนลม  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง





ภาพที่ 160 ศิลปินกำลังประกอบอักษรไม้สน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 161 ภาพอักษรไม้ 'M'  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 162 ภาพอักษรไม้ Possible  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



ภาพที่ 163 การติดมิเรอร์ฟิล์ม (Mirror film) ที่อักษรไม้  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



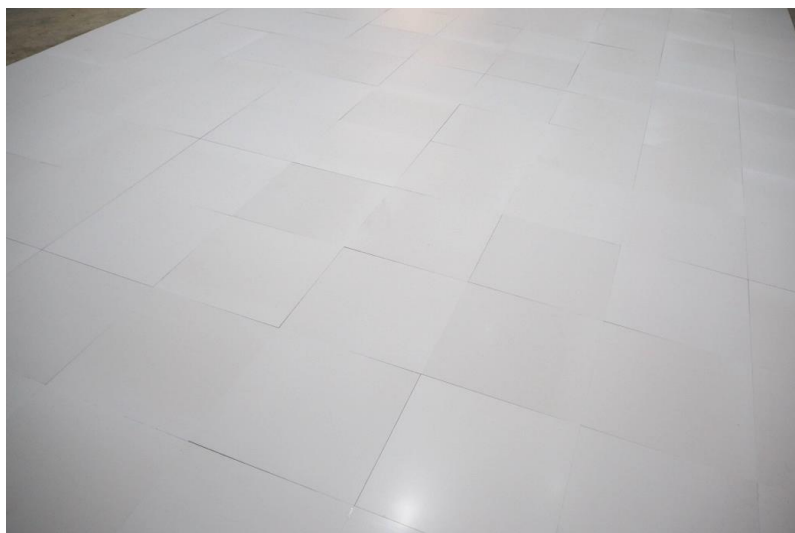


ภาพที่ 164 อักษร Possible ล่องหน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

6) การติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการ ผลงาน POSSIBLE เป็นผลงานสร้างสรรค์ บนพื้นที่ขนาด 3.6x6.4 เมตร โดยใช้พื้นที่สีขาวจากแผ่นพลาสติก มีการบุโคมลองพื้นเพื่อปรับระดับพื้นให้เท่ากันจากนั้นจึงนำแผ่นพื้นขนาด 40x40 เซนติเมตรมาวางในแนวกว้างขนาด 360 เซนติเมตร ใช้แผ่นพื้นทั้งหมด 8 แผ่นต่อแถว และวางในยาวขนาด 640 เซนติเมตรใช้แผ่นพื้นทั้งหมด 14 แถว โดยรวมทั้งหมดใช้แผ่นพื้นทั้งหมด 144 แผ่น จากนั้นตัดแผ่นโคมรองพื้นที่เกินออกมาเพื่อเก็บรายละเอียด และนำอักษรไม้พิกเซลมาเรียงในพื้นที่โดยใช้แม่พิมพ์ Happy และนำอักษร Possible ล่องหนมาติดตั้งบริเวณกลางพื้นที่เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการ



ภาพที่ 165 ทีมงานกำลังติดตั้งพื้นด้วยแผ่นพลาสติก  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 166 รายละเอียดพื้นพลาสติก  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 167 พื้นพลาสติกขนาด 3.6x6.4 เมตร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 168 ศิลปินกำลังเรียงอักษรพิกเซลด้วยแม่พิมพ์ Happy  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 169 อักษร Possible ล่องหนบนพื้นที่ Happy ที่แสดงถึง Glitch  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

6) การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ POSSIBLE เป็นผลงานที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อออนไลน์ โดยผลงานชุดนี้ได้นำประเด็นของปัญหาอาชญากรรมไซเบอร์ ในเรื่องความสำเร็จที่รวดเร็วที่กำลังเป็นความนิยมและสร้างปัญหาอย่างแพร่หลายบนโลกดิจิทัล สร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบผลงานศิลปะการจัดวางและศิลปะเชิงตอบโต้ จำนวน 1 ชุด จำนวน 1 ห้องนิทรรศการ โดยการจำลองพื้นที่ขนาดมาตราส่วน 19:6 ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่

สื่อถึงหน้าจอสมาร์ทโฟน ใช้หน่วย 40x40 เซนติเมตร บนพื้นที่ขนาด 3.6x6.4 เมตร ผลงานถูกออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบของเกมสล็อตตัวอักษร โดยใช้อักษร POSSIBLE ปิดด้วยสติ๊กเกอร์กระจกเงา จัดวางตั้งตรงกลางพื้นที่ ผู้ชมสามารถนำอักษรไม้สีดามาประกอบเติมลงบนอักษร POSSIBLE ที่ถูกติดตั้งไว้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของอักษร POSSIBLE ซึ่งหมายถึงความชัดเจนของความเป็นไปได้ในชีวิตจริง

เลือกใช้คำว่า POSSIBLE แปลว่า เป็นไปได้ เพราะไม่มีอะไรเป็นไปไม่ได้บนโลกออนไลน์ อีกทั้งอักษร POSSIBLE ยังสามารถถอดเป็นตัวเลขได้ทั้งหมดพื้นสื่อถึงพื้นที่ดิจิทัลที่ถูกควบคุมด้วยตัวเลข ดังนั้น POSSIBLE จึงเป็นคำที่ตั้งอยู่ตรงกลางของพื้นที่เพื่อสื่อถึงจุดเด่นของโลกออนไลน์ ภายในผลงานเลือกใช้อักษร I (ไอ) และ อักษร M (เอ็ม) ซึ่งเป็นอักษรย่อของ I am (ไอแอม) แปลว่า ฉัน อีกความหมายหนึ่งในผลงานชุดนี้ เมื่อนำอักษร I และ M มาประกอบลงบนคำว่า POSSIBLE อักษรที่ถูกเลือกมานั้นจะกระตุ้นความคิดให้นึกถึงคำว่า IMPOSSIBLE แปลว่า เป็นไปไม่ได้ เป็นการเล่นกับคำว่า I'M POSSIBLE ฉันเป็นไปได้อ หรือ IMPOSSIBLE เป็นไปไม่ได้ บนพื้นที่แห่งนี้

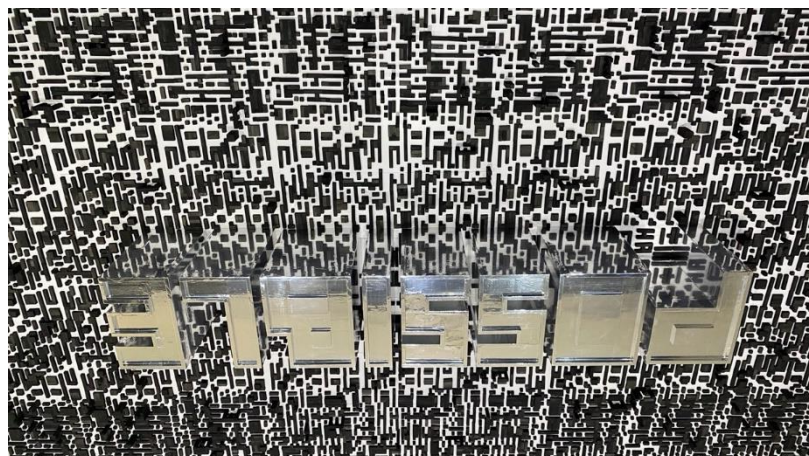


ภาพที่ 170 ภาพผลงานติดตั้ง Possible

เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สีผสม 3 มิติ ขนาด 3.6x6.4 เมตร พ.ศ. 2565

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง





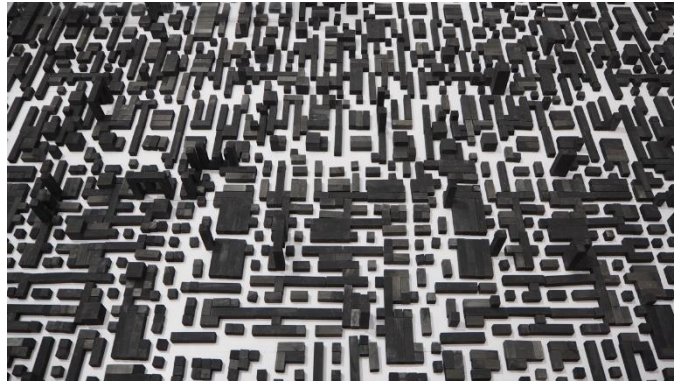
ภาพที่ 171 อักษร Possible มุมมองกลับด้านแสดงถึงตัวเลข

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ภายในพื้นที่ทั้งหมด มีไม้ที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมพิกเซล (Pixel) หลากหลายขนาด ถูกจัดวางอยู่เต็มพื้นที่ ไม้สี่เหลี่ยมถูกทาสีดำ เพื่อกระตุ้นให้นึกถึงกลิ่นอายการเขียนจากถ่านและการพิมพ์แบบดั้งเดิม พิกเซลไม่สามารถประกอบเปลี่ยนแปลงเป็นอักษรหรือรูปภาพได้ตามต้องการ เพื่อต้องการให้ผู้เข้ามาในพื้นที่สามารถสร้างอักษรตามจินตนาการและถ่ายทอดประสบการณ์ในพื้นที่ได้โดยอิสระ

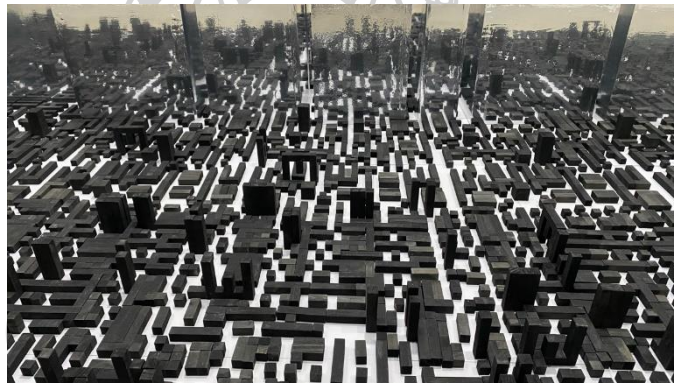
ลักษณะของผลงาน ภายในพื้นที่บริเวณพื้นที่ทั้งหมดจะมีลักษณะเป็นสีขาวและมีอักษรพิกเซลไม้สีดำที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมหลากหลายขนาด ถูกจัดวางเต็มพื้นที่ สื่อถึงพิกเซลและความหลากหลายในสังคม ไม้สี่เหลี่ยมถูกประกอบด้วยบล็อกพลาสดูขึ้นมาเป็นคำว่า Happy แปลว่าความสุข เนื่องจากต้องการสื่อถึงเรื่องของความสุขที่เป็นดังภาพตัวแทนผู้คนที่ประสบความสำเร็จบนโลกออนไลน์ จัดวางโดยใช้ทฤษฎีการทำซ้ำเต็มพื้นที่ด้วยโครงสร้างของคิวอาร์โค้ดเพื่อสื่อถึงสังคมบริโภค การซ้ำของตัวอักษรจะทำให้เกิดเส้น สร้างสภาวะความลวงทำให้เห็นถึงความจริงที่ว่าความสุขที่เห็นบนโลกออนไลน์นั้น แท้จริงแล้วสิ่งที่เห็นนั้นเป็นแรงบันดาลใจ หรือเป็นเพียงภาพลวงตา ภายในผลงานสะท้อนมุมมองได้สองระยะ ระยะใกล้จะมองเห็นไม้สี่เหลี่ยมหลากหลายขนาดสร้างจินตนาการถึงความเป็นเมืองที่ชัดเจน แต่เมื่อมองภาพรวมจากมุมสูงหรือมองผ่านกล้องโทรศัพท์มือถือ ภาพที่เห็นจะมีลักษณะเป็นภาพคลื่นสัญญาณที่ถูกรบกวนจากคำว่า Happy อันแสดงถึงสภาวะความบกพร่องของสัญญาณดิจิทัล หรือ Glitch ซึ่งเป็นสัญญาณที่สื่อถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการถูกแทรกสัญญาณระหว่างสัญญาณอนาล็อกกับสัญญาณดิจิทัล





ภาพที่ 172 รายละเอียดผลงาน Possible แสดงถึง Glitch

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 173 รายละเอียดผลงานแสดงการสะท้อนของอักษรไม่มีสีด้านบนอักษร Possible

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 174 รายละเอียดผลงาน Possible สร้างความรู้สึกถึงตึกเมืองมุมทองด้านขวา

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 175 รายละเอียดผลงาน Possible สร้างความรู้สึกถึงตึกเมืองมอมองด้านซ้าย  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

การเข้าถึงผลงาน ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานได้ สามารถเดินบนแผ่นไม้ หยิบจับหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้ทุกส่วน การติดตั้งผลงานเน้นเป็นการก้มมองดูพื้น เพื่อสร้างความรู้สึกถึงการดูโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ต้องก้มตลอดเวลา พื้นที่ในผลงานที่เต็มไปด้วยอักษรไม้สามารถเปลี่ยนแปลงได้จากผู้คน เมื่อเดินเข้ามาในพื้นที่เพียงผู้ชมก้าวเข้ามาในผลงานอักษรนั้นก็จะเคลื่อนที่ สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ของสื่อออนไลน์ ที่ผู้คนต้องใช้ความระมัดระวังในการเข้าถึง หากอักษรถูกเคลื่อนย้ายจากคำว่า Happy จะกลายเป็นสิ่งอื่นที่ผู้ชมสามารถประกอบขึ้นมาใหม่ได้เอง สีในผลงานใช้เป็นสีดำและสีขาวเพื่อแสดงถึงความตรงกันข้าม สีที่ตัดกับของสีขาวและสีดำ จะมีผลต่อสายตา เมื่ออยู่ในพื้นที่เป็นเวลานานๆ แสงไฟสีขาวที่ถูกจัดส่องลงมาจากด้านบนทำให้พื้นที่หมดเกิดความแบน แต่มิติที่ปรากฏขึ้นนั้นเกิดมาจากทัศนธาตุของไม้สีที่เหลี่ยมเล็กๆ เช่นเดียวกับหน้าจอสมาร์ทโฟนที่มีความแบนแต่มีการเคลื่อนไหวด้วยสื่อของมันเอง



ภาพที่ 176 การนำอักษรไม้สนสีดำมาประกอบบนอักษร Possible ล่องหน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 177 ภาพความชัดเจนของอักษร Possible เมื่อประกอบเสร็จ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 178 การเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ที่ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมได้  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 179 ภาพการเปลี่ยนแปลงที่ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ผลงานชุด Possible เป็นผลงานที่สร้างสรรค์พื้นที่ให้เป็นเหมือนการจำลองเกมส์ชีวิตเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของชีวิตมนุษย์ที่อยู่ภายใต้อิทธิพลคำพูดและสื่อออนไลน์ เป็นผลงานที่สร้างสิ่งที่จับต้องได้ แสดงให้เห็นถึงความจริงบนความลวงของพื้นที่ ที่สื่อถึงความเป็นดิจิทัล พื้นที่ที่เต็มไปด้วยภาพแทนความสุขของผู้คนที่อยู่เต็มพื้นที่ ซึ่งเป็นสิ่งที่แตกต่างจากโลกความเป็นจริงที่ความสุขที่ได้มานั้นต้องอาศัยช่วงเวลาและความพยายามถึงจะประสบความสำเร็จได้ เราจะใช้ชีวิตอย่างไร เราจะไปไหนหรือเปล่า เราจะมองเห็นอะไร เราจะต้องระมัดระวังมากขนาดไหน ในการใช้สื่อออนไลน์ ผลงาน Possible จะเป็นผลงานที่ทำให้ทุกคนเข้าถึงความจริงของการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจยึดติดการเปลี่ยนแปลงโดยตนเองและผู้อื่น ทั้งหมดคือพื้นที่ของเกมส์ชีวิตที่จะสะท้อนให้เห็นความจริงจากโลกเสมือนสู่โลกจริง ภายใต้ปรัชญาแนวความคิด เราใช้ชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล มุ่งเน้นเรื่องการเปลี่ยนแปลงของตัวหนังสือจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมกับผลงาน เพื่อให้เกิดการกระตุ้นและสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของการใช้สื่อบนโลกดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์

### 3. ผลงาน Like/Lie

มีการขยายพื้นที่ในการแสดงผลงานเพื่อให้ผู้คนที่เข้ามามีส่วนร่วมในผลงานมากขึ้น อันนำไปสู่การตระหนักรู้ในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างระมัดระวัง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**แรงบันดาลใจและแนวความคิด** การเปลี่ยนแปลงยุคสมัยทำให้มนุษย์ดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีโครงสร้างของระบบมาจากภาษา ดังนั้นมนุษย์ในยุคปัจจุบันจึงอยู่ภายใต้อิทธิพลของภาษาไม่ว่าจะเป็นระบบการเขียนของมนุษย์หรือระบบคำสั่งคอมพิวเตอร์ ทุกอย่างล้วนถูกควบคุมด้วยภาษา จึงทำให้มนุษย์มีอารมณ์ตอบสนองต่อภาษาที่เป็นคำพูด มนุษย์ทุกข์หรือสุขเพราะคำพูด มนุษย์เปลี่ยนไปเพราะคำพูด ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักเพื่อแทนสัญลักษณ์ถึงมนุษย์ที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์พื้นที่ดิจิทัลซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันทุกสิ่งทุกอย่างถูกควบคุมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จึงทำให้เกิดสังคมบริโภคนิยม บริโภคทุกอย่างได้อย่างรวดเร็วโดยการควบคุมของเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมด แต่ในทางกลับกันความสะดวกสบายนั้นกลับทำให้ศักยภาพทางด้านความคิดและทักษะทางกายภาพของมนุษย์ที่เคยมีค่อย ๆ ลดลงไปพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ยิ่งเทคโนโลยีมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่าไรศักยภาพทางด้านการคิด วิเคราะห์ของมนุษย์ก็ค่อย ๆ ลดลง การรับข้อมูลที่รวดเร็วจึงส่งผลให้มนุษย์ยุคปัจจุบันขาดการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่ได้รับ ทำให้เกิดปัญหาในโลกดิจิทัล เช่น การส่งต่อข้อมูลที่คลาดเคลื่อน การหลอกลวงโดยใช้พื้นที่ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง สร้างความเสียหายและมีผู้คนตกเป็นเหยื่อจำนวนมาก จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมเพื่อสร้างพื้นที่แห่งความ

ตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก นำไปสู่การสร้างภาพร่างความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุด Like/Lie โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

**ภาพร่าง (Sketch)** เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีความต้องการสร้างพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกถึงโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก โดยการใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุอนาล็อกจากไม้สนสีดำและมีการเลือกใช้ข้อความที่ถอดมาจากชื่อของสัญรูปอารมณ์ชื่อว่า Like ซึ่งเป็นสัญรูปอารมณ์รูปมือชูนิ้วโป้งซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้คนมักกดใช้เมื่อชอบหรือถูกใจในกระตุนั้น ๆ และมีการขยายพื้นที่โดยผลงานในการสร้างสรรค์ในชุดนี้มีการเลือกใช้พื้นที่ห้องขนาด 9x16 เมตร ในผลงานเพื่อสร้างพื้นที่ให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในการเดินสำรวจผลงาน โดยมีภาพร่างความคิดผลงานทั้งหมด 1 ชุด ได้แก่

1) **ภาพร่างผลงาน Like/Lie** มีการเลือกใช้พื้นที่ขนาด 9x16 เมตร โดยในผลงานชุดนี้มีการเลือกใช้ข้อความคำว่า LIKE เพื่อถึงถึงโลกดิจิทัล เนื่องจากในโลกดิจิทัลสิ่งที่เป็นกระแสและได้รับความนิยมมักจะมียอด LIKE ที่มากเสมอ นำไปสู่การจำลองพื้นที่ดิจิทัลด้วยการประกอบสร้างตัวอักษรไม้ด้วยการจัดองค์ประกอบเรียงกันให้เกิดความรู้สึกถึงคลื่นกระแสความเร็วจากคำว่า LIKE และกระตุ้นความคิดด้วยการตัดอักษรตัว K ของคำว่า LIKE ออก ทำให้ปรากฏเป็นคำว่า LIE ซึ่งที่มีความหมายใหม่ขึ้นมาแปลว่า โทกหก ซึ่งคำว่า LIKE และคำว่า LIE มีความหมายที่ตรงข้ามกันทางความรู้สึก จึงเป็นคำที่สามารถกระตุ้นความคิดในการสำรวจพื้นที่ที่จำลองพื้นที่ดิจิทัลที่มีการส่งต่อข้อมูลที่รวดเร็วอาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความหมาย



ภาพที่ 180 ภาพร่างความคิด Like/Lie

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน 1 ชุด ได้แก่ 1. ผลงาน Like/Lie โดยมีกระบวนการและรายละเอียดดังต่อไปนี้

**กระบวนการสร้างสรรค์** การสร้างสรรค์ผลงาน Like/Lie มีการออกแบบตัวอักษรเพื่อสร้างพื้นที่ที่สื่อถึงผลกระทบของโลกดิจิทัลและประกอบสร้างวัสดุจากไม้สน ใช้วัสดุอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

#### วัสดุและอุปกรณ์

- 1) ไม้สนเส้น 1x1 นิ้ว
- 2) สีน้ำพลาสติกสีดำ
- 3) แผ่นพลาสติกลูกฟูก
- 4) ไฟสปอร์ตไลท์แสงสีขาว

โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การสร้างลวดลายจากคำว่า Like
- 2) การสร้าง Glitch จากคำว่า Like
- 3) การสร้างแม่พิมพ์
- 4) การสร้างอักษรไม้
- 5) การติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการ
- 6) การนำเสนอผลงาน Like/Lie

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสร้างลวดลายจากคำว่า LIKE เป็นการออกแบบอักษร LIKE โดยมีโครงสร้างมาจากรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสเพื่อสื่อถึงพิกเซล นำมาจัดองค์ประกอบโดยการทำให้มีการสร้างมิติด้วยของอักษรด้วยขนาดเล็ก-ใหญ่ และการสลับข้างของอักษรทำให้เกิดมิติของความลวงภายในภาพ



ภาพที่ 181 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 1

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

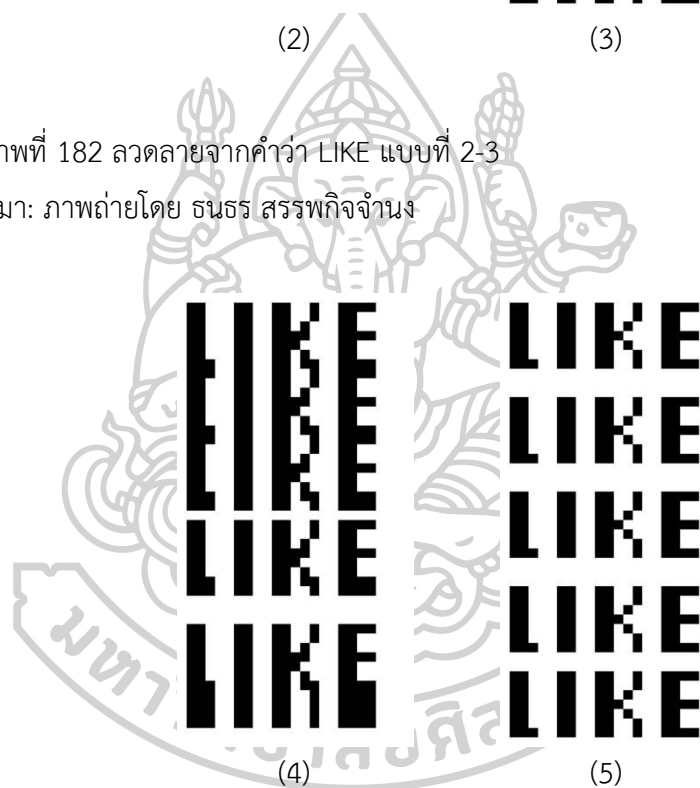
LIKE  
LIKE  
LIKE  
LIKE

(2)

LIKE  
LIKE  
LIKE  
LIKE  
LIKE  
LIKE

(3)

ภาพที่ 182 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 2-3  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

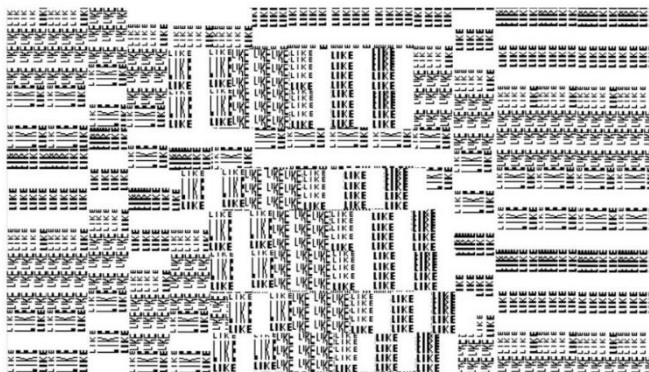


(4)

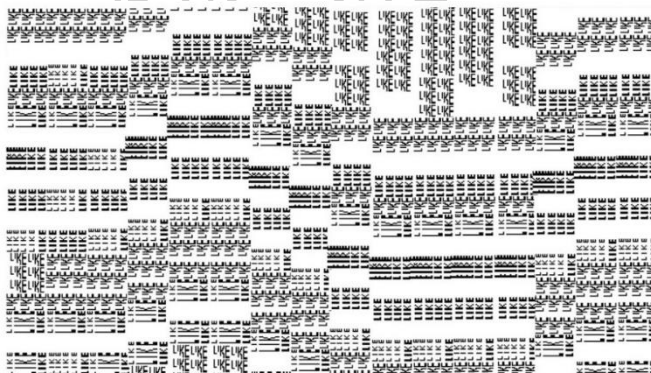
(5)

ภาพที่ 183 ลวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 4-5  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

2) การสร้าง Glitch จากคำว่า LIKE เมื่อได้ลวดลายจากคำว่า LIKE ทั้ง 5 แบบแล้วจึงนำมาสร้าง Glitch โดยการทำซ้ำในพื้นที่ 16:9 ซึ่งการเรียงอักษรด้วยการทำซ้ำแบบเรียงต่อกันโดยมีการเว้นวรรคและช่องว่างเท่า ๆ กันจะทำให้เกิดภาพที่สื่อถึง Glitch และการเว้นช่องว่างมีขนาดใหญ่เพื่อเป็นพื้นที่ทางเดินให้ผู้คนสามารถเดินเข้าไปสำรวจได้ โดยมีภาพร่างทั้งหมด 2 รูปแบบ



ภาพที่ 184 อักษร LIKE แสดงถึง Glitch แบบที่ 1  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

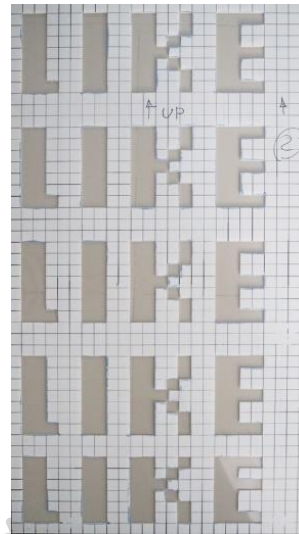


ภาพที่ 185 อักษร LIKE แสดงถึง Glitch แบบที่ 2  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

3) การสร้างแม่พิมพ์ เมื่อได้ภาพร่างที่ต้องการแล้วจึงนำอักษรมาฉลุด้วยแผ่นพลาสติก ลูกฟูก (Corrugated Plastic) เนื่องจากแผ่นมีน้ำหนักเบาทำให้การเคลื่อนย้ายและการยกแบบในขั้นตอนการเรียงอักษรมีความสะดวกมากยิ่งขึ้น



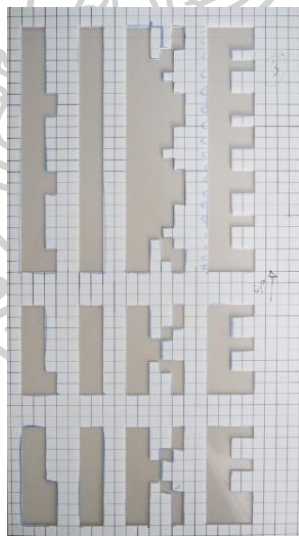
(1)



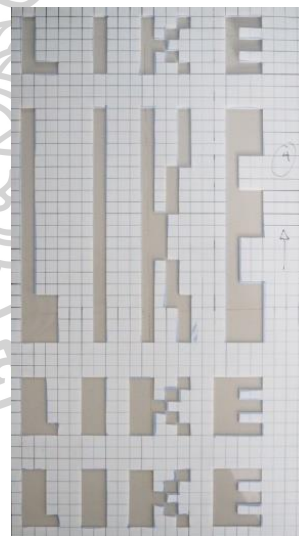
(2)

ภาพที่ 186 สวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 1-2

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



(3)

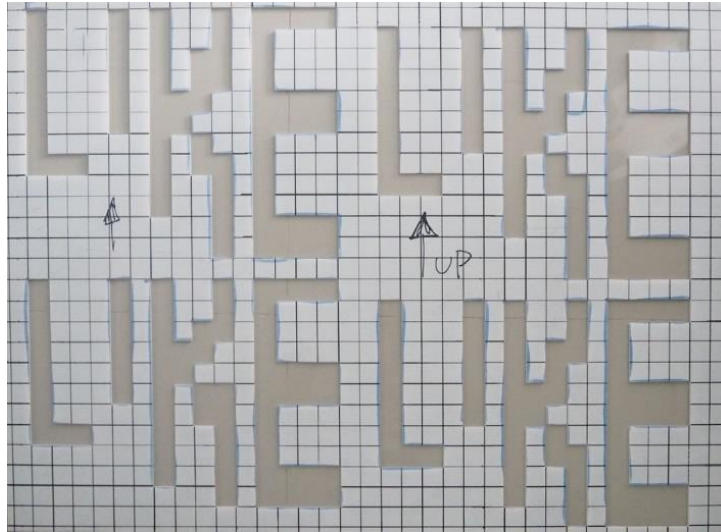


(4)

ภาพที่ 187 สวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 3-4

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง





ภาพที่ 188 สวดลายจากคำว่า LIKE แบบที่ 5  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

4) การสร้างอักษรไม้ เนื่องจากมีการขยายพื้นที่ในการติดตั้งผลงานที่มีขนาดใหญ่กว่าเดิม จึงต้องมีการตัดไม้สนขนาด 1:1 1:2 1:3 1:4 1:5 นิ้วและทำสีเพิ่มจำนวน 20,000 ชิ้น



ภาพที่ 189 ภาพถ่ายบางส่วนของถ่านไม้สน จำนวน 20,000 ชิ้น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 190 ภาพถ่ายบางส่วนของถ่านไม้สน

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

5) การติดตั้งผลงานภายในห้องนิทรรศการ ผลงาน LIKE/LIE เป็นผลงานสร้างสรรค์บนพื้นที่ขนาด 8x15 เมตร โดยขั้นตอนแรกเป็นการวัดพื้นที่เพื่อกำหนดเส้นแนวตั้งและแนวนอนเพื่อใช้สำหรับเป็นแนวในการวางอักษรไม้ เมื่อวัดพื้นที่เสร็จจึงทำการติดตั้งไฟจุดแสงให้มีลักษณะสี่เหลี่ยมส่องเป็นตาราง สื่อถึงความเป็น หน้าจอLEDขนาดใหญ่ ที่ถูกสร้างขึ้นจากการจัดแสงแบบอนาล็อกด้วยคอมบ์คัปไฟที่ทำจากจากกระดาษเป็นรูปสี่เหลี่ยม แล้วจึงนำฟิวเจอร์ไม้ที่มาเรียงจัดวางด้วยมือที่ละชิ้นด้วยแม่พิมพ์จนเต็มพื้นที่ การจัดวางที่ละชิ้นนั้นต้องอาศัยความใจเย็น ความระมัดระวัง สื่อถึงพื้นที่อนาล็อก ที่แสดงผลทำให้เกิดความรู้สึกถึงโลกดิจิทัล

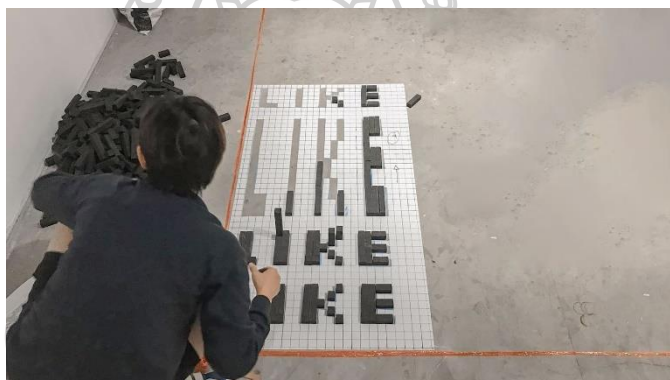


ภาพที่ 191 ทีมงานกำลังวัดพื้นที่เพื่อหาระดับ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 192 การจัดแสงไฟสร้างความรู้สึกลึกลับถึงแผงไฟ LED  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจํานง



ภาพที่ 193 ศิลปินกำลังเรียงอักษรไม้บนแม่พิมพ์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจํานง



ภาพที่ 194 รายละเอียดการวางเรียงอักษรไม้สีดำ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจํานง





ภาพที่ 195 รายละเอียดการวางเรียงอักษรไม้สีดำ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 196 ศิลปินกำลังวางเรียงอักษรไม้ที่ละชิ้น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

6) การนำเสนอผลงาน LIKE/LIE เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีแนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากความรวดเร็วทางการสื่อสารในโลกดิจิทัลที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่อยู่ตรงหน้าจากความคลาดเคลื่อนของข้อมูลที่ได้รับ จึงเลือกใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อถึงผู้คนและการสื่อสารโดยการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลและเป็นภาษากลางในการสื่อสารของโลก เลือกใช้คำว่า LIKE ซึ่งเป็นคำที่ดึงมาจากชื่อของเอโมจิรูปมือชูนิ้วโป้ง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงอารมณ์ถูกใจหรือชอบในสื่อดิจิทัล นำมาตัดทอนอักษรจากคำว่า LIKE แปลว่า ชอบ เมื่อตัดตัว K ออก จะปรากฏคำใหม่ขึ้นมาเป็นคำว่า LIE แปลว่า

โกหก ซึ่งคำทั้งสองคำนี้มีความหมายที่ขัดแย้งกันทางความหมายและความรู้สึก การตัดทอนอักษรจากคำที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง นำไปสู่การกระตุ้นความคิดในเรื่องของพื้นที่แห่งการตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์



ภาพที่ 197 ผลงานติดตั้ง Like/Lie  
เทคนิคศิลปะการจัดวางและสื่อผสม ขนาด 16x9 เมตร พ.ศ. 2566  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 198 รายละเอียดผลงาน Like/Lie แสดงถึงพื้นที่ที่เต็มไปด้วยอักษรไม่มีสีดำ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



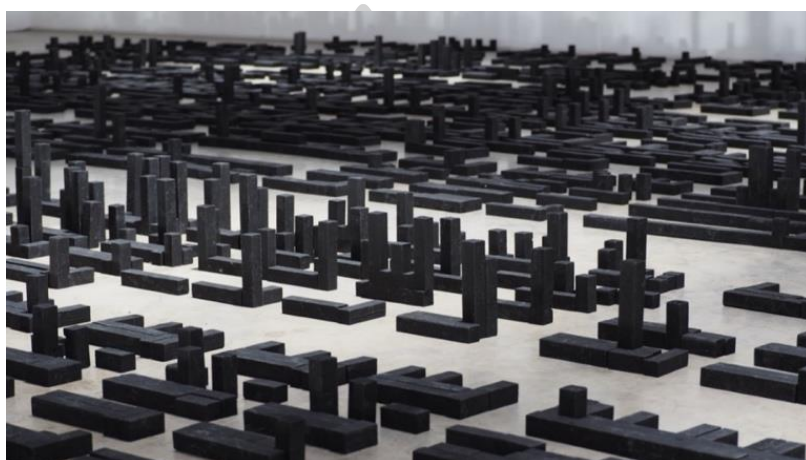
ผลงานชุด LIKE/LIE, 2023 เป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะการจัดวาง โดยใช้เทคนิคสื่อผสม (Mixed Media) โดยการเลือกใช้วัสดุ ได้แก่ ไม้สนสีดำในการประกอบสร้างเป็นข้อความและการจัดแสงในพื้นที่ ซึ่งเป็นการใช้สัญลักษณ์แสดงถึงถ่านและการเรียงพิมพ์ซึ่งเป็นการถอดสัญลักษณ์มาจากการพิมพ์ในยุคอนุาล็อค ลักษณะของไม้สนถูกนำมาตัดในอัตราส่วน 1:1 หรือสี่เหลี่ยมจัตุรัสแสดงถึงพิกเซล (Pixel) เป็นการนำสัญลักษณ์จากการถอดสัญลักษณ์ทางการพิมพ์ในยุคดิจิทัลมาใช้ในผลงาน มีการสร้างพื้นที่แห่งความลวงจากความเร็วและความตระหนักรู้ในพื้นที่ดิจิทัล โดยการนำพิกเซลไม้มาประกอบสร้างจากการจัดเรียงไม้ด้วยมือเป็นคำว่า LIKE และจัดเรียงในลักษณะของการซ้ำ ซึ่งการซ้ำของอักษรที่ซ้ำกันเป็นแนวเดียวกัน ทำให้เกิดเส้นตรงสร้างความรู้สึกถึงความเร็วและความลวงในพื้นที่ขนาด 16x9 เมตร ซึ่งเป็นขนาดที่อ้างอิงถึงอัตราส่วนภาพหน้าจอโทรศัพท์มือถือคือ 16:9 และมีการตัดทอนข้อความจากคำว่า LIKE เป็นคำว่า LIE เพื่อแสดงให้เห็นถึงความหมายที่เปลี่ยนไปจากผลกระทบของการส่งต่อข้อความด้วยความเร็ว ที่แสดงให้เห็นถึงข้อมูลที่ถูกเปลี่ยนแปลงหรือถูกส่งไม่ครบจะก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนสร้างความเข้าใจผิดหรือเข้าใจความหมายที่ไม่ตรงกันได้



ภาพที่ 199 รายละเอียดผลงานแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงความหมายของอักษร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

บรรยากาศในผลงานเกิดจากการจัดเรียงวางองค์ประกอบด้วยตัวอักษรทั่วทั้งพื้นที่ สร้างความรู้สึกถึงโลกแห่งการสื่อสารที่มีอักษรไม้เป็นสื่อในการเชื่อมโยงวัสดุและรูปแบบจากยุคอนุาล็อคสู่ยุคดิจิทัล การจัดแสงไฟที่ส่องผ่านอักษรไม้ ทำให้ปรากฏเงาบนผนังเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมหลากหลายขนาด มีลักษณะทับซ้อนกันสร้างบรรยากาศทำให้นึกถึงตึกหรือเมืองที่มีความหนาแน่น ซึ่งเป็นการ

ใช้สัญณะเพื่อสื่อถึงพื้นที่เมืองซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการใช้สื่อดิจิทัลมากที่สุด ภายในผลงานสร้างนัยยะของการใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวังโดยการนำอักษรไม้มาจัดวางบนพื้นที่ด้วยการเรียงต่อกัน โดยไม่ยึดอักษรไม้กับพื้น ดังนั้นเมื่อมีคนเดินเข้ามาในผลงานอย่างไม่ระมัดระวังจะทำให้เกิดการสะกิดหรือชนกับอักษรไม้ และทำให้อักษรเกิดการเคลื่อนที่ สร้างความรู้สึกถึงความผิดพลาดที่เกิดจากการใช้พื้นที่อย่างไม่ระมัดระวัง และอักษรที่เสียหายนั้นไม่มีการจัดเรียงใหม่โดยศิลปิน โดยผู้ชมสามารถเข้ามาเปลี่ยนแปลงอักษรให้มีความหมายเดิมหรือสร้างความหมายใหม่ภายในพื้นที่ได้ ซึ่งเป็นความต้องการที่จะทำให้เกิดพื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงโดยเน้นการตอบโต้ระหว่างผู้ชมและผลงาน



ภาพที่ 200 รายละเอียดผลงานแสดงความรู้สึกถึงตึกและเมือง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 201 รายละเอียดผลงานแสดงความรู้สึกถึงมิติของตึกและเมือง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 202 รายละเอียดจากเงาของอักษรไม้แสดงถึงข้อความ Like  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 203 การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสำรวจพื้นที่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 204 การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสำรวจพื้นที่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 205 การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสำรวจพื้นที่  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

จากการสร้างสรรค์ผลงานชุด Like/Lie พบว่าอักษรไม้ถูกนำมาเรียงในลักษณะการทำซ้ำทำให้เกิดความลวงในพื้นที่ ประกอบกับความหมายของข้อความที่เปลี่ยนไปจากการตัดทอนข้อความ และพื้นที่ที่เต็มไปด้วยตัวอักษรจึงทำให้เกิดความรู้สึกถึงพื้นที่ที่มีความผิดพลาดในโลกดิจิทัล ผู้ชมสามารถเดินเข้ามาในผลงานได้ เพื่อสำรวจการเปลี่ยนแปลงของข้อความที่เกิดจากการตัดทอนตัวอักษรจากการส่งต่อข้อมูลที่รวดเร็ว และการเดินสำรวจในพื้นที่สร้างความรู้สึกถึงความระมัดระวัง เป็นการสร้างนัยยะเพื่อสื่อถึงความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งวัสดุ รูปแบบ และองค์ประกอบทั้งหมดเป็นการสร้างพื้นที่ดิจิทัลโดยใช้วัสดุอนาล็อก สามารถนำไปสู่การกระตุ้นความคิดเรื่องการเคลื่อนที่ได้ช้าลงจะทำให้มนุษย์ย้อนกลับมาดูมาสำรวจธรรมชาติของตนเอง ทำให้คิดวิเคราะห์ถึงสิ่งที่มองเห็นตรงหน้าได้มากยิ่งขึ้น เป็นผลงานที่กระตุ้นความคิดในเรื่องการใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวังจากการสำรวจและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมและผลงาน



### ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 3

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง รหัสชีวิต: รูปร่าง ความจริงบนโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์ เป็นผลงานที่สังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้าในการศึกษาในระดับดุขุภักดิ์บัณฑิต ซึ่งมีการศึกษาและทดลองสร้างสรรค์ผลงานอย่างเข้มข้นนำไปสู่การค้นพบแนวความคิดที่สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีประโยชน์ต่อสังคมในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลจากการตั้งสัญญาณทางการพิมพ์ของยุคออนไลน์นำมาเชื่อมโยงเพื่อสื่อถึงปัญหาของยุคดิจิทัล มีการใช้อักษรเป็นสื่อหลักเพื่อใช้เป็นสัญญาณถึงการสื่อสารและผู้คน

มีแรงบันดาลใจมากจากการสื่อสารของมนุษย์ที่สื่อสารกันด้วยภาษามาตั้งแต่อดีตจากการสื่อสารผ่านสัญญาณอนาล็อก (Analog) ซึ่งเป็นสัญญาณที่เกิดขึ้นจากคลื่นธรรมชาติ เช่น การส่งสัญญาณผ่านการพูด การแสดงท่าทาง และการเขียนอักษร ฯลฯ เครื่องมือในการสื่อสารในยุคอนาล็อกเป็นการสื่อสารผ่านกลไกเครื่องจักรที่เคลื่อนที่ด้วยวงล้อเป็นหลัก เช่น จักรยาน รถยนต์ รถไฟ ฯลฯ แล้วจึงพัฒนามาเป็นเครื่องมือที่เชื่อมต่อกระแสไฟฟ้า เช่น วิทยุ โทรศัพท์ โทรทัศน์ ฯลฯ สัญญาณอนาล็อกจึงเป็นสัญญาณที่สื่อสารกันได้ในระยะใกล้ แต่หากใช้สัญญาณดังกล่าวติดต่อสื่อสารกันในระยะไกลจะมีความล่าช้า เพราะต้องรอคอยระยะเวลาตามกลไกของเครื่องจักร แตกต่างจากระบบสัญญาณดิจิทัล (Digital) ซึ่งเป็นสัญญาณการสื่อสารด้วยกระแสไฟฟ้ากับอินเทอร์เน็ตนำมาเชื่อมต่อกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีรหัสตัวเลขเป็นรหัสกลางในการเชื่อมโยงข้อมูล ดังนั้นสัญญาณดิจิทัลจึงทำให้ผู้คนลดการใช้ช่วงเวลาในการติดต่อสื่อสาร ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันได้รวดเร็วและไกลมากขึ้น

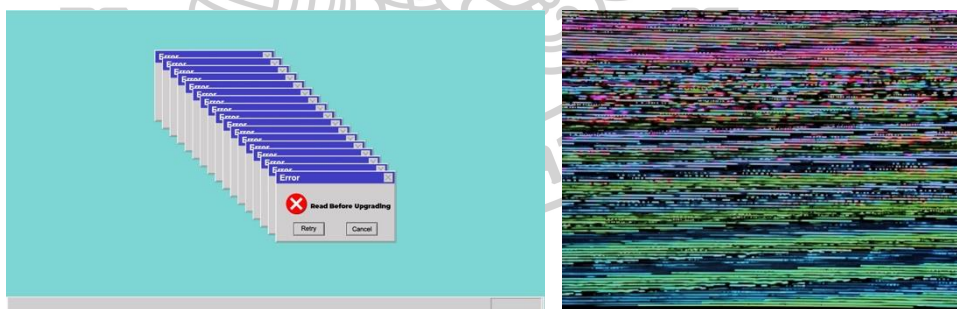
การสื่อสารในระบบสัญญาณดิจิทัลเป็นการสื่อสารด้วยตัวอักษรและมีภาพประกอบเป็นหลักมีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและทันต่อกระแสเหตุการณ์ในปัจจุบัน สิ่งปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนเป็นภาพแสดงแทนความจริงที่ไม่สามารถจับต้องได้ สื่อที่นำเสนอมีลักษณะสองมิติ การรับส่งข้อมูลที่มีความรวดเร็วจึงทำให้ขาดช่วงเวลาในการตัดสินใจและการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่ได้รับ ก่อให้เกิดปัญหาในโลกดิจิทัล เช่น การส่งต่อข้อมูลที่คลาดเคลื่อน การหลอกลวงโดยใช้พื้นที่ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง สร้างความเสียหายและมีผู้คนตกเป็นเหยื่อจำนวนมาก ซึ่งแตกต่างจากโลกความจริงที่มนุษย์ดำเนินชีวิตอยู่บนพื้นฐานของระบบสัญญาณอนาล็อก สื่อที่ปรากฏมีความเป็นสามมิติสามารถมองเห็นได้รอบด้าน มีช่วงเวลาที่สามารถสัมผัสและตัดสินใจได้จริงนำไปสู่การคิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพและชัดเจน

ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและการควบคุมของโลกดิจิทัล มุ่งเน้นเนื้อหาไปทางด้านผลเสียจากความรวดเร็วและการนำเสนอสื่อเพียงด้านเดียวในโลกดิจิทัล ที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการตัดสินใจ

และแยกแยะความจริงจากสิ่งที่เห็นได้ยาก จึงสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถทำให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลาในพื้นที่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เพื่อเพิ่มเวลาในการคิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้มากขึ้น ถ่ายทอดเรื่องราวโดยการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล ด้วยเทคนิคการประกอบสร้างวัสดุและการใช้แสงจากธรรมชาติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสิ่งที่เห็นในพื้นที่ที่สื่อถึงโลกดิจิทัล และสิ่งที่เห็นที่สามารถสัมผัสได้บนพื้นที่อนาล็อก นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) มุ่งเน้นเรื่องการเปลี่ยนแปลงของตัวหนังสืออันเกิดมาจากทัศนธาตุและการตอบโต้ระหว่างผู้ชมกับผลงาน นำไปสู่การสร้างภาพร่างความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ 1 ชุด ได้แก่ 1. Life Like Light / Windows โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 1. ผลงาน Life Like Light / Windows

ภาพร่าง (Sketch) ผลงาน Life Like Light / Windows มีแนวความคิดมาจากการประกอบสร้างวัสดุจากไม้บนบนพื้นที่ 11.2x8.8 เมตร โดยการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้มีการนำสัญลักษณ์ทางความผิดพลาดของสื่อดิจิทัล ได้แก่ สัญลักษณ์ Error (ภาพที่ 206) และ Glitch (ภาพที่ 207) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลล้วนมีประสบการณ์ร่วมสามารถทำให้เข้าถึงเนื้อหาและแนวความคิดของผลงานได้ดียิ่งขึ้น นำไปสู่การสร้างภาพร่างความคิด 2 แบบ ได้แก่ 1) ภาพร่างผลงาน Like/Lie Windows 2) ภาพร่างผลงาน Life Like Light / Windows โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



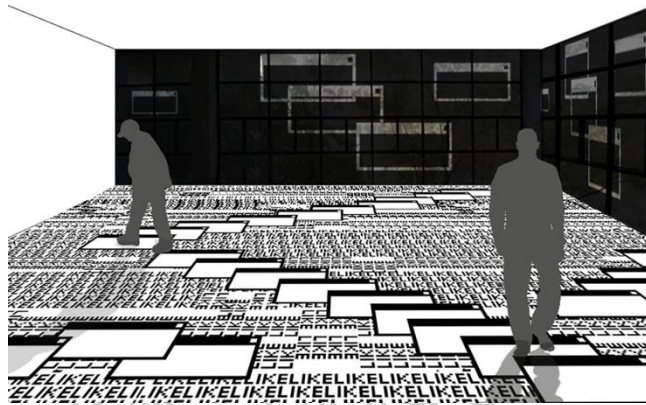
ภาพที่ 206 ภาพ Error

ที่มา: ADNAN KAYYALI, 2022 เข้าถึงได้จาก <https://insidetelecom.com/what-to-know-before-installing-windows-11/>

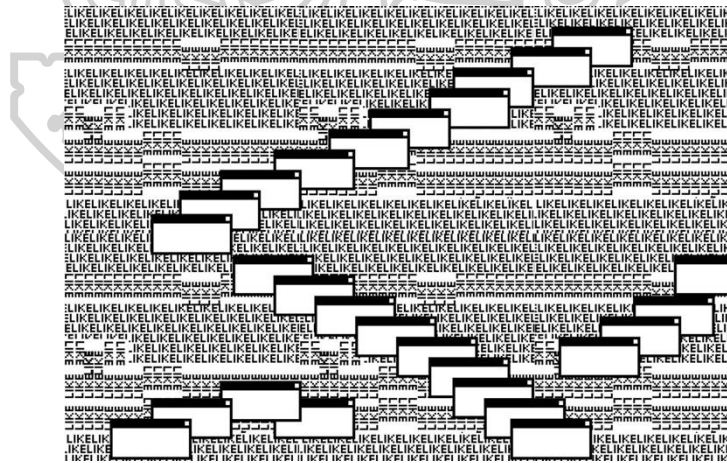
ภาพที่ 207 ภาพ Glitch

ที่มา: Earth.fm เข้าถึงได้จาก <https://earth.fm/glossary/what-is-noise-pollution-definition-and-examples/>

1) ภาพร่างผลงาน Like/Lie Windows เป็นการสร้างพื้นที่โดยใช้ข้อความ Like ในการจัดวางเรียงซ้ำทั่วพื้นที่ และมีการใช้สติ๊กเกอร์ติดตรงพื้นเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มาจากกล่องข้อความ Error เพื่อสร้างพื้นที่ในการเดินที่ให้มีพื้นที่มากขึ้น บริเวณรอบห้องติดสติ๊กเกอร์สีดำและฉลุเป็นกล่องสี่เหลี่ยมเพื่อให้แสงธรรมชาติผ่านเข้ามาในผลงาน

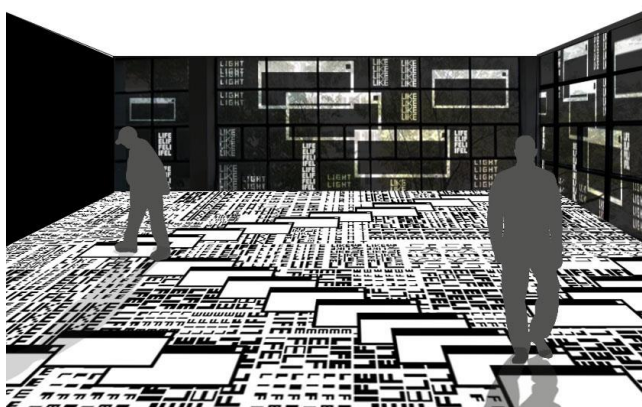


ภาพที่ 208 ภาพร่างความคิด Like/Lie Windows  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

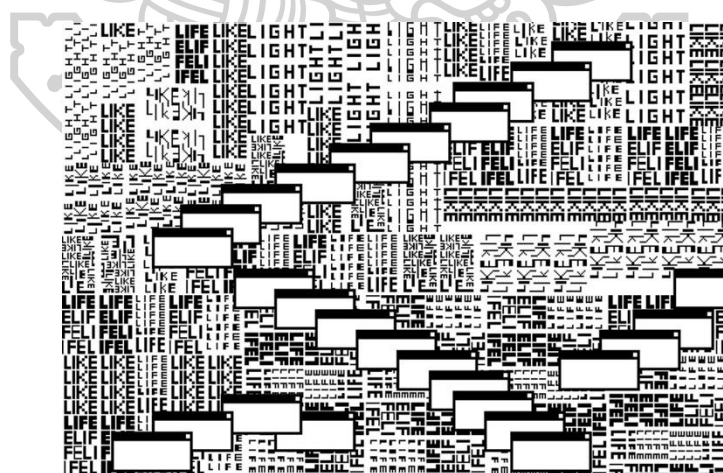


ภาพที่ 209 ภาพร่างความคิด Like/Lie Windows มุมมองด้านบน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

2) ภาพร่างผลงาน ผลงาน Life Like Light / Windows เป็นการสร้างพื้นที่โดยใช้ข้อความ Life Like Light ในการวางเรียงด้วยการซ้ำเพื่อสร้างพื้นที่ของผลกระทบจากสัญญาณดิจิทัล โดยมีการนำสัญลักษณ์ Error มาเป็นพื้นที่ว่างเพื่อให้คนเดินสำรวจในพื้นที่ได้ การจัดวางผลงานในครั้งนี้เลือกใช้เป็นห้องกระจกเพื่อต้องการใช้แสงจากธรรมชาติให้ส่องเข้ามาในพื้นที่เพื่อให้ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กับเวลาของธรรมชาติและ การเคลื่อนที่บนพื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก



ภาพที่ 210 ภาพร่างความคิด Life Like Light / Windows  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 211 ภาพร่างความคิด Life Like Light / Windows มุมมองด้านบน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



จากภาพร่างผลงานทั้งสองแบบ ผู้สร้างสรรค์เลือกภาพร่างความคิดที่ 2 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงโดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

**กระบวนการสร้างสรรค์** ผลงานชุด Life Like Light / Windows เป็นการสร้างสรรค์ผลงานพื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก มีการใช้วัสดุและอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

#### วัสดุและอุปกรณ์

1) ไม้สนเส้น 1x1 นิ้ว

2) สีน้ำพลาสติกสีดำ

3) แผ่นพลาสติกลูกฟูก

4) สติกเกอร์สีดำเงา

โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่

1) การสร้างแม่พิมพ์ลวดลายจากคำว่า Life Like Light

2) การสร้างอักษรไม้สน

3) การตัดสติกเกอร์

4) การติดตั้งผลงาน

5) การนำเสนอผลงาน

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสร้างแม่พิมพ์จากคำว่า Life Like Light เป็นการสร้างแม่พิมพ์อักษรด้วยแผ่นพลาสติกลูกฟูกจากการฉลุอักษรสีดำออกให้เกิดช่องว่าง เพื่อนำอักษรไม้มาวางทำให้เกิดเป็นข้อความที่สามารถวางเรียงซ้ำกันเพื่อสร้างพื้นที่ของความผิดพลาดบนโลกดิจิทัล ขนาด 65x122 เซนติเมตร จำนวน 12 แบบ

**LIFE  
ELIF  
FELI  
IFEL**

(1)

**L I F E  
L I F E  
L I F E  
L I F E**

(2)

**L I F E  
L I F E  
L I F E  
L I F E**

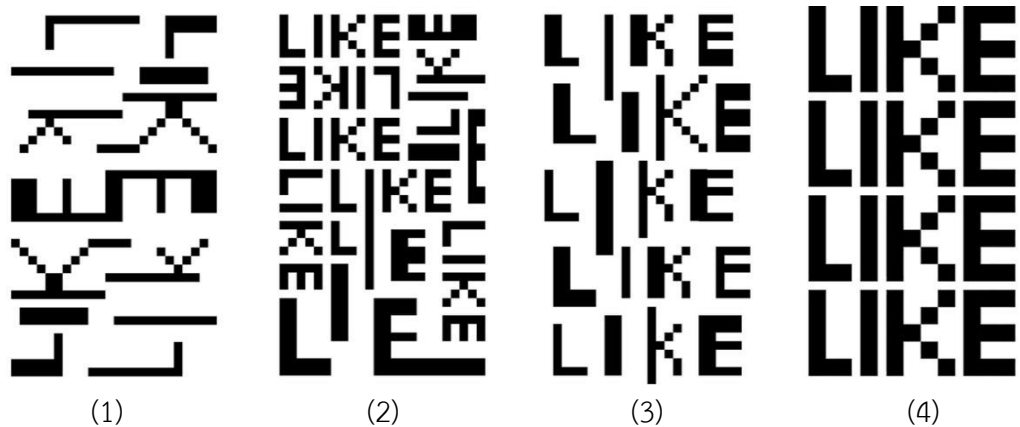
(3)

**LIFE  
ELIF  
FELI  
IFEL**

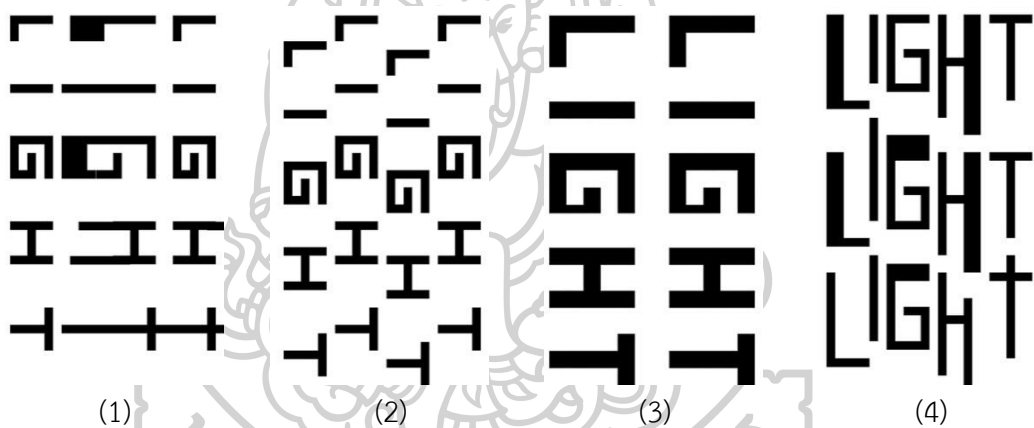
(4)

ภาพที่ 212 แม่แบบอักษร LIFE ทั้ง 4 แบบ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

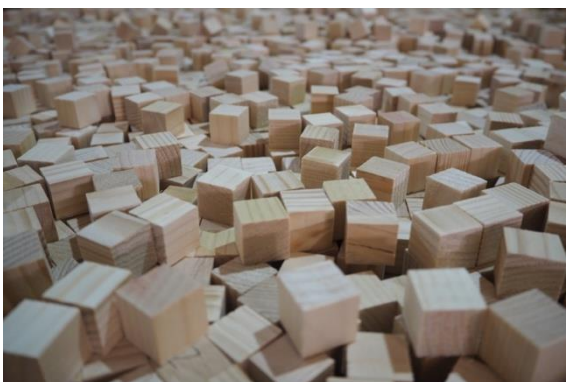


ภาพที่ 213 แม่แบบอักษร LIKE ทั้ง 4 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 214 แม่แบบอักษร LIGHT ทั้ง 4 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

2) การสร้างอักษรไม้สน ผลงานชุด Life Like Light / Windows เป็นการสร้างสรรค์ในพื้นที่ขนาด 11.2x8.8 เมตร รวมถึงในผลงานยังมีการวางอักษรในมีความต่างระดับ จึงมีการใช้ไม้สนจำนวน 30,000 ชิ้น โดยการตัดขนาด 1:1 1:2 1:3 1:4 1:5 นี้ใช้สัดส่วน 1:1 เป็นตัวกำหนดขนาดเพื่อสื่อถึงพิกเซล (Pixel) จากนั้นนำมาทาสีดำเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงถ่านไม้ที่ไม้ทิ้งร่องรอยบนพื้นที่ที่สื่อถึงสมาร์ทโฟน



ภาพที่ 215 ไม้สนที่ถูกตัดขนาด 1:1  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 216 ถ่านไม้สนที่ถูกตัดขนาด 1:2  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 217 ภาพบางส่วนของถ่านไม้สนจำนวน 30,000 ชิ้น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 218 รายละเอียดของไม้สนสีดำที่แสดงความรู้สึกถึงถ่านไม้สน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

3) การตัดสติ๊กเกอร์ ภายในผลงานมีการติดสติ๊กเกอร์ PVC สีดำที่กระจก เพื่อสื่อถึงหน้าจอ และมีการฉลุแผ่นสติ๊กเกอร์เพื่อให้แสงธรรมชาติส่องผ่านตัวอักษรเข้ามาในผลงาน โดยมีการตัดสติ๊กเกอร์ PVC สีดำเงาทึบแสง ขนาด 135x66 cm. จำนวน 21 แผ่น / ขนาด 128x66 cm. จำนวน 1 แผ่น / ขนาด 63x66 cm. จำนวน 22 แผ่น / ขนาด 58x66 cm. จำนวน 1 แผ่น และมีการฉลุอักษรบนสติ๊กเกอร์จำนวน 26 แผ่น ขนาด 135x66 cm. จำนวน 20 แผ่น และ ขนาด 63x66 cm. จำนวน 6 แผ่น



ภาพที่ 219 การตัดแผ่นสติ๊กเกอร์จากเครื่องตัดสติ๊กเกอร์อุตสาหกรรม  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง





(1)



(2)



(1)



(2)

ภาพที่ 220 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Life ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 4 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



(1)



(2)

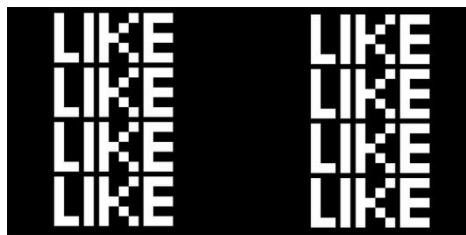
ภาพที่ 221 สติ๊กเกอร์ฉลุลาย Life และ Like ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 2 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



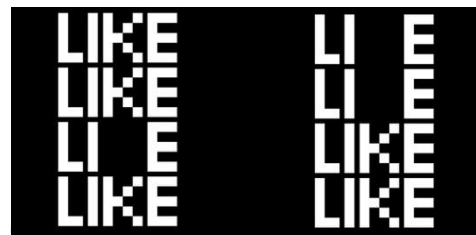
(1)



(2)



(3)



(4)

ภาพที่ 222 สติกเกอร์ฉลุลาย Like ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 4 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

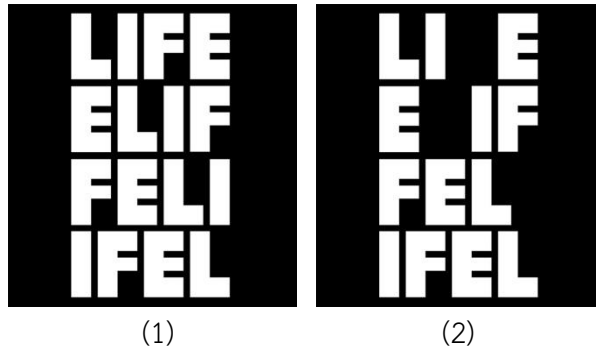


(1)

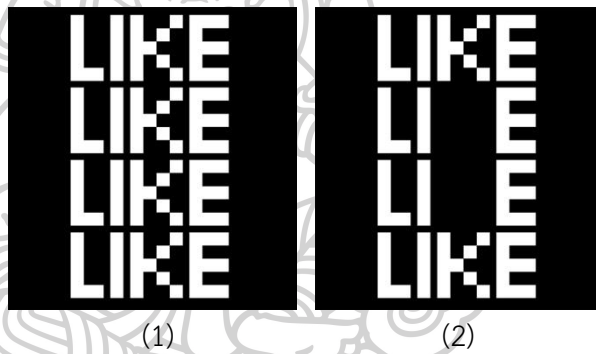


(2)

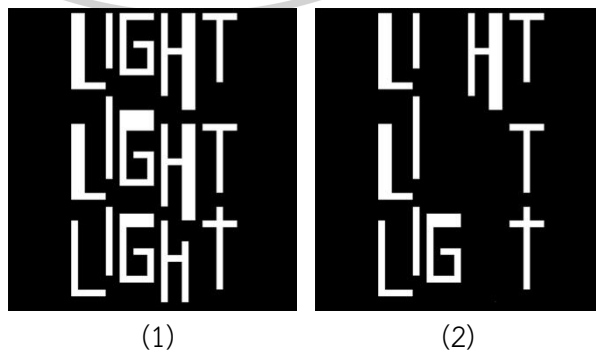
ภาพที่ 223 สติกเกอร์ฉลุลาย Light ขนาด 135x66 cm. ทั้ง 2 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 224 สติกเกอร์ฉลุสาย Life ขนาด 63x66 cm. ทั้ง 2 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 225 สติกเกอร์ฉลุสาย Light ขนาด 63x66 cm. ทั้ง 2 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 226 สติกเกอร์ฉลุสาย Light ขนาด 63x66 cm. ทั้ง 2 แบบ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

4) การติดตั้งผลงาน ผลงานชุด Life Like Light / Windows เป็นการสร้างสรรค์ในพื้นที่ขนาด 11.2x8.8 เมตร โดยขั้นตอนแรกเป็นการติดสติ๊กเกอร์ PVC ที่มีการฉลุลายตามแบบข้างต้น บนผนังกระจกรอบห้องนิทรรศการ และติดสติ๊กเกอร์ PVC รูปสัญลักษณ์ Error ลงบนพื้นห้องนิทรรศการ จากนั้นจึงนำอักษรมาจัดวางเรียงด้วยมือบนแม่พิมพ์ที่ละชิ้นจนเต็มพื้นที่ แล้วจึงเก็บรายละเอียดในเรื่องแสงและเงาที่สะท้อนตัวอักษรทำให้เกิดเป็นรูปร่างตึกเมืองเพื่อสร้างมิติในผลงาน



ภาพที่ 227 การติดตั้งสติ๊กเกอร์ PVC บนผนังกระจก  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจงานง



ภาพที่ 228 ทีมงานกำลังติดตั้งสติ๊กเกอร์ PVC บนผนังกระจก  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจงานง







ภาพที่ 231 การติดสติ๊กเกอร์ PVC และการวางอักษรไม้บนพื้น  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



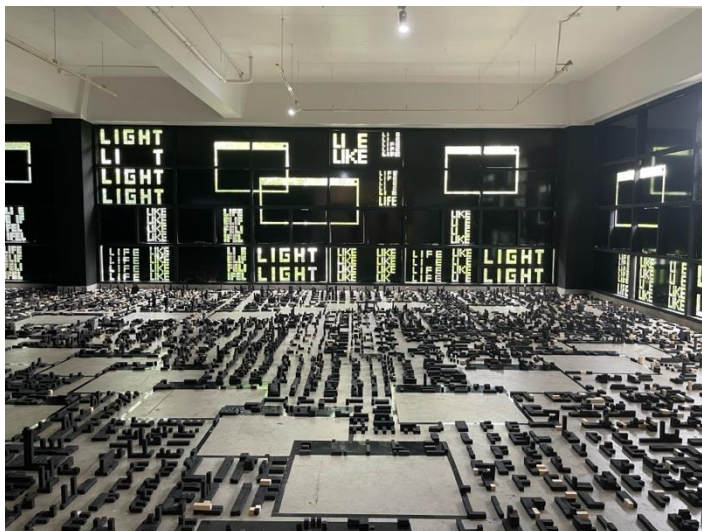
ภาพที่ 232 การวางอักษรไม้บนแม่พิมพ์ที่ละตัวบนพื้น  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 233 อักษรไม้แสดงถึงตึกและเมือง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจงานง

5) การนำเสนอผลงาน ผลงานชุด Life Like Light / Windows นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากความรวดเร็วของการสื่อสารในโลกดิจิทัลที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่อยู่ตรงหน้าจากความคลาดเคลื่อนของข้อมูลที่ได้รับ ผ่านการสร้างสรรคผลงานศิลปะการจัดวาง (Installation Art) และเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media) เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของการคิดวิเคราะห์ถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าในสภาวะปัจจุบัน โดยการใช้สัญลักษณ์ทางการสื่อสารของสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัลมาเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความหมาย ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในผลงานทำให้เกิดพื้นที่แห่งการตระหนักรู้ที่ผู้ชมสามารถเดินสำรวจถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าในสภาวะปัจจุบัน อันนำไปสู่ความตระหนักรู้ถึงความระมัดระวังในการใช้พื้นที่





ภาพที่ 234 ผลงานติดตั้ง Life Like Light / Windows

เทคนิคศิลปะการจัดวาง สื่อผสม ขนาด 11.2x8.8 เมตร พ.ศ. 2567

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) โดยใช้เทคนิคสื่อผสม (Mixed Media) จากการประกอบสร้างวัสดุไม้สนสีดำและการติดตั้งภายในห้องนิทรรศการขนาดพื้นที่ 11.2x8.8 เมตร ซึ่งถูกสร้างสรรค์พื้นที่เพื่อนำเสนอถึงพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบจากการส่งต่อข้อมูลที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัล โดยการใช้สัญญาณของหน้าต่างของโปรแกรมที่มีลักษณะทับซ้อนกันซ้ำ ๆ ซึ่งมาจากสัญลักษณ์ Error คือความผิดพลาดของระบบดิจิทัลทำให้ระบบวนจึงเกิดเป็นภาพหน้าต่างโปรแกรมที่แต่งทับซ้อนกันขึ้น อีกทั้งบริเวณพื้นของห้องนิทรรศการได้มีการติดตั้งอักษรจากถ่านไม้สน โดยการจัดวางองค์ประกอบในลักษณะของการซ้ำทำของข้อความ สร้างความรู้สึกถึงความหลงในพื้นทีดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อกสร้างความรู้ถึงถึง Glitch ซึ่งเป็นสัญลักษณ์หมายถึงความผิดพลาดที่เกิดจากการแทรกสัญญาณของสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัล จึงนำสัญลักษณ์ Error และ Glitch มาใช้เป็นสัญญาณเพื่อสื่อถึงพื้นที่ของความผิดพลาดในผลงาน





ภาพที่ 235 ผลงานติดตั้งอักษรไม้แสดงถึงอักษร Life Like Light บนพื้น  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 236 แสงที่ส่องผ่านอักษรฉลุ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 237 อักษรไม้สองสีแสดงถึงการแทรกซ้อนของสัญญาณ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 238 แสงและเงาที่ปรากฏในผลงาน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

ถ่านไม้สนถูกติดตั้งบริเวณพื้นที่ห้องนิทรรศการโดยเลือกใช้ข้อความคำว่า Life Like และ Light เพื่อเป็นการย้ำถึงปรัชญาแนวความคิด เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล โดยภายในห้องนิทรรศการมีทางเข้าทางเดียวเมื่อเดินเข้ามาในห้องนิทรรศการข้อความแรกที่เห็นคือข้อความ Life หมายถึง ชีวิต เมื่อเดินเข้ามาบริเวณกลางห้องนิทรรศการจะพบคำว่า Like หมายถึง ความชอบ ที่ดึงมาจากสัญรูปอารมณ์โลกที่ผู้คนมักใช้

เมื่อถูกใจหรือชอบกระทู้นั้น ๆ และจะพบข้อความ Light ที่มาจากแสงผ่านกระจกหน้าต่างสีดำ การจัดวางองค์ประกอบในผลงานเป็นการใช้วัสดุและการเลือกใช้ข้อความที่มีความเชื่อมโยงถึงสัญลักษณ์ อนุโลกสู่สัญลักษณ์ดิจิทัล โดยอักษรไม่เป็นสัญลักษณ์ทางการพิมพ์สื่อถึงถ่านและตัวเรียงพิมพ์ซึ่งเป็นการพิมพ์ในยุคอนุโลก นำมาจัดวางองค์ประกอบด้วยวิธีการทางศิลปะ ได้แก่ การตัดทอนอักษรทำให้เกิดการเปลี่ยนโครงสร้างของภาษา เช่น ข้อความ LIKE ถูกตัดตัว K ออก จะเกิดความหมายใหม่ขึ้นมาเป็นคำว่า LIE ซึ่งเป็นการสร้างความหมายใหม่ทั้งทางด้านความหมายและความรู้สึก และการจัดวางองค์ประกอบในลักษณะของการซ้ำทำของข้อความและการวางอักษรให้มีความต่างระดับสูงต่ำ สร้างความรู้สึกถึงความลงในพื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนุโลก



ภาพที่ 239 ผู้คนเดินสำรวจพื้นที่ด้วยความระมัดระวัง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง

การเข้าถึงผลงานผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการเดินสำรวจถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าในสภาวะปัจจุบัน ซึ่งการเดินสำรวจในพื้นที่จะสร้างความรู้สึกถึงความระมัดระวังที่แฝงอยู่ในผลงาน โดยการประกอบสร้างคำทั้งหมดในพื้นที่เป็นการวางอักษรบนพื้นเท่านั้น ทำให้เมื่อเดินไปสะกิดหรือชนอักษรจะเกิดการเคลื่อนที่ เป็นการแผงนัยยะอันนำไปสู่ความตระหนักรู้ถึงความระมัดระวังในการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัล อีกทั้งผลงานเป็นผลงานสามมิติผู้ชมสามารถใช้ช่วงเวลาในการเดินสำรวจสามารถจับต้องสัมผัสกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าได้และแสงจากธรรมชาติที่สอดส่องเข้ามาในพื้นที่ยังกระตุ้นความคิดในเรื่องความซ้ำที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปจากการส่องกระทบอักษรทำให้เกิดแสงและเงาที่ให้ความรู้สึกถึงตึกและเมืองซึ่งเป็นพื้นที่ที่ใช้สื่อดิจิทัลมากที่สุด การเคลื่อนที่ข้างลงจะทำให้เราย้อนกลับมาดูมาสำรวจธรรมชาติของตนเอง นำไปสู่การคิดวิเคราะห์และแยกแยะถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าได้มากขึ้น



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ รหัสชีวิต: รูปร่างอักษร ความจริงในโลก ดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก เป็นผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลัก เพื่อนำเสนอถึงเรื่องของการสื่อสารของมนุษย์โดยใช้ความช้าของสัญญาณอนาล็อกและความเร็วของสัญญาณดิจิทัล เป็นสัญญาณในการเชื่อมโยงเรื่องราวถึงแนวความคิดของผลกระทบของการสื่อสารที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัล ที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่อยู่ตรงหน้าซึ่งการตัดสินใจที่รวดเร็วส่งผลให้เกิดความผิดพลาด นำไปสู่ปัญหาการถูกหลอกลวงหรืออาชญากรรมบนโลกดิจิทัลตามมา จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมโดยให้ผู้คนมีส่วนร่วมในผลงานเพื่อทำให้เกิดช่วงเวลาในการใช้พื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก

นำไปสู่การศึกษาวิวัฒนาการภาษาอักขรในประเด็นของสัญญาณอนาล็อกสู่สัญญาณดิจิทัล และการพิมพ์ในยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัลพบว่าเทคนิคของการพิมพ์ยุคอนาล็อกเป็นการพิมพ์ที่ขับเคลื่อนด้วยการเคลื่อนที่แบบธรรมชาติ ซึ่งแต่ละขั้นตอนจะมีการใช้ช่วงเวลาที่นานกว่าการพิมพ์ด้วยสัญญาณดิจิทัลที่มีเครื่องมือเป็นเครื่องทุ่นแรงในการลดช่วงระยะเวลาในการสื่อสารทำให้เกิดการสื่อสารที่รวดเร็วมากยิ่งขึ้น นำไปสู่การค้นพบความงามของวัสดุและรูปแบบเทคนิคจากการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สนและการเรียงอักษรแบบเรียงพิมพ์ มีการใช้สัญรูปอารมณ์และการเลือกใช้ข้อความอักษรที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาสามารถกระตุ้นความคิดในเรื่องของการใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวัง

นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) และเทคนิคการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สน โดยศึกษาผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องในการนำตัวอักษรมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปกรรมที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงจากการจัดวางองค์ประกอบและการเปลี่ยนแปลงตัวอักษรที่สร้างความหมายใหม่ทั้งด้านความหมายและความรู้สึก นำไปสู่การพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ที่สื่อถึงโลกดิจิทัลโดยใช้วัสดุอนาล็อก เน้นการให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมภายในผลงานเพื่อได้ใช้ช่วงเวลากับการสำรวจพื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อกและมีการเปลี่ยนแปลงความหมายและความรู้สึกจากการจัดวางองค์ประกอบด้วยตัวอักษร ซึ่งมีการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานโดยวิเคราะห์ผลงานแบ่งออกเป็น 3 ช่วงได้แก่

- 1) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1
  1. ผลงาน Word from the sea และ ผลงาน May the force be with you.
- 2) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 2
  1. ผลงาน Like/Undo
  2. ผลงาน Possible



## 3. ผลงาน Like/Lie

## 3) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 3

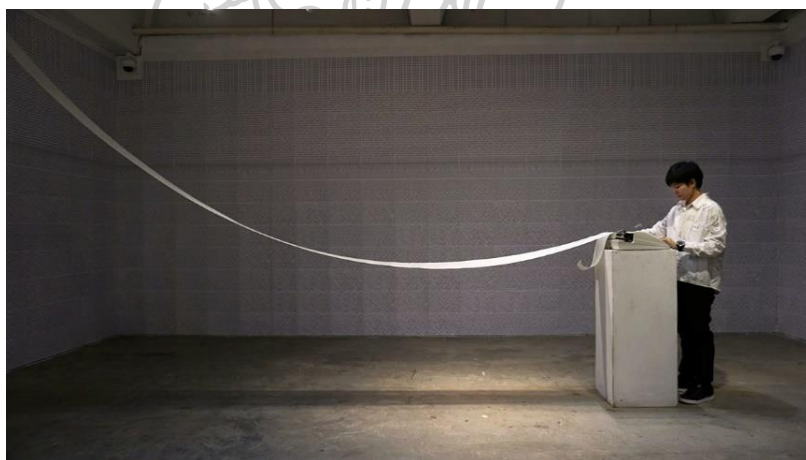
## 1. ผลงาน Life Like Light / Windows

โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ผลงานดังต่อไปนี้

### วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1

ผลงาน Word from the sea. และ ผลงาน May the force be with you. เป็นผลงานการสร้างสรรค์โดยใช้คำพูดที่แสดงถึงการให้กำลังใจจากคำว่า “สู้ ๆ” นำไปสู่การทดลองสร้างสรรค์ผลงานชุดที่มาจากคำว่า “สู้ ๆ” ซึ่งแบ่งเป็นสองผลงานในหนึ่งภาคเรียน ผู้สร้างสรรค์ได้นำความรู้จากการศึกษาข้อมูล และศึกษาศิลปินที่ใช้ตัวอักษรในงานทัศนศิลป์ มาเป็นแนวทางในการปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ นำไปสู่การวิเคราะห์ผลงานดังต่อไปนี้

#### 1. ผลงาน Word from the sea. และ ผลงาน May the force be with you



ภาพที่ 240 ผลงานติดตั้ง Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล)

เทคนิคพิมพ์ดีดสื่อผสม ขนาด 7.10x3.80 เมตร พ.ศ. 2564

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

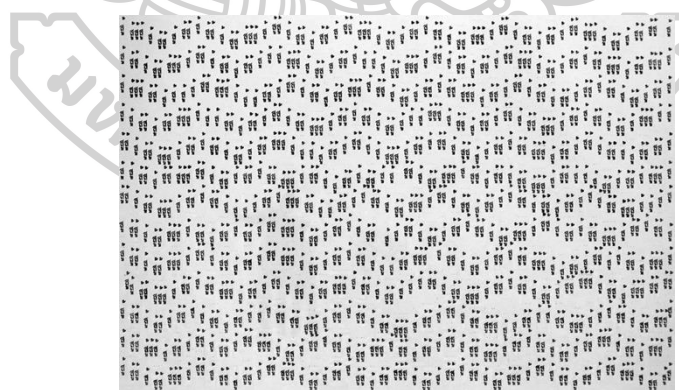
จัดแสดงบริเวณชั้น 2 ที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เป็นผลงานการสร้างสรรค์โดยใช้คำพูดที่แสดงถึงการให้กำลังใจจากคำว่า “สู้ ๆ” นำไปสู่การทดลองสร้างสรรค์ผลงานชุดที่มาจากคำว่า “สู้ ๆ” ซึ่งแบ่งเป็น 2 ผลงานในหนึ่งภาคเรียน ผู้สร้างสรรค์ได้นำความรู้จากการศึกษาข้อมูลและการศึกษาศิลปินที่ใช้ตัวอักษรในงานทัศนศิลป์ จากเรื่องของสัญลักษณ์และ

การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์เพื่อสื่อถึงพื้นที่ของการให้กำลังใจ โดยการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน Word from the sea. และ May the force be with you. จึงสรุปประเด็นวิเคราะห์องค์ความรู้ และองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานชุด “สู้ ๆ” โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์ 4) ข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1) ด้านเนื้อหา

ผลงานชุด “สู้ ๆ” เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถานการณ์ในช่วงปี 2019-2021 ซึ่งเป็นช่วงที่ทั่วโลกกำลังเผชิญกับปัญหาทางเศรษฐกิจอันเป็นผลกระทบสืบเนื่องมาจากการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (Covid19) ซึ่งการแพร่เชื่อนั้นเกิดจากการสัมผัสจึงทำให้ทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ทำให้ต้องเว้นระยะห่างทางสังคมจึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ Work from home ทุกคนทำงานที่บ้านใช้ชีวิตที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ ทุกคนรับข่าวสารผ่านโลกดิจิทัล และระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเลือกรับข่าวสารนั้นมีข้อจำกัด และข่าวสารมักจะรายงานแต่ข่าวในทางลบ เช่น จำนวนผู้ติดเชื้อมากขึ้นทุกวัน ชาวบ้านออกมาทำมาหากินไม่ได้ สิ่งเหล่านี้เกิดการสะสม จึงทำให้ผู้คนเกิดความเครียด ผู้สร้างสรรค์จึงอยากจะทำให้กำลังใจทุกคนด้วยการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวความคิดการให้กำลังใจจากคำพูด “สู้ ๆ” ซึ่งเป็นสิ่งเล็ก ๆ ใกล้ตัว ที่ทุกคนมักใช้พูดให้กำลังใจกันเป็นประจำ เพื่อเพิ่มพลัง และสร้างกำลังใจให้ทุกคนผ่านพ้นวิกฤตในทุก ๆ สถานการณ์ไปด้วยกัน

### 2) เทคนิคและรูปแบบ

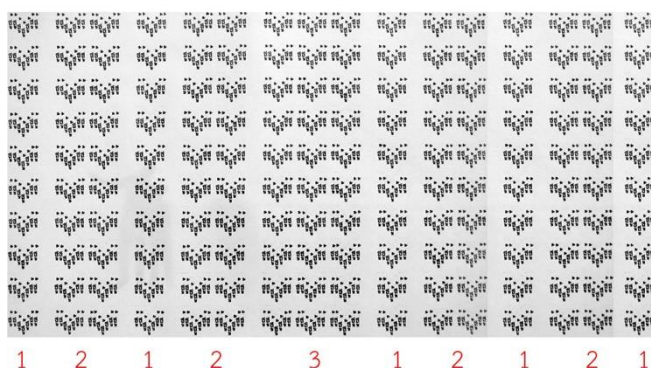


ภาพที่ 241 ทิศนธาตุจุดจากคำว่า สู้สู้ แสดงให้เห็นถึงคลื่นทะเล

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

ผลงานชุด “สู้ ๆ” เลือกใช้เป็นคำพูดยอดนิยมของคนไทย ในการแสดงความรู้สึกถึงการให้กำลังใจอีกฝ่ายหนึ่ง โดยเลือกใช้คำว่า “สู้สู้” มาเป็นทัศนธาตุหลักในผลงาน ได้แก่ จุดที่ทำให้เกิดเส้น

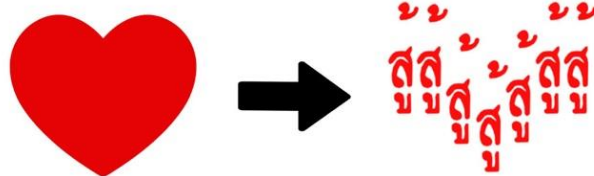
จากการพิมพ์เรียงต่อกันเป็นคลื่นและประกอบสร้างเป็นรูปของหัวใจ เพื่อเน้นย้ำถึงการให้กำลังใจ คลื่นที่ปรากฏสร้างความรู้สึกเป็นเหมือนการส่งสัญญาณให้กำลังใจสู่ผู้ชม คำที่ถูกต้องอ่านพร้อมกับการ รับรู้ทางสายตาจะทำให้เกิดเสียงภายในใจและเกิดภาพจินตนาการถึงการให้กำลังใจในรูปแบบของแต่ละ บุคคลขึ้นมา



ภาพที่ 242 การนำจังหวะเพลงเชียร์มาใช้ในผลงาน

ที่มา : ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

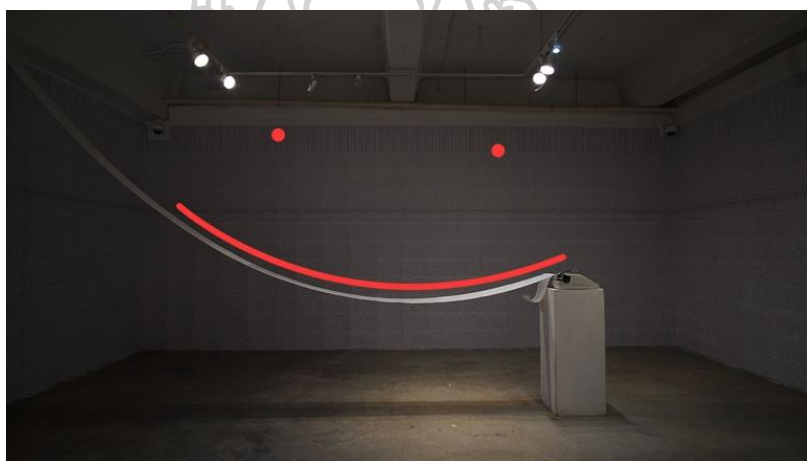
ผลงานชุดนี้เป็นการนำศาสตร์ทางด้านภาษาคือคำว่า “สู้สู้” ซึ่งเป็นภาษาพูด ใช้ในการให้กำลังใจของคนไทย นำคำว่า “สู้สู้” แสดงออกทางด้านอารมณ์โดยใช้เป็นทัศนธาตุคือจุด มาผสมกับ ศาสตร์ทางด้านดนตรีเพื่อเป็นการกระตุ้นและเพิ่มการรับรู้ โดยนำจังหวะปรบมือของเพลงเชียร์ที่คุ้นหู และเป็นที่ยึดใจของคนไทยคือจังหวะปรบมือเชียร์ 1212312121 ซึ่งจังหวะปรบมือเชียร์เป็นอีกศาสตร์ หนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการให้กำลังใจ เมื่อคำพูดและจังหวะอยู่ในพื้นที่เดียวกันจึงทำให้เกิดสุนทรียภาพ กระตุ้นการรับรู้และแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกของการให้กำลังใจ



ภาพที่ 243 ภาพการสร้าง ASCII Art ด้วยอักษรสู้สู้ จากสัญลักษณ์อารมณ์หัวใจ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ใช้เทคนิคการพิมพ์ดีดประกอบสร้างอักษรเป็นรูปหัวใจ โดยมีอิทธิพลทางด้านรูปแบบมาจากการแสดงความรู้สึกด้วยการเรียงอักษรให้เป็นรูปภาพเพื่อส่งทางข้อความแชท (Chat) ซึ่งเป็นศิลปะในช่วงบุกเบิกกราฟิกอย่างง่ายหรือ ASCII Art ที่ผู้คนเริ่มอยากสื่อสารและแสดงความรู้สึกได้มากกว่าคำพูด จึงมีการประกอบอักษรเป็นรูปภาพเพื่อสร้างความหมายและแสดงความรู้สึกให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งคำพูดที่อ่านออกเสียง “สู้ ๆ” ยังไปพ้องกับเสียงธรรมชาติของคลื่นทะเล “ซู่ ๆ” การพ้องเสียงนั้นเชื่อมโยงกับรูปทรงมีลักษณะเป็นคลื่นที่สร้างขึ้นมาจากคำอีกด้วย คำพูดสู่ความเป็นกราฟิกแสดงถึงการเชื่อมโยงทางเทคโนโลยีที่มีตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และผู้สร้างสรรค์ยังได้ทดลองเทคนิคที่คาดว่าเป็นการเชื่อมโยงทางเทคนิคในอดีตและปัจจุบันคือผลงาน May the force be with you. ที่ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ระแวงใหม่ พิมพ์บนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นเทคนิคการทำด้วยมือสู่การสร้างจินตนาการถึงเครื่องมืออุตสาหกรรมทางการพิมพ์เพื่อต้องการสื่อถึงวิวัฒนาการทางการพิมพ์



ภาพที่ 244 ภาพกระดาศโค้งแสดงถึงรอยยิ้ม  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

นำเสนอผ่านรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่เพื่อสร้างความรู้สึก ผลงาน Word from the sea. เป็นการศึกษาศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้พยายามเชื่อมโยงเนื้อหาและแนวความคิดเข้าด้วยกัน โดยการจัดแสงที่มีลักษณะใช้แสงน้อยเพื่อแสดงถึงอารมณ์ของพลังงานในตัวผู้คนที่กำลังจะหมดลง และจัดแสงไฟที่มีความส่องสว่างลงบริเวณกลางห้อง ซึ่งมีเครื่องพิมพ์ดีด และกระดาศยาวที่มีข้อความตัวอักษรที่แสดงให้เห็นถึงการให้กำลังใจ กระดาศถูกติดตั้งในลักษณะโค้งเชื่อมต่อกับตัวอักษรที่ติดอยู่กับผนัง เส้นโค้งนั้นมีลักษณะเหมือนรอยยิ้ม ช่วยลดสภาวะความตึงเครียด ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับเส้นสี่เหลี่ยมของห้องที่ทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในกรอบ



ของความตึงเครียด ไฟที่ส่องสว่างตรงกลางนั้นแสดงถึงพลังงานที่ทำให้รู้สึกถึงการเพิ่มพลังให้ทุกคนนั้นได้รับพลังจากแสง และข้อความให้กำลังใจไปด้วยกันเมื่อเข้ามาบริเวณนี้

### 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน Word from the sea. และ May the force be with you. เป็นผลงานชุด “สู๊ ๆ” ซึ่งเป็นผลงานการทดลองสร้างสรรค์ผ่านแนวความคิดของการให้กำลังใจผู้คนด้วยภาษาพูด สามารถแสดงอารมณ์และความรู้สึกด้วยการผสมผสานศาสตร์ทางด้านดนตรีเข้ามาเพื่อเพิ่มสุนทรีย์ นอกจากเสียงที่พ้องกับเสียงของธรรมชาติแล้ว เมื่อเข้ามาภายในห้องนิทรรศการเมื่อมองระยะไกลจะเห็นเป็นคลื่นทะเลและเมื่อเดินเข้ามาสำรวจระยะใกล้จะพบว่าคลื่นที่เห็น เกิดจากทัศนธาตุเล็ก ๆ ที่ประกอบกันจากคำว่า “สู๊สู๊” ซึ่งคลื่นทะเลนี้สามารถสร้างจินตภาพถึงผู้คนมากมายที่กำลังส่งเสียงเชียร์ให้กำลังใจผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะกำลังจะหมดพลัง ให้มีกำลังใจในการดำเนินชีวิตต่อไปได้

### 4) ข้อเสนอแนะ

จากการแสดงผลงานชุด สู๊ ๆ ก่อให้เกิดความรู้ในเรื่องของการค้นหาแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ซึ่งแนวคิดในเรื่องการให้กำลังใจนั้นเป็นสิ่งที่ดี แต่ยังไม่สามารถนำไปสู่หัวข้อในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ได้ ให้ลองปรับเนื้อหาและแนวความคิดที่เกี่ยวกับข้องกับความเป็นดิจิทัลมากขึ้น ส่วนการเลือกใช้อักษรจากคำพูดให้กำลังใจ “สู๊ ๆ” สามารถแสดงออกมาได้ดี แต่รูปของเสียงที่เกิดจากภาพอักษรนั้นยังแข็งเกินไปเพราะภาพอักษรมีความชัดไปทุกส่วน ควรมิติของผลงานจากการใช้น้ำหนัก เช่น การเพิ่มเสียงที่เกิดจากการขาดหายไปของคำ เช่นคำว่า “สู๊” หากการพิมพ์มีลักษณะใช้อักษรที่จางลง จะสามารถเพิ่มจินตนาการในคำจาก “สู๊” เมื่ออักษรมีความเลือนรางก็จะกลายเป็นเสียง “ไม่สู๊” ในคำเดียวกัน ในเรื่องการนำจังหวะและคำพูดมาสร้างสรรค์สามารถแสดงออกมาได้ดี เพิ่มเติมคือควรใช้สัญลักษณ์และภาษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น และไม่ควรมีติดกับเทคนิคพิมพ์ดีดให้ลองหาวิธีการแสดงออกที่เชื่อมโยงโดยวิธีอื่นบ้าง เช่น เทคนิคการทำแม่พิมพ์ประทับ (Stamp) หรือเทคนิคอื่น ๆ ที่จะเชื่อมโยงความเป็นอดีตและปัจจุบันได้ ในเรื่องการจัดการกับพื้นที่ยังจัดองค์ประกอบได้ไม่ดีนักควรมองให้รอบด้านและรอบคอบ การติดตั้งผลงานภายในห้องซึ่งมีผนังทั้งหมด 4 ด้านควรใส่ใจทุกมุมไม่ควรปล่อยว่าง ทุกส่วนควรเป็นเอกภาพในผลงาน

## วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 2

ผลงานสร้างสรรค์ในพัฒนาการช่วงที่ 2 เป็นผลงานสร้างสรรค์โดยมีการปรับแนวความคิดจากการให้กำลังใจผู้คนเป็นเรื่องของการนำเสนอแนวความคิดจากผลกระทบของการสื่อสารที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัล โดยเน้นสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการสร้างพื้นที่เพื่อสื่อถึงโลกดิจิทัลที่มีการเชื่อมโยงถึงความเป็นอนาล็อกจากการเลือกใช้วัสดุหรือการให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน ซึ่งมีการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 3 ชุด ได้แก่ 1. ผลงาน Like/Undo 2. Possible 3. Like/Lie โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1. ผลงาน Like/Undo



ภาพที่ 245 ภาพผลงานติดตั้ง Like & Undo

เทคนิคภาพพิมพ์สีผสม 3 มิติ ขนาด 7.10x3.80 เมตร พ.ศ. 2565

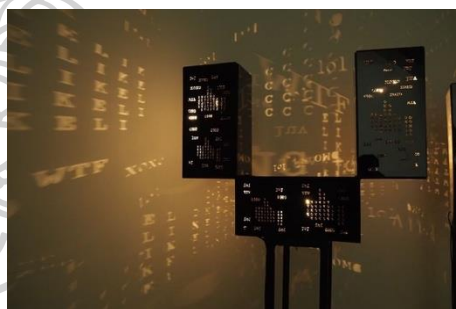
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนธร สรรพกิจจานง

จัดแสดงบริเวณชั้น 2 ที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เป็นผลงานการสร้างสรรค์โดยการนำความรู้จากการศึกษาเรื่องภาษาของการสื่อสารในยุคดิจิทัล จากการนำอักษรย่อในแฮทมาและการสร้างสัญลักษณ์มาสร้างสรรค์ผลงานโดยเลือกใช้อักษรภาษาอังกฤษคำว่า Like และ Undo มาสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคประติมากรรมตัวอักษรจากวัสดุแผ่นอะคริลิก โดยมีการใช้แสงจากตัวอักษรที่ส่องผ่านช่องฉลุ เพื่อสื่อถึงพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบจากการสื่อสารที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์จึงสรุปประเด็นวิเคราะห์ห้วงค์ความรู้ และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานชุด Like/Undo โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์ 4) ข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

## 1) ด้านเนื้อหา

ผลงาน Like/Undo เป็นผลงานที่สะท้อนการใช้ชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต เพราะตั้งแต่ตื่นจนนอนหลับเราก็คู่กับโลกดิจิทัล การรับข่าวสาร การติดต่อสื่อสารล้วนมาจากโลกดิจิทัลทั้งสิ้น แม้โลกดิจิทัลจะถูกสร้างขึ้นมารวบรวมแหล่งข้อมูล และแก้ไขในข้อมูลที่ผิดพลาดได้ แต่ในชีวิตจริงนั้นแตกต่างกัน เพราะการสื่อสารที่รวดเร็วในโลกดิจิทัล ทำให้สิ่งที่โพสต์ลงสื่อดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นการตั้งคำถามหรือการแสดงความคิดเห็นเหล่านั้นอาจส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นได้ หากไม่ได้ผ่านการคิดไตร่ตรองให้ดี ผลงานชุดนี้จึงเป็นการจำลองพื้นที่ในโลกดิจิทัล นำเสนอด้วยการใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักโดยใช้ทัศนธาตุได้แก่ แสงและการทับซ้อนของแสง ที่ทำให้เกิดความรู้สึกของการทำลายกันเองของข้อความอักษร ซึ่งข้อความอักษรที่ปรากฏและทับซ้อนกันบนผนังห้องนิทรรศการเป็นเหมือนการตอบโต้ในพื้นที่เดียวกัน ทำให้เกิดจินตนาการถึงเสียงพูดซึ่งสะท้อนแนวความคิดในเรื่องความรวดเร็วในการสื่อสารที่ควรใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวัง ผลงานชุดนี้จึงเป็นผลงานที่ชวนให้กระตุ้นความคิดในเรื่องการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรอบคอบและระมัดระวัง

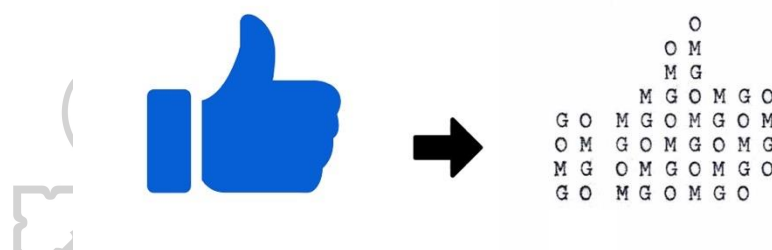
## 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ



ภาพที่ 246 อิทธิพลการใช้แสงจากผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life) ของ Tatsuo Miyajima สู่งาน Like/Undo ของ ธนธร สรรพกิจงานง  
 ที่มา (ภาพซ้าย): <https://sharonlowartist.wordpress.com/2017/07/12/tatsuo-miyajima-from-9-to-1-and-zero-in-the-cycle-of-life-and-death/>  
 ที่มา (ภาพขวา): ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง

เทคนิคในผลงานเป็นการถอดองค์ความรู้จากการจัดวาง (Installation Art) ในผลงาน Arrow of Time (Unfinished Life) ของทาสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ที่มีการจัดวางเคาน์เตอร์ดิจิทัลสีแดงไว้บนเพดานทำให้ภายในห้องนิทรรศการปกคลุมไปด้วยแสงสีแดงที่มาจากเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัล เมื่อผู้ชมเข้ามาในห้องนิทรรศการแสงสีแดงที่อาบผู้ชมนั้นสามารถทำให้ผู้ชม

เป็นส่วนหนึ่งของผลงานได้ ผู้สร้างสรรค์จึงนำวิธีคิดในเรื่องของแสงมาปรับใช้ในผลงาน โดยเลือกใช้  
 อักษรหลักคือคำว่า Like เป็นคำที่นำมาจากชื่อของสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายถึงการถูกใจและ  
 คำว่า Undo เป็นคำที่มาจากชื่อของคำสั่งย้อนกลับไปในสิ่งที่ผิดพลาด นำมาดล่ออักษรย่อของการ  
 แชนท์เพื่อให้แสงส่องผ่านลายฉลุออกมายังผนังห้องนิทรรศการ ซึ่งเป็นการใช้ทัศนธาตุได้แก่ แสง ทำให้  
 เกิดการทับซ้อนของตัวอักษรจากการฉลุตัวอักษรย่อบนแผ่นอะคริลิก เพื่อต้องการให้เกิดการพิมพ์จาก  
 แสง ทำให้เกิดแสงที่ออกมาจากอักษรหลักคือ Like และ Undo ซึ่งแสงที่ส่องผ่านอักษรย่อที่กระจาย  
 อยู่ทั่วห้องนั้น ขวนให้จินตนาการถึงความเป็นพื้นที่ดิจิทัล การทับซ้อนกันอักษรย่อที่เกิดจากแสง ทำให้  
 ข้อความทำลายกันเองสร้างความรู้สึกให้จินตนาการถึงผู้คนที่ตอบโต้ปะทะกันในโลกดิจิทัล ข้อความ  
 อักษรที่ปรากฏในผลงาน ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้คำย่อในการส่งข้อความแชท (Chat) เนื่องจากอักษรย่อ  
 เป็นสัญลักษณ์ที่ผู้ส่วนมากที่ใช้การติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นที่รู้จักกันดีแทนคำพูดสั้น ๆ ที่  
 ทุกคนใช้ตอบโต้กันในแชท อักษรย่อเป็นสัญลักษณ์แทนภาษาพูด การใช้แสงที่มีลักษณะทับซ้อนกัน  
 เป็นสัญลักษณ์ทางทัศนศิลป์แสดงถึงการกระทบกระทั่งที่มีนัยยะไปในเชิงลบ ทั้งสองศาสตร์ถูกนำมา  
 ผสมผสานกันเพื่อสร้างสุนทรียภาพ สร้างความตระหนักรู้ในเรื่องการใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวัง



ภาพที่ 247 ภาพการสร้าง ASCII Art ด้วยอักษรย่อ OMG จากการแปลงมาจาก  
 สัญลักษณ์ Like

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

รูปแบบในการนำเสนอผลงานเป็นการติดตั้งอักษรที่ใช้วัสดุคือแผ่นอะคริลิกซึ่งเป็นวัสดุที่  
 สื่อถึงความเป็นยุคสมัยใหม่ โดยการฉลุแผ่นอะคริลิกเป็นคำศัพท์ย่อบางส่วนมาประกอบสร้างเป็น  
 สัญลักษณ์ Like โดยใช้รูปแบบ ASCII Art ซึ่งเป็นศิลปะที่ใช้ตัวอักษรในการประกอบสร้างเป็นรูปภาพ  
 โดยเป็นกราฟิกแบบง่ายที่นิยมใช้กันในช่วงเริ่มต้นของการส่งข้อความ SMS และ Chat รูปแบบที่  
 นำมาใช้เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงเทคนิคทำให้นึกถึงอดีตในขณะที่อยู่ในปัจจุบัน แสงไฟเป็นสิ่งที่เชื่อมโยง  
 ทางด้านดิจิทัลเพราะโลกดิจิทัลนั้นใช้ไฟฟ้า และอินเทอร์เน็ตในการสื่อสาร ดังนั้นการใช้แสงไฟในงาน  
 เพื่อสื่อถึงความเป็นดิจิทัล และรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ประกอบเป็นคำว่า Like และ Undo  
 ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อถึงพิภพเพื่อเชื่อมโยงความเป็นดิจิทัลในอดีตจนถึงปัจจุบัน





ภาพที่ 248 แสงที่ส่องผ่านอักษรย่อแสดงให้เห็นถึงการทับซ้อนของข้อความสร้างความรู้สึกถึงการกระทบกระทั่งในพื้นที่ดิจิทัล  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

การจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่ผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจ สร้างหนังสือขนาดใหญ่ที่มีลักษณะอ่านได้ทั้งสองด้าน ตัวหนังสือขนาดใหญ่มีลักษณะเหมือนป้ายเป็นข้อความเอาไว้เตือนใจผู้ชมสามารถเดินสำรวจและจะพบการเปลี่ยนแปลงของข้อความ Like และ Undo ในระยะสายตาภายในห้องนิทรรศการผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจติดตั้งแสงในห้องให้มีลักษณะมืด เพื่อให้ความสว่างมาจากแสงที่ส่องผ่านลายฉลุเท่านั้น ดังนั้นแสงที่ออกมาจากลายฉลุจะเกิดจากการทับซ้อนกันของข้อความเล็ก ๆ ที่กระจายอยู่ทั่วพื้นที่ เมื่อผู้ชมเดินเข้ามาในห้องจะถูกแสงจากอักษรข้อความกระทบยังตัวของผู้ชม ซึ่งข้อความนั้นอาจจะเป็นข้อความที่ผู้ชมชอบหรือไม่ชอบก็ได้ ข้อความที่กระทบนั้นมายังตัวผู้ชมและผนังห้องนิทรรศการจะสร้างความรู้สึกให้ตระหนักถึงเรื่องการใช้สื่อดิจิทัลว่าเมื่อเราเข้ามาในโลกดิจิทัลแล้วควรมีสติและระมัดระวังคำพูดต่าง ๆ ที่อาจจะก่อให้เกิดผลกระทบและสร้างเสียหายต่อตนเองและผู้อื่นได้

### 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน Like/Undo ก่อให้เกิดความรู้เกี่ยวกับแนวความคิดในผลงานที่เริ่มชัดเจนในเรื่องของผลกระทบของการสื่อสารที่รวดเร็วของโลกดิจิทัล จากการสร้างสรรค์พื้นที่ดิจิทัลโดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักแสดงให้เห็นว่าการเลือกใช้คำว่า Like และ Undo สามารถเชื่อมโยงความคิดให้นึกถึงพื้นที่ดิจิทัลได้ และการใช้แสงไฟที่ส่องผ่านแผ่นอะคริลิกที่ถูกฉลุด้วยตัวอักษรย่อของข้อความแซทเป็นการพิมพ์อักษรจากแสง ซึ่งการทับซ้อนของข้อความสามารถสร้างความรู้สึกถึงผลกระทบที่มาจาก การส่งข้อความได้ การให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานจากการเดินสำรวจไปยังตำแหน่งขององศาที่ตั้งไว้ สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงของข้อความได้ และการในผู้ชมเข้ามาใน

บริเวณผลงานอย่างใกล้ชิดสามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ในเรื่องการรับรู้ทางด้านการชมงานศิลปะ เพราะการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานจากการเดินและการกระทบของแสงจากตัวอักษรสามารถสร้างความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบในโลกดิจิทัลได้

#### 4) ข้อเสนอแนะ

จากการแสดงผลงาน Like/Undo ก่อให้เกิดความรู้ในเรื่องการพัฒนาผลงานทางด้านเนื้อหาและแนวความคิดที่เริ่มมีความน่าสนใจในเรื่องความเร็วของการสื่อสาร การใช้แสงไฟที่ออกมาจากช่องฉลุนั้นเมื่อมากระทบกับผนังสร้างความรู้สึกของกระทบกระทั่งได้จริง แต่ด้วยข้อผิดพลาดทางเทคนิคทำให้แสงไม่สว่างอย่างที่ตั้งใจ ทำให้พื้นที่ทั้งหมดยังไม่เกิดความรู้สึกใด ๆ ดังนั้นการใช้เซ็นเซอร์ไฟเปิด-ปิด อาจช่วยให้ผลงานดีขึ้น เช่น การติดตั้งผลงานสามารถติดตั้งตัวหนังสือให้สามารถอ่านได้ทั้งสองทาง หากผลงานแยกออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเมื่อเดินเข้าไปในห้องนิทรรศการไฟสีขาวที่เปิดสว่างยังไม่ดับลง ผู้ชมสามารถเดินสำรวจรอบผลงานและอ่านตัวหนังสือตามองศาที่จัดตั้งไว้ การเดินเพื่อสำรวจจะทำให้อ่านคำว่า Like และ Undo ได้ ซึ่งเป็นพื้นที่สื่อถึงความเป็นอนาล็อก ส่วนที่สองเมื่อผู้ชมเดินเข้ามาสำรวจในระยะใกล้ เซ็นเซอร์จะทำการดับไฟลง บรรยากาศภายในห้องทั้งห้องจะมีมืดสนิทและมีแสงไฟที่เป็นอักษรย่อสว่างออกมาจากตัวหนังสือ ความเร็วของแสงไฟที่สว่างออกมาจากช่องฉลุนั้นจะทำให้ผู้ชมยังปรับสายตาไม่ทัน อาจจะทำให้สร้างความรู้สึกให้เข้าถึงความเร็วของการสื่อสารที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารได้ ในเรื่องการจัดวางตัวหนังสือควรคำนึงถึงสิ่งที่อยากให้เห็นก่อน อย่างเช่นในผลงานอักษร Like ควรจะเห็นก่อน Undo และขาตั้งเหล็กมีขนาดเส้นที่ใหญ่เกินไป ทำให้รบกวนสายตาและการเลือกใช้คำศัพท์เฉพาะทาง เช่น ศัพท์คำย่อในแซทซึ่งส่วนมากจะเป็นวัยรุ่นในยุคนี้ที่เข้าใจ ดังนั้นควรมีชุดคำศัพท์ติดอยู่ในบริเวณแสดงงานเพื่อให้ผู้ชมต่างวัยได้มีความเข้าใจในคำศัพท์ด้วย

## 2. ผลงาน Possible



ภาพที่ 249 ภาพผลงานติดตั้ง Possible

เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สีผสม 3 มิติ ขนาด 3.6x6.4 เมตร พ.ศ. 2565

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

จัดแสดงบริเวณชั้น 1 ที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เป็นผลงานสร้างสรรค์โดยการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สน มีการเลือกใช้ข้อความและการใช้สัญลักษณ์จากการพิมพ์ยุคอนาล็อกโดยการนำวัสดุจากไม้สนมาจัดวางประกอบและสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ที่สื่อถึงโลกดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก เพื่อสร้างผลงานที่สร้างความตระหนักรู้ในเรื่องการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัล โดยผลงานเน้นการเปลี่ยนแปลงของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงสรุปประเด็นวิเคราะห์ห้วงค์ความรู้และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานชุด Possible โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) เทคนิคและรูปแบบ 3) สรุป 4) ข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1) ด้านเนื้อหาและสาระ

ผลงานชุด Possible มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเตือนสติให้ผู้คนมีความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น โดยมีที่มาจากรื่องของการถูกหลอกลวงจากความสำเร็จบนโลกดิจิทัลที่ทุกคนสามารถเข้ามาหาความเป็นไปได้ในความต้องการประสบความสำเร็จจากการชักชวนต่าง ๆ ในรูปแบบการนำเสนอการประสบความสำเร็จที่ได้มาโดยง่าย เพื่อให้ผู้คนเกิดความต้องการประสบความสำเร็จในโลกดิจิทัลและนำไปสู่การถูกหลอกลวงในโลกดิจิทัล ซึ่งผู้สร้างสรรค์มีความคิดเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าไม่มีความสำเร็จใดที่ได้มาโดยง่าย จึงสร้างสรรค์ผลงานโดยการจำลองพื้นที่ในรูปแบบเกมส์ชีวิตที่จะทำให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในผลงาน อันนำไปสู่การตระหนักรู้เรื่องของการความสำเร็จที่ไม่ได้มาโดยง่าย ต้องผ่าน

การเรียนรู้ถึงความอดทน ความพยายาม และการใช้เวลา นำเสนอผ่านปรัชญาแนวความคิด “เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสดความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลก ดิจิทัล” โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของอักษรจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน

## 2) เทคนิคและรูปแบบ



ภาพที่ 250 แท่งหมึกจีนและตะกั่วเรียงพิมพ์  
ที่มา: (ซ้าย) China Xinhua New, แท่งหมึกหลงเหมิน” (龙门墨)  
ที่มา: (ขวา) ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

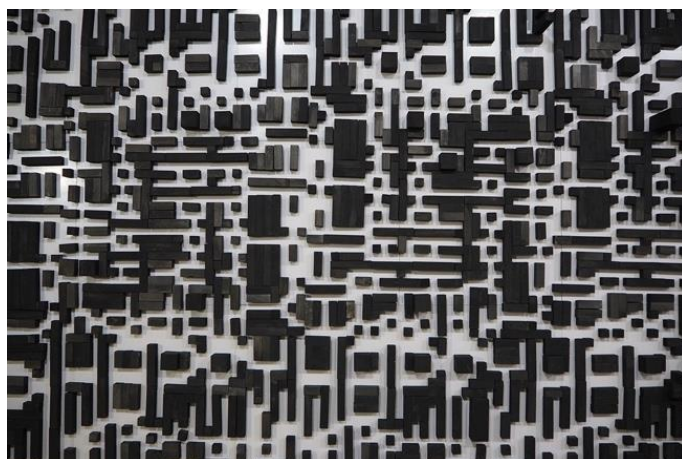


ภาพที่ 251 ถ่านไม้สนที่มีอิทธิพลมาจากรูปทรงของแท่งหมึกจีนและตะกั่วเรียงพิมพ์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

เทคนิคในผลงานต้องการใช้วัสดุที่สามารถจับต้องได้และสามารถสื่อความหมายถึงพื้นที่ดิจิทัลได้ จึงมีการถอดองค์ความรู้จากการศึกษาการพิมพ์ในยุคคอนกรีตสู่ยุคดิจิทัล นำไปสู่การเลือกใช้

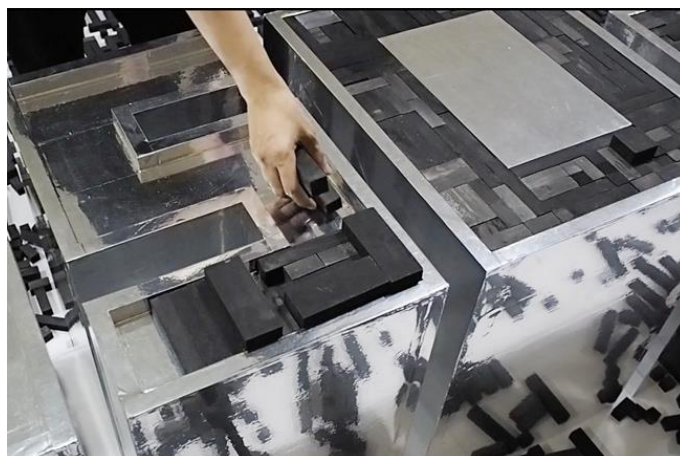


ใช้วัสดุจากไม้สนสีดำที่ทำให้นึกถึงถ่านไม้และการเรียงอักษรทำให้นึกถึงการพิมพ์เรียงพิมพ์ในอดีต  
นำไปสู่การสร้างพื้นที่ด้วยอักษรไม้จากการจัดวางด้วยการทำซ้ำเติมพื้นที่



ภาพที่ 252 รายละเอียดผลงานแสดงถึง Glitch จากอักษร Happy  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

เพื่อสร้างความรู้สึกถึงพื้นที่ของความลวงในโลกดิจิทัลโดยเลือกใช้คำว่า Possible แปลว่า  
เป็นไปได้ และคำว่า Happy แปลว่า ความสุข ซึ่งเป็นการนำข้อความมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อแสดงถึง  
ความต้องการของคนและพื้นที่เพื่อสื่อถึงพื้นที่ดิจิทัล นำเสนอพื้นที่ของความลวงโดยใช้ลักษณะ  
ของ Glitch หรือพื้นที่ของความผิดพลาดบนโลกดิจิทัล จากการเรียงไม้เป็นอักษร Happy ในลักษณะ  
ของการทำซ้ำทำให้เกิดเส้นที่มีลักษณะถึงการลวงตาสร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวจาก  
องค์ประกอบของไม้ที่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 253 รายละเอียดผลงานการวางถ่านไม้สนบนอักษรล่องหนแสดงถึงความชัดเจน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

อักษร Possible ถูกออกแบบให้มีลักษณะล่องหน การที่จะเห็นข้อความ Possible ที่ชัดเจนได้นั้นต้องนำอักษรไม้พิเซลสีดำบนพื้นมาวางบนอักษร Possible จึงจะเห็นข้อความได้ชัดเจน ซึ่งวิธีการนี้เป็นการใช้เทคนิคประกอบตัวอักษรซึ่งต้องใช้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับผลงาน ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับผลงานเป็นการใช้ช่วงเวลาจริงบนโลกจริงในผลงานที่สื่อถึงโลกดิจิทัล ซึ่งกว่าจะประกอบอักษรทั้งหมดเสร็จจะต้องอาศัยระยะเวลาและความอดทน สิ่งเหล่านี้สามารถกระตุ้นความคิดในการสร้างความเป็นได้บนโลกจริงที่ต้องแลกกับเวลา ความอดทนและความพยายาม ซึ่งต่างจากคำพูดชวนเชื่อในโลกดิจิทัลที่มักกล่าวว่าความสำเร็จเป็นสิ่งที่ได้มาโดยง่าย



ภาพที่ 254 อิทธิพลการให้ผู้คนมีส่วนร่วมในผลงานจากผลงาน "Sea of Time '98" (1988) ของ Tatsuo Miyajima สู่ผลงาน Possible ของ ธนธร สรรพกิจจำนง  
ที่มา (ภาพซ้าย): <https://benesse-artsite.jp/en/story/20210611-1668.html>  
ที่มา (ภาพขวา): ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

รูปแบบการนำเสนอผลงานเป็นการถอดองค์ความรู้ในผลงาน "Sea of Time '98" (1988) ของทาสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ที่เป็นการให้ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการกำหนดตัวเลขของเคาน์เตอร์ดิจิทัล ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวของพื้นที่และผู้คนให้เป็นเอกภาพในผลงานได้ ผู้สร้างสรรค์จึงนำรูปแบบการมีส่วนร่วมของผู้คนมาใช้ในผลงานนี้ โดยการจำลองพื้นที่ให้เป็นเกมส์ที่ผู้คนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่ จากการจัดวางองค์ประกอบในพื้นที่ 3.6x6.4 เมตรหรือขนาด 16:9 ของอัตราส่วน 40x40 เซนติเมตร เพื่อสื่อถึงพื้นที่ของหน้าจอสมาร์ทโฟน ภายในผลงานมีการจัดวางองค์ประกอบด้วยการวางอักษร Possible ไว้ตรงกลางผลงานเพื่อให้อักษรมีความโดดเด่นและดึงดูดผู้คนให้เดินเข้าไปในพื้นที่ และการจัดวางองค์ประกอบจากอักษรไม้สนที่ถูกเรียงซ้ำจากแม่พิมพ์ Happy ทำให้เกิดความรู้ถึงความลวงในพื้นที่ซึ่งเป็นการใช้สัญญาจากความลวงของอักษรที่ทำให้นึกถึง Glitch และการจัดวางวัสดุจากไม้ในแนวแนวตั้งที่ทำให้นึกถึงตึกเมือง อีกทั้งการที่วางอักษรไม้โดยไม่มีอะไรยึดให้อักษรติดแน่นกับพื้น ทำให้ผู้คนที่เข้ามาในพื้นที่สามารถหยิบจับและเปลี่ยนแปลงพื้นที่ได้ตามต้องการและสามารถกระตุ้นความรู้สึกถึงการระมัดระวังในการใช้พื้นที่ เพื่อสื่อถึงโลกดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไม่มีสิ่งใดแน่นอนในพื้นที่แห่งนี้

### 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน Possible เป็นผลงานที่สามารถสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลได้ จากการมีส่วนร่วมในผลงานที่ทำให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาและสามารถแยกแยะความจริงที่สามารถทำได้จริงบนพื้นที่อนาล็อกที่สื่อถึงโลกดิจิทัล และได้รับรู้ถึงความจริงของโลกดิจิทัลที่เป็นสื่อที่มีความรวดเร็วในการสื่อสารและไม่สามารถจับต้องได้ ซึ่งทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาให้การคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ ซึ่งการตัดสินใจที่รวดเร็วเกินไปจะก่อให้เกิดปัญหาและความผิดพลาด การใช้ทัศนธาตุจากอักษรไม้สนที่ใช้สัญญาแทนพิกเซลและเป็นการใช้สัญญาที่ทำให้นึกว่าการพิมพ์ในอดีตจากวัสดุการทำหมึกพิมพ์และรูปแบบการเรียงพิมพ์ สามารถสื่อสารถึงวิวัฒนาการทางการพิมพ์ในอดีตที่มีความเชื่อมโยงกับการสื่อสารในยุคดิจิทัลโดยได้ อีกทั้งการนำอักษรไม้สนสีดำจัดองค์ประกอบเรียงต่อกันในลักษณะของการทำซ้ำสามารถทำให้รู้สึกถึง Glitch หรือพื้นที่ของความผิดพลาดบนโลกดิจิทัลและสามารถเสนอถึงความเป็นตึกเมืองซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการใช้สื่อดิจิทัลมากที่สุด

### 4) ข้อเสนอแนะ

จากการแสดงผลงาน Possible ก่อให้เกิดความรู้ในเรื่องการพัฒนาผลงานทางด้านเนื้อหาและแนวความคิดที่สามารถนำไปสร้างสรรค์ในหัวข้อวิทยานิพนธ์ได้ การใช้วัสดุจากไม้สนสามารถสร้างความรู้สึกถึงการพิมพ์ในอดีตและพื้นที่ดิจิทัลได้จริง มีการเลือกใช้คำที่มีความหมายได้สอดคล้องกับแนวความคิดและเนื้อหา ในผลงานชุดถัดไปสามารถเปลี่ยนคำใหม่เพื่อสื่อถึงเรื่องดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น และควรเพิ่มขนาดของอักษรให้มีความแตกต่างกันเพื่อเพิ่มมิติในผลงาน ในเรื่องการมีส่วนร่วมในพื้นที่

ผู้ชมยังไม่กล้าเข้ามาในพื้นที่ เพราะกลัวจะทำอักษรพังจึงต้องค้นหาวิธีเพิ่มเติมเพื่อชักชวนในผู้คนกล้าเข้ามาสำรวจในพื้นที่มากขึ้น

### 3. ผลงาน Like/Lie



ภาพที่ 255 ผลงานติดตั้ง Like/Lie

เทคนิคศิลปะการจัดวางสื่อผสม ขนาด 16x9 เมตร พ.ศ. 2566

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

จัดแสดงบริเวณชั้น 1 ที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เป็นผลงานสร้างสรรค์พื้นที่เพื่อสร้างความตระรู้ในเรื่องการใช้สื่อดิจิทัลด้วยการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สนบนพื้นที่ขนาด 16x9 เมตร ในผลงานเลือกใช้ข้อความ Like มาจากข้อสัญญาอุปารมณที่แสดงถึงการถูกใจ และ Lie แปลว่าโกหก ซึ่งเป็นการตัดทอนตัวอักษร K จากคำว่า Like ออก เพื่อกระตุ้นความคิดของข้อมูลที่อยู่ตรงหน้า โดยผลงานเน้นการมีปฏิสัมพันธ์จากการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษรและความคิดระหว่างผู้ชมกับผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงสรุปประเด็นวิเคราะห์ห้องค์ความรู้และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานชุด Like/Lie โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์ 4) ข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

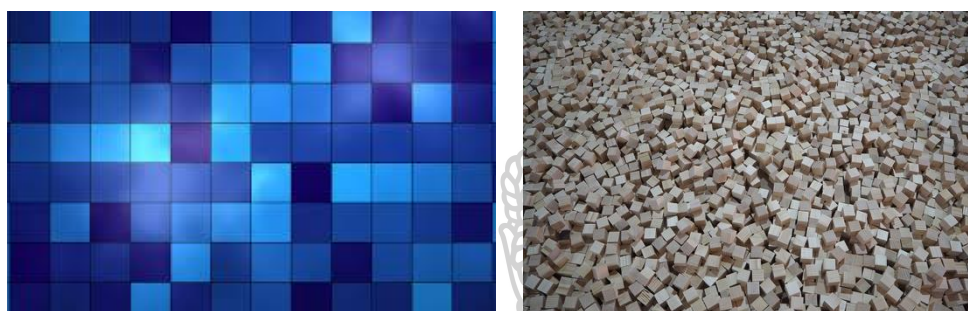
#### 1) ด้านเนื้อหา

ผลงาน Like/Lie นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับผลกระทบจากความรวดเร็วของสื่อดิจิทัล ที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาที่การคิดวิเคราะห์ถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ก่อให้เกิดเป็นปัญหาการถูกหลอกลวงซึ่งมีผู้ตกเป็นเหยื่อจำนวนมากบนโลกดิจิทัล จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้สัญญะจากความซ้ำของ



สัญญาณอนาล็อกและความเร็วของสัญญาณดิจิทัล นำเสนอผ่านปรัชญาแนวความคิด เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง(Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล นำเสนอผลงานด้วยการประกอบสร้างวัสดุจากถ่านไม้สนเพื่อสร้างพื้นที่ให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลาจากการเดินสำรวจถึงการเปลี่ยนแปลงของอักษร เพื่อกระตุ้นความคิดในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น

## 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ



ภาพที่ 256 ไม้สนรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ได้แรงบันดาลใจมาจากรูปร่างของพิกเซล

ที่มา (ภาพซ้าย): <http://www.printtosme.com/article/33/พิกเซล-pixel-คืออะไร>

ที่มา (ภาพขวา): ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

เทคนิคในการสร้างสรรค์พื้นที่เป็นการถอดองค์ความรู้จากการพิมพ์ในยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล ทำให้พบวัสดุที่สามารถเชื่อมโยงยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัลจากการใช้ไม้สนซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้ในการทำหมึกพิมพ์ในยุคอนาล็อกนำมาตัดเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมจัตุรัสเพื่อสื่อถึงพิกเซล (Pixel) ซึ่งเป็นหน่วยพื้นฐานของภาพดิจิทัล และการถอดองค์ความรู้จากการสื่ออารมณ์ด้วยอักษรภาพซึ่งเป็นการเลือกใช้ข้อความ Like ซึ่งเป็นการนำชื่อของสัญญาณรูปมียอกนิ้วโป้งมาใช้เพื่อสื่อสัญญาณถึงสัญญาณอารมณ์ถูกใจ (Like) เพื่อสร้างพื้นที่ที่หมายถึงกระแสความชอบ เพราะสิ่งที่เป็นกระแสและได้รับความนิยมในโลกดิจิทัลมักจะมียอดการกดถูกใจ (Like) ที่มากเสมอ



ภาพที่ 257 การตัดทอนอักษรแสดงถึงความหมายใหม่จากคำว่า Like เป็นคำว่า Lie  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง

การเปลี่ยนแปลงความหมายและความรู้สึกของอักษรมาจากการถอดองค์ความรู้เรื่องการใช้อักษรในงานทัศนศิลป์ในผลงาน Lighter, and Newspaper: “Gil Blas”, 1909 ของฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque) ที่มีการตัดทอนอักษรทำให้เกิดเป็นความหมายใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นแนวทางนำมาสู่การต่อยอดในผลงานของผู้สร้างสรรค์โดยการใช้ข้อความจากอักษร Like แปลว่าชอบ นำมาตัดอักษร k ออก ซึ่งจะทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไปจากคำว่า Like แปลว่าชอบ เปลี่ยนเป็น Lie แปลว่าโกหก ซึ่งความหมายของทั้งสองคำนี้เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกันทางความรู้สึก จึงสามารถสื่อถึงความผิดพลาดที่เกิดจากการส่งต่อข้อมูลที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัลได้



ภาพที่ 258 อิทธิพลการการจัดวางวัสดุแสดงถึงความต่อเนื่องไม่สิ้นสุดจากผลงาน Mega Death ของ Tatsuo Miyajima สู่การจัดวางวัสดุแสดงถึงความเร็วในผลงาน Like/Lie ของ ธนธร สรรพกิจงานง

ที่มา (ภาพซ้าย): [https://tatsuomiyajima.com/wp-content/uploads/MEGA-DEATH\\_MCA\\_Miyajima\\_photo-by-Alex-Davis-scaled-800x600.jpg](https://tatsuomiyajima.com/wp-content/uploads/MEGA-DEATH_MCA_Miyajima_photo-by-Alex-Davis-scaled-800x600.jpg)

ที่มา (ภาพขวา): ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง

รูปแบบการนำเสนอเป็นการถอดองค์ความรู้จากการศึกษาผลงาน Mega Death ของ ทะสึโอะ มียะจิมะ (Tatsuo Miyajima) ซึ่งเป็นการจัดวางเคาน์เตอร์ตัวเลขดิจิทัลโดยการวางเรียงองค์ประกอบในลักษณะของการทำซ้ำกันด้วยระยะความห่างที่เท่ากัน สร้างความรู้สึกถึงความต่อเนื่องไม่สิ้นสุด ผู้สร้างสรรค์จึงนำการจัดวางองค์ประกอบด้วยการทำซ้ำมาปรับใช้ในผลงานชุดนี้ โดยการนำอักษร Like มาจัดวางในลักษณะของการทำซ้ำเป็นแนวตรงและแนวสลับ ซึ่งการวางซ้ำองค์ประกอบจะทำให้เกิดเส้นนำสายตาไปสู่การสร้างความรู้สึกถึงความลวงและความเร็วในพื้นที่ที่สื่อถึงการส่งต่อข้อมูลซ้ำ ๆ ในโลกดิจิทัล ภายในผลงานผู้ชมสามารถเดินเข้ามาสำรวจการเปลี่ยนแปลงของอักษรที่ถูกจัดวางให้เกิดความหมายใหม่จากคำเดียวกันและการเปลี่ยนแปลงจากการสัมผัสอักษรไม่ได้



ภาพที่ 259 รายละเอียดเงาในผลงานแสดงความรู้สึกถึงมิติของตึกและเมือง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

บรรยากาศในผลงานใช้แสงไฟจากสปอร์ตไลท์สีขาวส่องผ่านไปยังอักษรไม่ทำให้เกิดเงาที่มีลักษณะรูปร่างสี่เหลี่ยมปรากฏอยู่บนผนังภายในห้องนิทรรศการ เงาที่ทับซ้อนกันสร้างบรรยากาศถึงตึกและเมืองซึ่งเป็นสถานที่ที่มีผู้คนใช้สื่อดิจิทัลมากที่สุด

### 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงาน Like/lie แสดงให้เห็นว่าผลงานที่ใช้วัสดุจากไม้สนสีดำและการเลือกใช้คำว่า Like เป็นการใช้สัญลักษณ์ทางข้อความและวัสดุที่สามารถสื่อถึงการสื่อสารในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อกได้ อักษรจากถ่านไม้สนที่ถูกจัดวางในลักษณะการทำซ้ำและการจัดวางองค์ประกอบของอักษรให้ตัวอักษรขาดหายไปจากการตัดทอนสามารถสร้างความรู้สึกถึงความลวงในพื้นที่และความลวงจากความหมายของอักษรที่เปลี่ยนแปลงไปสามารถกระตุ้นความคิดในเรื่องการพิจารณาถึง

ข้อมูลที่อยู่ตรงหน้าได้ แสงและเงาที่เกิดจากแสงของสปอร์ตไลท์ส่องผ่านถ่านไม้สามารถสร้างจินตนาการทำให้นึกถึงบรรยากาศของเมืองได้และการที่ผู้คนได้เข้ามามีส่วนร่วมในผลงานจากการเดินสำรวจในพื้นที่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้จากการสัมผัสอักษรไม้ที่เป็นการวางไม้บนพื้นโดยมีอะไรยึดให้แน่นติดกับพื้น ดังนั้นเมื่อผู้คนเดินเข้ามาในพื้นที่ต้องใช้ความระมัดระวังในการเดินสำรวจ เพราะหากไม่ระมัดระวังจะสามารถชนกับอักษรไม้สนที่วางอยู่บนพื้นทำให้เกิดการเคลื่อนไหวได้ การเดินสำรวจในพื้นที่จึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้คนเกิดความรู้สึกถึงความระมัดระวังในการใช้พื้นที่ดิจิทัล ซึ่งผลลัพธ์จากผลงาน Like/Lie นี้เป็นผลงานที่ใช้ข้อความจากอักษร วัสดุและการติดตั้งจัดวางสามารถสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลได้

#### 4) ข้อเสนอแนะ

จากการแสดงผลงาน Like/Lie ก่อให้เกิดความรู้ในเรื่องการพัฒนาผลงานจากการใช้วัสดุที่มีความหมายหลากหลายจากการประกอบสร้างวัสดุที่มีความต่างระดับของอักษรและการใช้สีของไม้สนซึ่งเป็นสีโทนขาวจะช่วยทำให้ผลงานมีอากาศและมีมิติในผลงานมากยิ่งขึ้น การตัดทอนตัวอักษรของสื่อออนไลน์โดยใช้คำที่มาจากสื่อดิจิทัลและการใช้แสงจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงพระอาทิตย์ของธรรมชาติที่ส่องผ่านอักษรเข้ามาในพื้นที่เป็นการรวมพื้นที่ ผู้คน และธรรมชาติให้เป็นเอกภาพในผลงานได้

### วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานจากพัฒนาการช่วงที่ 3 เป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับผลกระทบของการสื่อสารที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัล โดยมีการนำเสนอัญญาของความผิดพลาดบนโลกดิจิทัลได้แก่ สัญลักษณ์หน้าต่างซ้อนกันแสดงถึงอาการ Error ของคอมพิวเตอร์ และภาพ Glitch ที่มีลักษณะของการเพิ่มจำนวนของอักษรจากถ่านไม้สนและเพิ่มจำนวนของไม้สนสีธรรมชาติเพื่อสร้างบรรยากาศและมิติในผลงาน มีการใช้ข้อความอักษรจากแนวความคิด “เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล” เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงชีวิต ความชอบและแสงสว่าง อันนำไปสู่การย้อนกลับมาสำรวจตนเองในโลกของความเป็นจริงกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าจากการสำรวจและการสัมผัสถึงโลกดิจิทัลที่สามารถสัมผัสได้ในพื้นที่อนาล็อก ในผลงานมีการใช้แสงสว่างจากพระอาทิตย์ในการเชื่อมโยงช่วงเวลาและการเคลื่อนที่ของแสงตามเวลาจริง นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิธานิพนธ์ 1 ชุด ได้แก่ ผลงานชุด Life Like Light / Windows โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



## 1. ผลงานชุด Life Like Light / Windows



ภาพที่ 260 ผลงานติดตั้ง Life Like Light / Windows  
 เทคนิคศิลปะการจัดวาง สื่อผสม ขนาด 11.2x8.8 เมตร พ.ศ. 2567  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 261 ผลงาน Life Like Light / Windows ภายในห้องนิทรรศการ  
 เทคนิคศิลปะการจัดวาง สื่อผสม ขนาด 11.2x8.8 เมตร พ.ศ. 2567  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

จัดแสดงบริเวณชั้น 2 ห้องกระจกที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เป็นผลงานสร้างสรรค์พื้นที่แห่งความตระรู้เรื่องการใช้สื่อดิจิทัลจากการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สนบนพื้นที่ขนาด 11.2x8.8 เมตร และการเลือกใช้ข้อความ Life Like Light ในการกระตุ้นความคิดของผู้ชมกับ

ข้อมูลที่อยู่ตรงหน้า เพื่อสร้างผลงานที่สร้างความตระหนักรู้ในเรื่องการใช้พื้นที่บนสื่อดิจิทัล โดยผลงานเน้นการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษรจากการเดินสำรวจระหว่างผู้ชมกับผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงสรุปประเด็นวิเคราะห์องค์ความรู้และองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงอยู่ในผลงาน Life Like Light / Windows โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์ 4) ข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1) ด้านเนื้อหา

ผลงานชุด Life Like Light / Windows มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเตือนสติให้ผู้คนมีความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น นำเสนอผ่านปรัชญาแนวความคิด “เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล” ด้วยเทคนิคการประกอบสร้างวัสดุโดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักและใช้สัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัลเป็นสื่อสัญญาณในการเชื่อมโยงเรื่องราว นำไปสู่การสร้างสรรค์พื้นที่ดิจิทัลบนพื้นที่ที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของอักษรและแสงธรรมชาติระหว่างผู้ชมกับผลงาน เพื่อสร้างพื้นที่ให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลากับผลงานนำไปสู่การตระหนักรู้ในเรื่องการใช้พื้นที่ดิจิทัลอย่างระมัดระวัง

### 2) ด้านเทคนิคและรูปแบบ



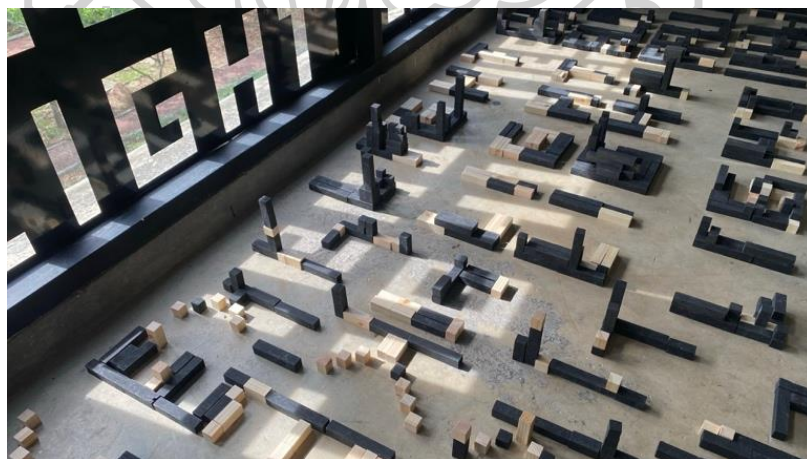
ภาพที่ 262 วัสดุถ่านไม้สนมีแรงบันดาลใจมาจากแห่งหมึกจีนและตะกั่วเรียงพิมพ์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 263 อักษรไม้สองสีแสดงถึงค่าจากการเรียงและการแทรกสัญญาณ

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

เทคนิคในการเชื่อมโยงอนาล็อกสู่ดิจิทัล ผลงานชุด Life Like Light / Windows มีการอักษรไม้สีดำซึ่งการใช้สีดำของตัวอักษรทำให้รู้สึกถึงตัวพิมพ์และมีผลต่อสายตาให้อ่านง่าย ซึ่งเป็นการถอดองค์ความรู้ในเรื่องการเชื่อมโยงอดีตและปัจจุบันจากเทคนิคการพิมพ์ของยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล โดยการประกอบสร้างวัสดุจากการเรียงไม้สน ซึ่งพื้นผิวสัมผัสและสีของไม้สนสร้างความรู้สึกถึงถ่านไม้ และการเรียงอักษรสร้างความรู้สึกถึงการเรียงอักษรเรียงพิมพ์ เป็นการใช้สัญญาณเชื่อมโยงถึงการพิมพ์จากยุคอนาล็อกมาสู่การสร้างสรรค์พื้นที่ดิจิทัลในผลงานได้



ภาพที่ 264 แสงที่ส่องผ่านผลงานLife Like Light / Windows

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



การสร้างความลงในพื้นที่จากการจัดวางองค์ประกอบและการเลือกใช้อักษร เป็นการถอดองค์ความรู้จากการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของอักษรที่สามารถเปลี่ยนแปลงความหมายและความรู้สึกในผลงาน CNJPUS TEXT ของเรียวชิมิซุ (Ryo Shimizu) นำมาสู่การจัดวางอักษรด้วยการทำซ้ำสร้างความรู้สึกถึงความเร็วและความลงในพื้นที่ ภายในผลงานเลือกใช้อักษร Life Like Light เป็นการกระตุ้นถึงปรัชญาแนวคิดเราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล โดยในผลงานยังมีการตัดทอนข้อความทั้งสามคำเช่นข้อความ Life แปลว่าชีวิต เมื่อตัดอักษร f ออกจะเกิดเป็นคำว่า Lie แปลว่า โกหก หรือข้อความ Like แปลว่า ชอบ เมื่อตัดอักษร K ออก จะเกิดเป็นคำว่า Lie แปลว่า โกหก ซึ่งเป็นการสร้างความหมายของทั้งสองคำที่มีความตรงข้ามกันทางความรู้สึก จึงเป็นการทำให้เกิดความหมายใหม่ทางด้านหมายความและความรู้สึกจากการตัดทอนอักษรโดยการจัดวางอักษรให้คลาดเคลื่อน เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงของอักษรในพื้นที่



ภาพที่ 265 อิทธิพลรูปแบบการใช้แสงธรรมชาติจากผลงาน Changing Landscape / Changing Wall ของ Tatsuo Miyajima สู่ผลงาน Life Like Light / Windows ของ ฌนธร์ สรรพกิจจำนง

ที่มา (ภาพซ้าย): <https://buchmann Galerie.com/news/tatsuo-miyajima-bei-der-bangkok-art-biennale>

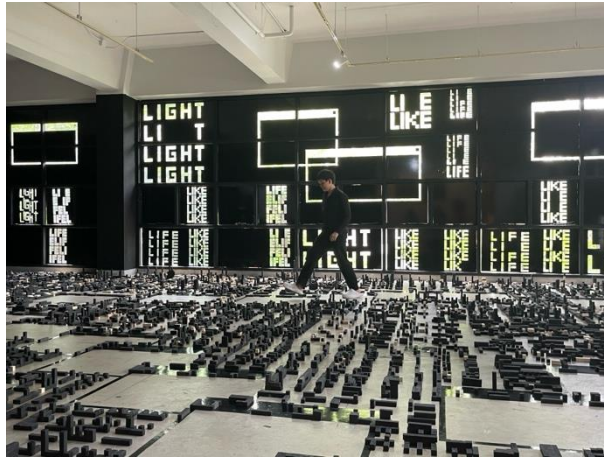
ที่มา (ภาพขวา): ภาพถ่ายโดย ฌนธร์ สรรพกิจจำนง

นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) มีการพัฒนาในเรื่องมิติเวลาจากการใช้แสงธรรมชาติเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน ซึ่งเป็นเทคนิคที่ถอดองค์ความรู้มาจากการศึกษาศิลปิน โดยการนำเทคนิคในผลงาน Changing Landscape / Changing Wall ของ ทะสึโอะ มิยาจิมะ (Tatsuo Miyajima) ที่เป็นการใช้แสงจากธรรมชาติในการเชื่อมโยงภูมิทัศน์กับสถานที่และผู้คนให้เป็นเอกภาพเดียวกันจากแสงที่เปลี่ยนแปลงไปตามแสงของเวลาธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง มาสู่ผลงานของผู้สร้างสรรค์โดยการฉลุอักษรบนแผ่นสติ๊กเกอร์สีดำเพื่อให้แสงธรรมชาติส่องผ่านตัวอักษรทำให้



ปรากฏตัวอักษรที่มาจากแสงธรรมชาติส่องผ่านมายังพื้นที่และผู้คนเพื่อเป็นการเชื่อมโยงเรื่องของเวลา  
ธรรมชาติสู่พื้นที่ดิจิทัลที่ถูกสร้างด้วยวัสดุอนาล็อก

### 3) สรุปผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 266 การมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับผลงาน

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง

ผลงานชุด Life Like Light / Windows เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของผลกระทบจากความรวดเร็วของสื่อดิจิทัลที่ทำให้ผู้คนขาดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลความจริงที่อยู่ตรงหน้า มาสู่ผลงานที่ทำให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้าในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อกที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุจากไม้จำนวน 30,000 ชิ้น สามารถเชื่อมโยงเทคนิคจากการพิมพ์ยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัลได้ ประกอบกับอักษรไม้ที่ถูกจัดวางบนพื้นโดยไม่มื่ออะไรยึดติดให้คงทนถาวร ทำให้เมื่อผู้คนเข้ามาเดินสำรวจในพื้นที่จะเกิดการสัมผัสทำให้เกิดการเคลื่อนที่ซึ่งเป็นที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงความระมัดระวังในการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัล และการเปลี่ยนแปลงจากแสงพระอาทิตย์ที่เกิดขึ้นตามเวลาจริง ช่วยทำให้ผลงานมีบรรยากาศและมิติ อันแสดงถึงช่วงเวลาของความช้าจากสัญญาณอนาล็อก แสดงให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ มนุษย์ต่อเวลาปัจจุบัน ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเวลาที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น นำไปสู่การสร้างพื้นที่แห่งความตระหนักรู้เพื่อให้ผู้คนได้มีความระมัดระวังและใช้เวลาในการตัดสินใจกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าในพื้นที่ดิจิทัลมากขึ้น

#### 4) ข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์ผลงานชุด Life Like Light / Windows ทำให้ปรากฏให้เห็นแล้วว่าการใช้วัสดุจากไม้ที่มาจากการพิมพ์ในยุคอนาล็อกและการเรียงอักษรที่ทำให้รู้สึกถึงพื้นที่ของความคิดพลาดหรือ Glitch เป็นการใช้อยู่ที่มีการเชื่อมโยงเรื่องราวของการสื่อสารทางการพิมพ์จากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัลได้ การเลือกใช้ข้อความจากอักษรสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาต่อไปได้ตามสถานการณ์ปัจจุบัน อีกทั้งแสงจากระบบชาติยังสามารถกำหนดทิศทางเพื่อเพิ่มความหมายและมิติในผลงานได้

จากการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด ภายใต้หัวข้อวิทยานิพนธ์ รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในเรื่องของแนวความคิด เทคนิค และรูปแบบการนำเสนอผลงาน จึงสามารถสรุปประเด็นจากการใช้อยู่แทนความหมายและการจัดวางองค์ประกอบตามชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์ได้ดังต่อไปนี้

**รหัสชีวิต** ในผลงานเป็นการสร้างสรรค์โดยใช้อยู่จากรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสในการเชื่อมโยงความหมายถึงการพิมพ์ในยุคอนาล็อกที่มีที่มาจากถ่านไม้สนและรูปทรงของตะกั่วเรียงพิมพ์กับรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มาจากรูปร่างของพิกเซล (Pixel) ที่เป็นสัญลักษณ์ของหน่วยพื้นฐานของภาพดิจิทัล ซึ่งเป็นการใช้วัสดุและสัญลักษณ์ในการสร้างรหัสขึ้นมาใหม่ เพื่อนำมาสร้างพื้นที่โลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อกผ่านการเข้ารหัสทางด้านศิลปะ จากวัสดุและการอ่านข้อความ นำไปสู่การรับรู้ความหมายในรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัล

**รูปอักษร** ในผลงานเกิดจากการมองเห็นอักษรที่ประกอบกันเป็นข้อความและภาพจินตนาการมีลักษณะ 2 แบบคือ

1) อักษรที่เกิดจากการประกอบสร้างด้วยวัสดุจากไม้มีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสนำมาประกอบกันเป็นข้อความสามารถรับรู้ได้ในรูปแบบผลงานสามมิติคือสามารถมองเห็นและสัมผัสได้รอบด้านสื่อถึงพื้นที่อนาล็อก

2) ภาพจินตนาการที่เกิดจากการมองอักษรผ่านการแปลความหมายตามตัวอักษรและการแปลความหมายผ่านการจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งจะทำให้เกิดภาพจินตนาการตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล สื่อถึงพื้นที่ดิจิทัลที่มีลักษณะภาพสองมิติ

**ความจริง** ในผลงานคือสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า ณ ขณะนั้นสามารถรับรู้ได้ผ่านการอ่านข้อความจากอักษร และการเดินสำรวจภายในผลงาน ซึ่งการมีส่วนร่วมในการอ่านข้อความจะทำให้เกิดความคิดนำไปสู่การใช้ช่วงเวลาในพื้นที่สามมิติที่สามารถมองเห็น สัมผัสและจับต้องได้ นำไปสู่การย้อนกลับมาดูธรรมชาติของตนเองผ่านการเดินด้วยสัญญาณอนาล็อกซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถทำให้ผู้คนได้

ใช้ช่วงเวลาในการคิดและตัดสินใจ ซึ่งการเคลื่อนที่แบบธรรมชาติความช้าจะทำให้เกิดสมาธินำไปสู่การควบคุมสติทำให้เกิดปัญหาในการคิดวิเคราะห์ถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้าได้

**ในโลกดิจิทัล** ผลงานนำเสนอโลกดิจิทัลผ่านสัญญาณจากอักษรที่มีลักษณะเป็นพิกเซล (Pixel) สื่อถึงหน่วยพื้นฐานของภาพดิจิทัลและความเร็วกับความลวงที่นำเสนอผ่านการจัดวางองค์ประกอบจากการทำซ้ำและการเลือกใช้ข้อความจากชื่อของสัญลักษณ์หรือคำศัพท์ที่นำมาจากเครื่องมือในการสื่อสารบนโลกดิจิทัล มีการใช้แสงไฟกับตัวอักษรทั้งแสงไฟจากสปอร์ตไลท์และแสงจากพระอาทิตย์

**บนพื้นที่อนาล็อก** ในผลงานเป็นการนำเสนอด้วยการสร้างพื้นที่โดยใช้วัสดุจากถ่านไม้สนเป็นการใช้วัสดุจากความรู้ที่ได้สังเคราะห์มาจากวัสดุการทำหมึกที่เริ่มต้นมาจากการเผาไม้สนและรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มาจากรูปแบบของตัวตะกั่วเรียงพิมพ์ ซึ่งเป็นการใช้วัสดุที่มีความหมายมาจากสื่อที่เป็นอนาล็อกสามารถจับต้องและสัมผัสได้



## บทที่ 5

## สรุปการสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์

วิทยานิพนธ์เรื่อง รหัสชีวิต: รูปร่าง ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนาล็อก เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องชีวิตของมนุษย์ที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลโดยการควบคุมของโลกดิจิทัล มุ่งเน้นเนื้อหาไปทางด้านผลเสียจากความรวดเร็วของสัญญาณดิจิทัลและการนำเสนอสื่อเพียงด้านเดียว ที่ทำให้มนุษย์ขาดการคิดวิเคราะห์ในช่วงเวลาของการใช้สื่อในโลกดิจิทัล จึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมโดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุให้มีความรู้สึกถึงความเป็นอนาล็อก (Analog) ซึ่งเป็นเทคนิคที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนโดยธรรมชาติ เลือกใช้เทคนิคที่ตรงกันข้ามกับเนื้อหาที่พูดถึงเรื่องดิจิทัล (Digital) เพื่อสร้างมุมมองในมุมกลับ ทำให้ผู้คนเกิดความคิดย้อนกลับมาดูธรรมชาติของตนเอง เพราะการเคลื่อนที่ด้วยสัญญาณอนาล็อกจะทำให้เกิดช่วงเวลาที่ย่ำลงและสามารถประมวลการคิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลที่อยู่ตรงหน้าได้รอบคอบและมีการตัดสินใจที่ดีมากขึ้น นำไปสู่การศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นการศึกษาในประเด็นของการวิวัฒนาการภาษาสู่อักษรและการศึกษาในประเด็นเรื่องสัญญาณอนาล็อกสู่สัญญาณดิจิทัล นำไปสู่การค้นพบประเด็นที่แสดงถึงความแตกต่างระหว่างความช้าและความเร็วในการสื่อสาร ซึ่งนำมาสู่การสร้างสรรคโดยมีการใช้วัสดุจากถ่านไม้สนและรูปแบบของการเรียงพิมพ์ ซึ่งเป็นการใช้สัญลักษณ์ของการสื่อสารในยุคอนาล็อก และมีการใช้ลักษณะของพิกเซล (Pixel) ที่เกิดจากการตัดไม้เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ประกอบกับการเลือกใช้ชื่อของสัญรูปอารมณ์คำว่า Like และการเลือกใช้พื้นที่ที่มีขนาดอัตราส่วนของภาพในมือถือสมาร์ทโฟน (Smartphone) ซึ่งเป็นการใช้สัญลักษณ์ของการสื่อสารในยุคดิจิทัล

นำเสนอผลงานผ่านปรัชญาแนวคิด “เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล” ด้วยการสร้างสรรค์พื้นที่ด้วยตัวอักษรไม้ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการสื่อสารและผู้คนให้เป็นพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบจากความเร็วของการสื่อสาร นำเสนอถึงความเร็วและความผิดพลาดในพื้นที่ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำด้วยการตัดทอนตัวอักษร เนื่องจากคำเป็นการประกอบสร้างของพยัญชนะ สระ และตัวสะกด เมื่อมีการตัดทอนตัวอักษรออกไปจะทำให้เกิดการเปลี่ยนรูป ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของคำที่มีความหมายกลายเป็นคำที่ไม่มีความหมาย หรือคำที่มีความหมายกลายเป็นคำใหม่ที่มีความหมายแตกต่างไปจากความหมายเดิมขึ้นมา นำไปสู่การสร้างสรรคคำที่มีความหมายตรงข้ามกันจากคำเดียวกันสร้างความรู้สึกใหม่ทางด้านความหมายและความรู้สึก และการจัดเรียงอักษรที่เกิดจากการซ้ำขององค์ประกอบทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเร็วและความลวงในพื้นที่ การใช้คำและการจัดวางองค์ประกอบจึงนำไปสู่การสร้างพื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในเรื่องการเปลี่ยนแปลงข้อมูลจากการส่งต่อข้อมูลที่รวดเร็วที่สามารถทำให้เกิดความผิดพลาดคลาดเคลื่อนในโลกดิจิทัลได้



จากการจัดนิทรรศการแสดงผลงานต่อสาธารณะชนพบว่า การมีส่วนร่วมในผลงานจากการเดินสำรวจอักษรที่อยู่บนพื้นด้วยการประกอบสร้างวัสดุจากถ่านไม้สนซึ่งเป็นวัสดุที่มาจากวิวัฒนาการทางการพิมพ์จากยุคอนุาล็อก มีลักษณะสามมิติที่สามารถมองเห็นได้รอบด้านทำให้เกิดความรู้สึกถึงพื้นที่ดิจิทัลที่มีความตรงข้ามกับความเป็นจริงบนพื้นที่อนุาล็อกและมีการเลือกใช้คำที่มีความหมายเปลี่ยนไปจากการตัดทอนอักษรประกอบกับการจัดวางอักษรไม่เป็นการวางบนพื้นที่ละตัวด้วยมือ โดยไม่มีสิ่งยึดติดอักษรไม่กับพื้นทำให้เมื่อเดินสำรวจภายในพื้นที่หากไม่ระมัดระวังจะทำให้อักษรที่อยู่บนพื้นเกิดการเคลื่อนที่และการเปลี่ยนแปลงได้ ประกอบกับแสงธรรมชาติที่สาดส่องเข้ามาในพื้นที่ดิจิทัลที่ประกอบสร้างด้วยวัสดุอนุาล็อก แสดงถึงช่วงเวลาของความช้าจากสัญญาณอนุาล็อกและแสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์และมนุษย์ต่อเวลาปัจจุบัน ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเวลาที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น กระตุ้นให้ผู้ชมย้อนกลับมาสำรวจธรรมชาติของตนเอง ซึ่งการเคลื่อนที่ด้วยสัญญาณอนุาล็อกนำไปสู่การได้ใช้ช่วงเวลาในการเดินสำรวจและการไตร่ตรองในพื้นที่อันนำไปสู่การสร้างสมมติก่อให้เกิดสติปัญญา เพื่อพิจารณาถึงข้อมูลของความจริงที่อยู่ตรงหน้าและตระหนักถึงการใช้พื้นที่บนโลกดิจิทัลอย่างระมัดระวังได้

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนุาล็อก เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมโดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุที่สามารถจับต้องได้มองเห็นได้รอบด้าน นำเสนอผ่านรูปแบบศิลปะการจจัดวาง (Installation Art) โดยใช้การจัดวางองค์ประกอบจากทัศนธาตุด้วยเทคนิคการประกอบสร้างวัสดุจากไม้สนให้เกิดความรู้สึกถึงมิติที่ทับซ้อนกันระหว่างพื้นที่ดิจิทัลบนพื้นที่อนุาล็อก นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนมุมมองเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบัน ที่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของการควบคุมจากโลกดิจิทัล เพื่อให้ผู้คนได้คิดวิเคราะห์ และตั้งคำถามถึงความจริงที่อยู่ตรงหน้าจากการอ่านอักษรข้อความที่สื่อถึงความจริงบนโลกดิจิทัลกับความจริงที่อยู่บนพื้นที่อนุาล็อก นำไปสู่หาค้นพบสัญญาณที่นำมาใช้ในผลงานโดยสามารถสรุปแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นได้แก่

1. อักษรกับการเชื่อมโยงการสื่อสารและผู้คน
2. ช่วงเวลาความช้าของสัญญาณอนุาล็อกและความเร็วสัญญาณดิจิทัล

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**1. อักษรกับการเชื่อมโยงการสื่อสารและผู้คน** เป็นการสังเคราะห์ความรู้จากการศึกษาเรื่องวิวัฒนาการภาษาสู่อักษร พบว่าตัวอักษรเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์เป็นผู้คิดค้นและใช้สื่อสารถึงความต้องการ อีกทั้งยังมีระบบในการเขียนซึ่งสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ในภาษาต่างถิ่นได้ เมื่อมีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่สามารถเข้าใจในการสื่อสารผ่านตัวอักษร ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ รหัสชีวิต: รูปอักษร ความจริงในโลกดิจิทัลบนพื้นที่อนุาล็อก เป็นสัญญาณในการเชื่อมโยงเรื่องของการสื่อสารและผู้คน ดังที่ปรากฏในผลงานตั้งแต่

ผลงานสร้างสรรค์พัฒนาการช่วงที่ 1 เรื่อยมาจนถึงการสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ โดยมีการใช้อักษรในผลงานทั้ง 5 ชุด ซึ่งเป็นการใช้อักษรเพื่อสื่อสารกับผู้คนโดยตรงและใช้เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงโลกดิจิทัลที่ปรากฏในผลงานดังต่อไปนี้

1) ผลงาน Word from the sea และ ผลงาน May the force be with you เป็นการนำอักษรภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาถิ่นของผู้สร้างสรรค์ในการสื่อสารเพื่อส่งกำลังใจให้กับผู้คนภายในประเทศ โดยเลือกใช้คำว่า สู้สู้ และการประกอบสร้างสัญญูปอามณ์รูปหัวใจ ซึ่งเป็นการใช้คำพุดยอดนิยมที่คนไทยมักใช้ให้กำลังใจกันในทุก ๆ สถานการณ์ และรูปหัวใจซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลหมายถึงความรักที่ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมสามารถรับรู้ถึงความหมายได้

2) ผลงาน Like/Undo เป็นการใช้อักษรภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากล โดยการตั้งชื่อเรียกของสัญญูปอามณ์รูปมือยกนิ้วโป้ง มีชื่อเรียกว่าสัญญูปอามณ์ Like เป็นสัญญูปอามณ์ที่ผู้คนมักส่งให้กันในทุกที่ที่ชอบหรือที่เป็นกระแส และการตั้งชื่อเรียกของปุ่ม Undo ซึ่งเป็นปุ่มที่สามารถย้อนกลับได้เมื่อสิ่งที่ทำอยู่ปัจจุบันไม่มีดีเท่าในอดีต ซึ่งเป็นการเลือกใช้คำที่ให้ความรู้สึกตรงข้ามกัน และมีการใช้อักษรย่อในการทับซ้อนกันผ่านแสงไฟเพื่อสื่อถึงผลกระทบจากการส่งข้อความในโลกดิจิทัลที่ในชีวิตจริงไม่มีปุ่ม Undo ดังนั้นการตัดสินใจที่รวดเร็วบนโลกดิจิทัลอาจส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นได้

3) ผลงาน Possible เป็นการใช้อักษรภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากล เลือกใช้คำว่า Possible แปลว่า เป็นไปได้ และ I'm แปลว่า ฉัน ในการจำลองพื้นที่ให้เป็นเกมส์ชีวิตเพื่อพูดถึงเรื่องความสำเร็จที่ได้มาอย่างรวดเร็วบนโลกดิจิทัล โดยการให้ผู้ชมนำอักษร I'm สีดำ ไปประกอบลงบนคำว่า Possible ล่องหน ซึ่งการประกอบอักษรสีดำนลงบนอักษรล่องหนจะทำให้เห็นความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เมื่อประกอบเสร็จจะเห็นคำว่า Possible ซึ่งต้องอาศัยความพยายาม ความอดทน และเวลา เป็นการสร้างนัยยะภายในผลงานเพื่อสื่อถึงความสำเร็จที่ไม่ได้มาโดยง่าย เพื่อเป็นการเตือนสติให้ผู้คนระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัล

4) ผลงาน Like/Lie เป็นผลงานที่ใช้อักษรภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากล เลือกใช้คำว่า Like ซึ่งเป็นชื่อสัญลักษณ์ของสัญญูปอามณ์มือยกนิ้วโป้ง โดยการนำชื่อมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในผลงานเพื่อสร้างความรู้สึกถึงสัญญูปอามณ์ถูกใจ เพื่อสื่อถึงพื้นที่ของกระแสความชอบที่มักเกิดความผิดพลาดจากการส่งต่อข้อมูลที่รวดเร็ว และเลือกใช้คำว่า Lie แปลว่าโกหก ซึ่งเป็นการตัดทอนอักษรจากคำว่า Like แสดงให้เห็นถึงความหมายที่เปลี่ยนไปจากการขาดหายของข้อความคำเดียวกัน สามารถสร้างความหมายที่ตรงข้ามกันได้

5) ผลงาน Life Like Light / Windows เป็นผลงานที่ใช้อักษรภาษาอังกฤษโดยเลือกใช้คำว่า Life Like Light เพื่อแทนสัญลักษณ์ถึงพื้นที่ดิจิทัลและเป็นการย้ำในปรัชญาแนวคิด “เราดำเนินชีวิต (Life) อยู่บนกระแสความชอบ (Like) เพื่อแสวงหาแสงสว่าง (Light) ในชีวิตบนโลกดิจิทัล” ซึ่ง

เป็นแนวคิดของผลงาน ที่พูดถึงเรื่องชีวิต ความชอบ และแสงสว่าง เป็นการเลือกใช้คำประกอบกับการจัดวางทัศนธาตุที่เกิดเป็นอักษรนำไปสู่การกระตุ้นความคิดในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลได้

**2. ช่วงเวลาความเร็วของสัญญาณดิจิทัลและความช้าของสัญญาณอนาล็อก** เป็นการสังเคราะห์ความรู้จากการศึกษาเรื่องอนาล็อกสู่ดิจิทัลพบว่าสัญญาณอนาล็อกเป็นการส่งสัญญาณแบบต่อเนื่องด้วยการเคลื่อนที่แบบธรรมชาติจึงทำให้เกิดความช้าในการสื่อสาร ส่วนสัญญาณดิจิทัลเป็นการส่งสัญญาณแบบไม่ต่อเนื่องโดยมีการสร้างเครื่องมือเป็นตัวกลางในการส่งต่อข้อมูลด้วยระบบตัวเลขเป็นเครื่องทุ่นแรง ซึ่งทำให้สัญญาณดิจิทัลเป็นสัญญาณที่สามารถส่งต่อข้อมูลได้รวดเร็ว ดังนั้นการสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์นี้ จึงเป็นการนำเสนอผลกระทบจากความรวดเร็วของสัญญาณดิจิทัลและข้อดีจากความเร็วของสัญญาณอนาล็อกผ่านสัญญาณที่ปรากฏในผลงานดังต่อไปนี้

**ความเร็วของสัญญาณดิจิทัล** ถูกนำมาสร้างสรรค์ผลงานจากการทำซ้ำของข้อความซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ผลกระทบ ความเร็ว และความลวงโดยปรากฏภายในผลงานทั้งหมด 5 ชุด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ผลงาน Word from the sea และ ผลงาน May the force be with you เป็นผลงานชุดสี่สี่ โดยมีการนำอักษร สี่สี่ มาพิมพ์ซ้ำแบบต่อเนื่องจึงทำให้เกิดเส้นโค้งสร้างความรู้สึกถึงคลื่นสัญญาณที่ส่งผ่านกำลังใจจากข้อความมายังผู้ชมได้

2) ผลงาน Like/Undo เป็นการใส่แสงไฟส่องผ่านอักษร ซึ่งทำให้เกิดการทับซ้อนของตัวอักษรสร้างความรู้สึกถึงการกระทบกระทั่งทำให้อักษรที่มีความหมายกลับไม่มีความหมาย เป็นการสื่อถึงการส่งข้อมูลที่รวดเร็วอาจสร้างผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นได้

3) ผลงาน Possible เป็นการใช้อักษรในการเรียงต่อกันซ้ำ ๆ ซึ่งการสลับตัวอักษรและขนาดที่แตกต่างกันในแต่ละบล็อกทำให้การวางเรียงซ้ำกันสร้างความรู้สึกถึงความลวงในพื้นที่ดิจิทัลได้

4) ผลงาน Like/Lie เป็นการทำซ้ำโดยการยึดตัวอักษรในการจัดวางเรียงต่อเป็นให้เห็นเส้นตรงสร้างความรู้สึกถึงความรวดเร็วในพื้นที่ดิจิทัลได้

5) ผลงาน Life Like Light / Windows เป็นการจัดวางองค์ประกอบจากการวางตัวอักษรให้ลักษณะซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ทำให้เกิดมิติสูงต่ำประกอบกับการวางเรียงอักษรซ้ำ ๆ สร้างความรู้สึกถึงความเร็วและความลวงในพื้นที่ดิจิทัลได้

**ความช้าของสัญญาณอนาล็อก** ถูกนำเสนอผ่านช่วงเวลากับการมีปฏิสัมพันธ์ในผลงานซึ่งเป็นการสังเคราะห์ความรู้จากการศึกษาเรื่องการใช้อักษรในงานทัศนศิลป์และการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่ใช้อักษรในงานทัศนศิลป์ นำไปสู่การค้นพบสัญญาณที่สามารถสร้างช่วงเวลาและความตระหนักรู้ในผลงาน ผ่านการนำเสนอถึงข้อดีของจากความเร็วของสัญญาณอนาล็อก ซึ่งปรากฏอยู่ในผลงานทั้งหมด 5 ชุด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ผลงาน Word from the sea และ ผลงาน May the force be with you นำเสนอถึงสัญญาณอนาล็อกผ่านเทคนิคการพิมพ์ดีด ซึ่งเป็นเทคนิคที่มีใช้การพิมพ์แบบอนาล็อกและการมีปฏิสัมพันธ์จากการอ่านข้อความภายในห้องนิทรรศการ ซึ่งสามารถทำให้ผู้คนได้ใช้ช่วงเวลาในคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การสร้างจินตนาการถึงการให้กำลังใจที่พื้นที่

2) ผลงาน Like/Undo นำเสนอถึงสัญญาณอนาล็อกผ่านการเดินอ่านตัวอักษร Like และ Undo ซึ่งมีการวางองค์ที่แตกต่างกัน การรับรู้ความหมายของข้อความต้องอาศัยการเดินไปยังองค์ที่สร้างไว้ ซึ่งการเดินเป็นการเคลื่อนที่แบบสัญญาณอนาล็อก ทำให้เกิดช่วงเวลาที่สามารถใช้ความคิดที่สามารถแทรกเข้ามาระหว่างการเดิน จากการมองเห็นองค์ประกอบของข้อความอักษรย่อที่ส่องกระทบกำแพง สามารถกระตุ้นความคิดในเรื่องผลกระทบของการส่งข้อมูลที่รวดเร็วในโลกดิจิทัลได้

3) ผลงาน Possible นำเสนอถึงสัญญาณอนาล็อกผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานจากการอ่านข้อความและการสัมผัสอักษรไม้ ซึ่งการอ่านข้อความสามารถสร้างจินตนาการทางความคิดในรูปแบบสองมิติ ภาพที่ปรากฏจะขึ้นอยู่กับทัศนคติและประสบการณ์ส่วนบุคคล ภายในผลงานผู้ชมสามารถเดินเข้ามาสัมผัส หยิบจับ อักษรไม้ได้ การได้สัมผัสวัสดุสามารถสร้างจินตนาการถึงวัสดุทางการพิมพ์ในยุคอนาล็อกและสามารถสร้างความกลัวจากการเคลื่อนที่ของอักษรไม้เมื่อมีการสัมผัสจากผู้ชม ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นในเรื่องการใช้พื้นที่อย่างระมัดระวังได้

4) ผลงาน Like/Lie นำเสนอถึงสัญญาณอนาล็อกผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานจากการเดินสำรวจและการอ่านข้อความที่ขาดหายไปจากการเปลี่ยนแปลงที่โครงสร้างของตัวอักษร เพื่อให้เกิดอักษรที่สร้างความหมายใหม่ เช่น การตัดทอนอักษรของคำว่า Like แปลว่า ชอบ นำมาตัดอักษร K ออก จะเกิดเป็นคำว่า Lie แปลว่าโกหก ซึ่งเป็นการสร้างความหมายใหม่และความรู้สึกใหม่ รับรู้ผ่านการประมวลผลด้วยการอ่านผ่านสายตา ทำให้เกิดช่วงเวลาในการคิดวิเคราะห์ถึงความหมายของอักษรบนพื้นที่ได้มากขึ้น ประกอบกับการเดินสำรวจในพื้นที่ต้องใช้ความระมัดระวังเพราะหากเดินไม่ระวังอาจจะไปสัมผัสกับอักษรไม้ซึ่งจะเกิดการเคลื่อนที่ทำให้เกิดความเสียหาย สิ่งนี้เป็นความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์ที่สามารถสร้างพื้นที่เพื่อกระตุ้นในเรื่องการใช้พื้นที่ดิจิทัลอย่างระมัดระวังได้

5) Life Like Light / Windows นำเสนอถึงสัญญาณอนาล็อกผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานจากการเดินสำรวจ การอ่านข้อความ และการใช้ช่วงเวลาของธรรมชาติตามเวลาจริงจากแสงพระอาทิตย์ การเคลื่อนที่โดยการเดินสำรวจข้อความภายในพื้นที่จะทำให้เกิดการสัมผัสกับอักษรไม้และแสงจากธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งกระตุ้นถึงความระมัดระวังในการใช้พื้นที่และการอดทนรอการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบจากแสงของธรรมชาติที่สอดส่องเข้ามาในห้องนิทรรศการ จะทำให้ปรากฏเงาที่สามารถแสดงภาพตึกเมือง อันนำไปสู่การตระหนักรู้จากการเคลื่อนที่แบบธรรมชาติ



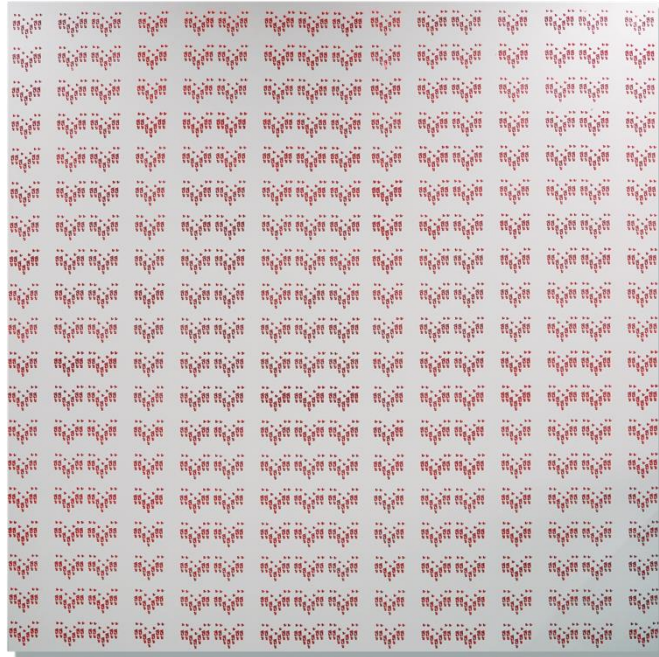
จากการสร้างสรรค์ผลงานที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าตัวอักษรสามารถสื่อถึงการสื่อสารและผู้คนได้ และสัญญาณที่สื่อถึงความรวดเร็วของสัญญาณดิจิทัลถูกนำมาสร้างสรรค์โดยการจัดวางองค์ประกอบด้วยทัศนธาตุด้วยการทำซ้ำเป็นหลัก ซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์ที่สื่อถึงผลกระทบจากความรวดเร็วของสัญญาณดิจิทัลได้จริง และการเชื่อมโยงช่วงเวลาของอนาล็อกสู่ดิจิทัล เป็นการเลือกใช้วัสดุจากไม้สนมาสร้างสรรค์เป็นถ่านและการออกแบบของอักษรไม้สนเป็นการออกแบบจากความรู้ในเรื่องการเรียงพิมพ์และการถอดสัญญาณของหน่วยดิจิทัล ได้แก่ พิกเซล (Pixel) การนำสัญญาณทั้งสองมารวมอยู่ในรูปทรงเดียวกันในอักษรไม้รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส จึงเป็นการเชื่อมโยงทางด้านการพิมพ์จากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล และการสร้างสรรค์พื้นที่โดยนำเสนอถึงข้อเสียในการสื่อสารจากการใช้สัญญาณจากรูปแบบความผิดพลาดของคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงการมีปฏิสัมพันธ์จากการเดินสำรวจตัวอักษรระหว่างผู้ชมกับผลงานและการใช้แสงจากธรรมชาติที่สามารถแสดงช่วงเวลาจริง องค์ประกอบทั้งหมดภายในผลงานสามารถสร้างพื้นที่ที่สร้างความตระหนักรู้ในเรื่องความระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัลได้



ภาพที่ 267 ผลงาน Word from the sea. (คำพูดจากท้องทะเล)

เทคนิคพิมพ์ดีดสื่อผสม ขนาด 7.10x3.80 เมตร พ.ศ. 2564

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 268 ผลงาน May the force be with you. (ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน)  
 เทคนิคภาพพิมพ์กระดาษแกร่งไหมบนผ้าใบ ขนาด 180x180 เซนติเมตร พ.ศ. 2564  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



ภาพที่ 269 ผลงาน Like & Undo  
 เทคนิคภาพพิมพ์สื่อผสม 3 มิติ ขนาด 7.10x3.80 เมตร พ.ศ. 2565  
 ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจงานง



ภาพที่ 270 ผลงาน Possible

เทคนิคการประกอบสร้างวัสดุจากไม้ สีส้ม 3 มิติ ขนาด 3.6x6.4 เมตร พ.ศ. 2565

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 271 ผลงาน Like/Lie

เทคนิคศิลปะการจัดวางและสีผสม ขนาด 16x9 เมตร พ.ศ. 2566

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง





ภาพที่ 272 ผลงานติดตั้ง Life Like Light / Windows

เทคนิคศิลปะการจัดวาง สื่อผสม ขนาด 11.2x8.8 เมตร พ.ศ. 2567

ที่มา: ภาพถ่ายโดย ชนตรี สรรพกิจจานง

### ข้อเสนอแนะในงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วัสดุขนาดเล็กเพื่อสื่อถึงดิจิทัลเป็นเทคนิคที่สามารถตอบสนองแนวคิดในการสร้างพื้นที่แห่งความตระหนักรู้ได้ นอกจากรูปแบบผลงานที่เป็นสามมิติแล้วยังสามารถพัฒนาเป็นผลงานในรูปแบบสองมิติได้ การศึกษาในระดับคุุณภัณฑิตในครั้งนี้เป็นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สามารถนำแนวทางของการศึกษาจากวิธีหาแรงบันดาลใจ วิธีหาแนวความคิด และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำมาแปลงค่าความจริงผ่านวัสดุเพื่อแทนค่าสัญญาณทำให้เกิดความรู้สึกทางศิลปะเกิดเป็นผลงานที่มีคุณภาพ สิ่งเหล่านี้จะติดตัวผู้สร้างสรรค์ให้สามารถเติบโตและดำเนินชีวิตบนเส้นทางศิลปะต่อไปได้



## ภาคผนวก



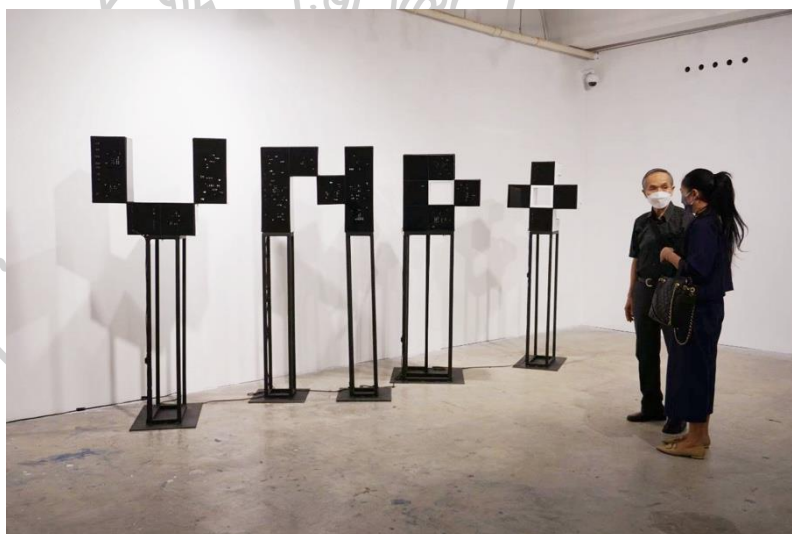
ภาพที่ 273 ภาพถ่ายกับคณาจารย์บรรยากาศตรวจผลงาน Word from the sea  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 274 บรรยากาศตรวจผลงาน Word from the sea  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 275 ภาพถ่ายกับคณาจารย์บรรรยากาศตรวจผลงาน Like/Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 276 บรรรยากาศตรวจผลงาน Like/Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 277 ภาพบรรยากาศการนำเสนอผลงาน Like/Undo  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 278 ภาพบรรยากาศการนำเสนอผลงาน Possible  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 279 ภาพถ่ายบรรยากาศตรวจผลงาน Possible  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 280 ภาพถ่ายกับคณาจารย์และนักศึกษาอุษฎิบัณฑิตรุ่นที่ 9  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง





ภาพที่ 281 ภาพถ่ายกับศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร  
(อาจารย์ที่ปรึกษา) กำลังให้คำแนะนำผลงาน Like/Lie  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจ้านง



ภาพที่ 282 ภาพถ่ายกับผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันต์  
(อาจารย์ที่ปรึกษา) กำลังให้คำแนะนำผลงาน Like/Lie  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจ้านง



ภาพที่ 283 บรรยากาศการนำเสนอผลงาน Like/Lie  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 284 บรรยากาศการนำเสนอผลงาน Like/Lie ต่อประธานและคณาจารย์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจานง



ภาพที่ 285 ภาพถ่ายพิธีเปิดนิทรรศการก่อนศิลปนิพนธ์  
ร่วมกับประธาน คณาจารย์ และนักศึกษาคุุษาปฏิบัติรุ่น 9  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 286 ภาพถ่ายพิธีเปิดนิทรรศการศิลปนิพนธ์  
ร่วมกับประธาน คณะกรรมการ คณาจารย์ และแขกผู้มีเกียรติ  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง





ภาพที่ 287 บรรยากาศพิธีเปิดนิทรรศการศิลปะนิพนธ์  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

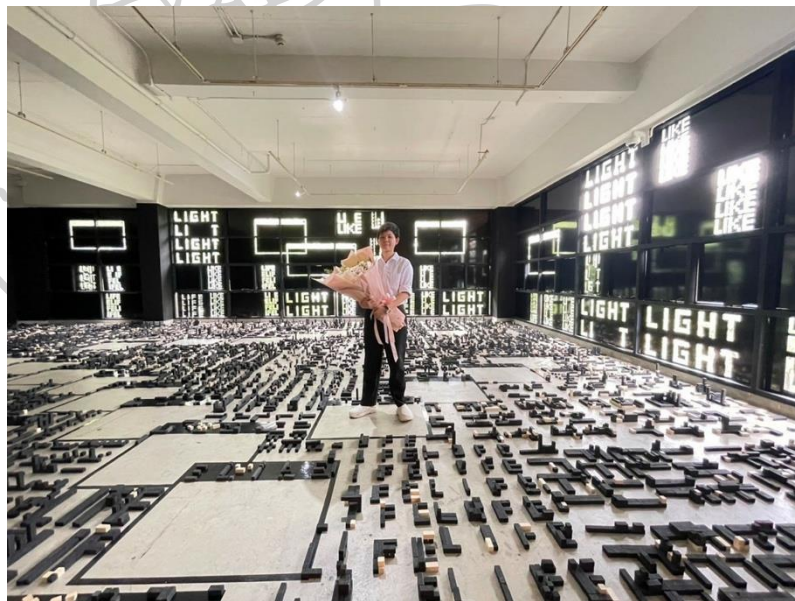


ภาพที่ 288 ภาพถ่ายร่วมกับศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง





ภาพที่ 289 ภาพถ่ายร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาทั้งสองท่าน  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง



ภาพที่ 290 ภาพถ่ายศิลปินธนธร สรรพกิจจำนง กับผลงาน Life Like Light / Windows  
ที่มา: ภาพถ่ายโดย ธนธร สรรพกิจจำนง

## รายการอ้างอิง

- Benjamin Brandall. (2016). *A Brief History of Emojis, Emoticons and ASCII Art*. Medium. Retrieved January 20, 2024 from <https://medium.com/dayone-a-new-perspective/a-brief-history-of-emojis-emoticons-and-ascii-art-2f8e3045a81a>
- Blanton Museum of Art. (n.d.). *Xu Bing: Book from the Sky*. Blanton museum. Retrieved August 20, 2022 from <https://blantonmuseum.org/exhibition/xu-bing-book-from-the-sky/>
- Ellen C. Caldwell. (2016). *The History of 'Your Body Is a Battleground'*. daily.jstor.org. Retrieved January 5, 2024 from <https://daily.jstor.org/the-history-your-body-is-a-battleground/>
- Ellison Ralph. (1914-1994). *Invisible Man*. goodreads.com. Retrieved November 17, 2023 from <https://www.goodreads.com/quotes/7256636-i-am-an-invisible-man-no-i-am-not-a>
- Gavin Lucas. (2016). *The Story of Emoji*. Prestel Verlag, Munich.
- Helen Shaddock. (2019). *Art and Text - A brief history of the word in art from 20th Century*. Helen Shaddock. <http://helenshaddock.blogspot.com/2019/10/art-and-text-brief-history-of-word-in.html>
- Kadoya. (2021). "Sea of Time '98" by Tatsuo Miyajima. Benesse Art Site Naoshima. Retrieved August 19, 2022 from <https://benesse-artsite.jp/en/story/20210611-1668.html>
- Kru Ben WarHistory. (2017). *TORA TORA TORA* Facebook. <https://www.facebook.com/100075723597072/posts/752570574916284/>
- M Report. (2020). ยุคระบบไร้สายแต่ละยุค สู่ 5G เครือข่ายไร้สายยุคที่ 5. Retrieved October 11, 2022, from <https://www.mreport.co.th/experts/technology/208-%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5-5G-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3>
- Mallory Gemmel. (2021). *There's Something About Text-Based Art*. Artshelp. Retrieved January 20, 2024 from <https://www.artshelp.com/theres-something-about-text->

[based-art/](#)

MCA. (n.d). *Tatsuo Miyajima: Connecting With Everything*. mca.com.au. Retrieved August 19, 2022 from <https://www.mca.com.au/exhibitions/tatsuo-miyajima-connecting-with-everything/>

Mel Bochner. (n.d.). *Bio*. melbochner.net. Retrieved September 23, 2022 from <http://www.melbochner.net/about/bio/>

Mix Magazine. (2010). พิษณุ ศุภนิมิตร. Mix Magazine. Retrieved January 27, 2024 from <https://www.mixmagazine.in.th/00000215>

Protexs. (2016). ประวัติการพิมพ์ โรงพิมพ์ สิ่งพิมพ์ต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน. Protexs. Retrieved May 17, 2023 from <https://www.protexs.com/ประวัติ-โรงพิมพ์/>

Robert Indiana. (2022). *Robert Indiana*. Retrieved December 7, 2023 from <https://www.robertindiana.com/artist>

Ryo Shimizu. (n.d.-a). *CNJIPUS TEXT*. ryoshimizu.jp. Retrieved August 18, 2022 from <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjipus-text-3/>

Ryo Shimizu. (n.d.-b). *CNJIPUS TEXT/Pilot*. ryoshimizu.jp. Retrieved August 18, 2022 from <https://ryoshimizu.jp/projects/cnjaus-text/>

Ryo Shimizu. (n.d.-c). *Ryo Shimizu CV*. ryoshimizu.jp. Retrieved August 18, 2022 from <https://ryoshimizu.jp>

Tatsuo Miyajima. (2014a). *Changing Landscape with Changing Self*. tatsuomiyajima.com. Retrieved August 19, 2022 from <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/changing-landscape-with-changing-self/>

Tatsuo Miyajima. (2014b). *Concepts*. tatsuomiyajima.com. Retrieved August 19, 2022 from <https://tatsuomiyajima.com/concepts/>

Tatsuo Miyajima. (2014c). *Hundred Life Houses*. tatsuomiyajima.com. Retrieved August 19, 2022 from <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/hundred-life-houses/>

Tatsuo Miyajima. (2014d). *Study of Sea of Time (Venice)*. tatsuomiyajima.com. Retrieved August 19, 2022 from <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/study-of-sea-of-time-venice/>

Tatsuo Miyajima. (2016). *Arrow of Time (Unfinished Life)*. Retrieved August 19, 2022 from <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/arrow-of-time-unfinished-life/>

Xu Bing. (n.d.). *Bio*. Retrieved August 20, 2022 from <https://xubing.com/en/about>







## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ธนธร สรรพกิจจำนง
วุฒิการศึกษา	2559 - ศิลปมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2556 - ศิลปบัณฑิต (ทัศนศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผลงานตีพิมพ์	บทความวิชาการ "ศิลปะข้อความ: การใช้ข้อความในงานทัศนศิลป์" บทความสร้างสรรค์ "โลก: พื้นที่แห่งความตระหนักรู้ในโลกดิจิทัลบนพื้นที่ออนไลน์ "
รางวัลที่ได้รับ	2565 - "รางวัลดีเด่น" การประกวดศิลปกรรมปตท. ครั้งที่ 37 2563 - "รางวัลชมเชย" การประกวดศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 9 2562 - "รางวัลดีเด่น" การประกวดศิลปกรรมปตท. ครั้งที่ 34 2559 - "รางวัลช่างเผือก" ศิลปกรรมช่างเผือกครั้งที่ 5 2558 - "รางวัลชมเชย" การประกวดวาดภาพ "ออมศิลป์ถิ่นไทย" 2558 - "รางวัลยอดเยี่ยม" ศิลปกรรมนำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 27

