

การรับรู้ใหม่โดยดิจิทัล

New perception by digital



นาย อานนท์ ไชยแสนสุข

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557-2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา) ประธานกรรมการ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน) กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนูเขียว) กรรมการ

.....
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว) กรรมการ (อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์) กรรมการ

.....
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์) กรรมการ (อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง) กรรมการ

.....
(รองศาสตราจารย์อติดา จันทังเพ็ชร) กรรมการและเลขานุการ

.....
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว) อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

| | |
|-------------------|---------------------------|
| หัวข้อศิลปะนิพนธ์ | การรับรู้ใหม่โดยดิจิทัล |
| ชื่อ | New Perception by Digital |
| รหัสนักศึกษา | นาย อานนท์ ไชยแสนสุข |
| สาขาวิชา | 540204552 |
| คณะ | จิตรกรรม |
| ปีการศึกษา | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | 2557 - 2558 |
| | อาจารย์คมสัน หนูเขียว |

บทคัดย่อ

การสร้างการรับรู้ใหม่จากความเป็นอะนาล็อก ไปสู่ความเป็นดิจิทัล การแปลงจากการรับรู้เดิม ไปสู่การรับในอีกรูปแบบหนึ่ง จากความเป็นเสียงมาสู่ความเป็นภาพ เพื่อเป็นการสร้างภาพแทนความเป็นปัจเจกบุคคลขึ้นมา ด้วยแนวคิดที่ว่า น้ำเสียงนั้นคือสิ่งที่สามารถแสดงออกถึงความ เป็นปัจเจกได้มากที่สุด สัญญาณเสียง น้ำเสียง มวลความหนาแน่นของเสียงของแต่ละคนนั้น มีความแตกต่างกันไป และไม่มีทางเหมือนกันแม้จะพยายามเลียนแบบเท่าใดก็ได้แค่ใกล้เคียงเท่านั้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ คมสัน หนูเขียว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะ ให้ความรู้เพื่อเป็นการพัฒนาผลงานชิ้นนี้จนสำเร็จลุล่วง

ขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมช่วยเหลือในทุกกระบวนการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ตัวชิ้นงานไปจนถึงการคิดตั้งผลงาน รวมถึงกำลังใจและแรงสนับสนุนจากครอบครัวของข้าพเจ้า

อานนท์ ไชยแสนสุข



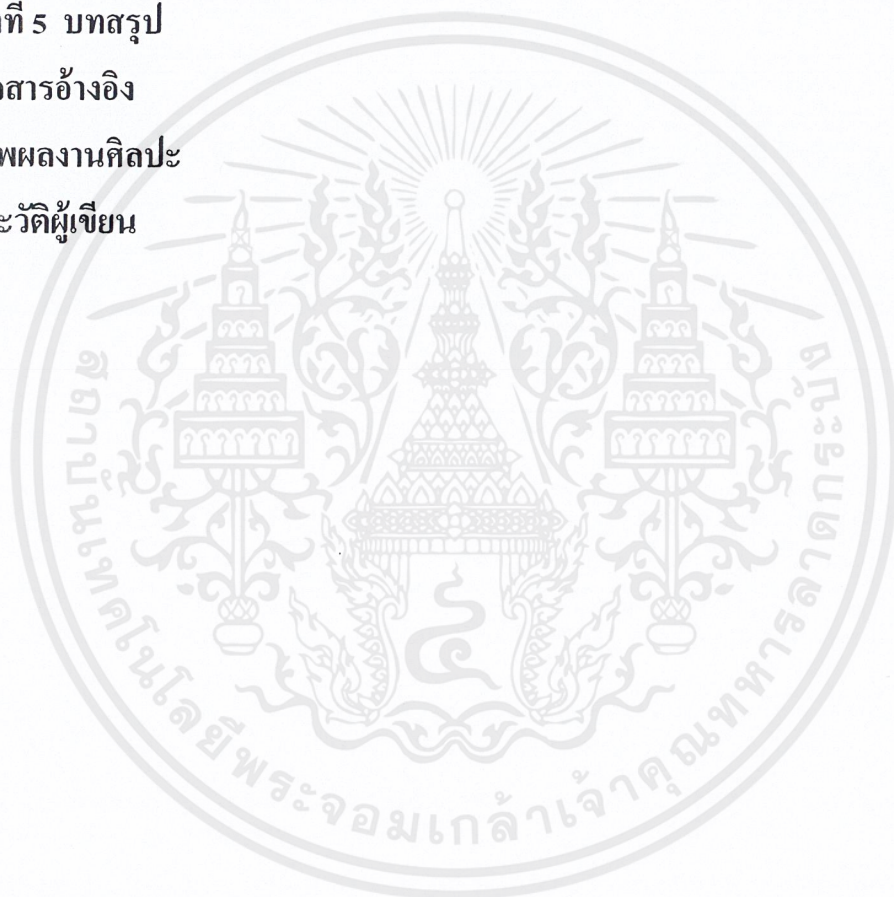
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อ | ก |
| กิตติกรรมประกาศ | ข |
| สารบัญ | ค |
| สารบัญภาพประกอบ | จ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| 1.1 ความสำคัญของโครงการ | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ | 2 |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ | 2 |
| บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม | 3 |
| 2.1 อิทธิพลทางแนวความคิด | 3 |
| 2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรม | 13 |
| 2.2.1 มโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) | 13 |
| 2.2.1.1 โจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth) | 14 |
| 2.2.2 ศิลปะแบบมีส่วนร่วม (Interactive Art) | 15 |
| 2.2.3 เฟร์นันโด โด เวลาสเกส (Fernando Velazquez) | 16 |
| 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์ | 17 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ | 18 |
| 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง | 18 |
| 3.2 กระบวนการสร้างงาน | 28 |
| 3.2.1 การเขียน โปรแกรมด้วย NetBeans | 29 |
| 3.2.2 ลักษณะการติดตั้งผลงาน | 30 |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ | 35 |
| 4.1 เสียง | 35 |
| 4.1.1 ลักษณะสำคัญของเสียง | 35 |
| 4.1.1.1 ความเข้มข้นของเสียง | 35 |
| 4.1.1.2 พลวัต (Dynamic) | 36 |
| 4.1.2 ปริมาณข้อมูล | 37 |
| 4.2 วิเคราะห์การจัดวาง | 38 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | | |
|------------------------|---------------------------------------|-----------|
| 4.2.1 | ห้องผลิตภาพ | 38 |
| 4.2.2 | ภาพไวเนล | 40 |
| 4.2.3 | ภาพที่จัดแสดงโดยผู้มีส่วนร่วมกับผลงาน | 40 |
| 4.2.4 | ภาพจากการบันทึกเสียงจากที่อื่นๆ | 41 |
| 4.3 | การปฏิสัมพันธ์ | 43 |
| 4.4 | เนื้อหา | 43 |
| 4.4.1 | การแปลงสาร | 43 |
| 4.4.2 | ความลับ | 43 |
| บทที่ 5 บทสรุป | | 45 |
| เอกสารอ้างอิง | | 46 |
| ภาพผลงานศิลปะ | | 47 |
| ประวัติผู้เขียน | | 57 |



สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 1. ภาพประกอบที่ 1 : ผลงานของ Joseph Kosuth | 13 |
| 2. ภาพประกอบที่ 2 : Joseph Kosuth | 14 |
| 3. ภาพประกอบที่ 3 : ผลงานของ Fernando Velazquez | 16 |
| 4. ภาพประกอบที่ 4 : Fernando Velazquez | 16 |
| 5. ภาพประกอบที่ 5 : ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 | 18 |
| 6. ภาพประกอบที่ 6 : ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 | 19 |
| 7. ภาพประกอบที่ 7 : ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 | 19 |
| 8. ภาพประกอบที่ 8 : ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4 | 20 |
| 9. ภาพประกอบที่ 9 : ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 | 21 |
| 10. ภาพประกอบที่ 10 : ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 | 21 |
| 11. ภาพประกอบที่ 11 : ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3 | 22 |
| 12. ภาพประกอบที่ 12 : ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4 | 22 |
| 13. ภาพประกอบที่ 13 : ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 5 | 23 |
| 14. ภาพประกอบที่ 14 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 | 24 |
| 15. ภาพประกอบที่ 15 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 | 24 |
| 16. ภาพประกอบที่ 16 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 | 25 |
| 17. ภาพประกอบที่ 17 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4 | 25 |
| 18. ภาพประกอบที่ 18 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 5 | 26 |
| 19. ภาพประกอบที่ 19 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 6 | 26 |
| 20. ภาพประกอบที่ 20 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 7 | 27 |
| 21. ภาพประกอบที่ 21 : ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 8 | 27 |
| 22. ภาพประกอบที่ 22 : ภาพร่างการติดตั้งผลงาน | 28 |
| 23. ภาพประกอบที่ 23 : กระบวนการเขียน โปรแกรม (รูปร่างหน้าต่างของ NetBeans) | 29 |
| 24. ภาพประกอบที่ 24 : ออกแบบหน้า UI ของโปรแกรม | 29 |
| 25. ภาพประกอบที่ 25 : การเขียนโค้ด | 30 |
| 26. ภาพประกอบที่ 26 : วิธีการติดตั้งห้องผลิตภาพ | 30 |
| 27. ภาพประกอบที่ 27 : วิธีการติดตั้งห้องผลิตภาพ | 31 |
| 28. ภาพประกอบที่ 28 : ภาพอ้างอิงการใช้งานภาพไววนิล | 31 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|----|
| 29. ภาพประกอบที่ 29 : ลักษณะการติดตั้งภาพไววนิล | 32 |
| 30. ภาพประกอบที่ 30 : ภาพอ้างอิงการติดตั้งโปรสเตอร์ตามถนน | 33 |
| 31. ภาพประกอบที่ 31 : วิธีการติดตั้งภาพที่ได้รับจากผู้ชม | 34 |
| 32. ภาพประกอบที่ 32 : เครื่องพิมพ์ภาพที่ถูกแปลงมาจากเสียง | 34 |
| 33. ภาพประกอบที่ 33 : ภาพที่ประมวลผลจากคลื่นเสียง | 35 |
| 34. ภาพประกอบที่ 34 : ภาพที่ประมวลผลจากคลื่นเสียง | 36 |
| 35. ภาพประกอบที่ 35 : ภาพที่ประมวลผลจากคลื่นเสียง | 36 |
| 36. ภาพประกอบที่ 36 : ภาพที่เกิดจากคลื่นเสียงที่สั้นเกินไป | 37 |
| 37. ภาพประกอบที่ 37 : ภาพที่มีคลื่นเสียงที่พอดี | 37 |
| 38. ภาพประกอบที่ 38 : ภาพที่มีคลื่นเสียงที่พอดี | 38 |
| 39. ภาพประกอบที่ 39 : ห้องผลิตภาพ : ห้องไม้สีขาวขนาด 1.20x1.75x2.00 เมตร | 39 |
| 40. ภาพประกอบที่ 40 : ใช้ไฟสีแดง เพื่อให้ได้บรรยากาศเหมือนห้องล้างรูป | 39 |
| 41. ภาพประกอบที่ 41 : พื้นผิวของภาพไววนิล | 40 |
| 42. ภาพประกอบที่ 42 : ภาพจัดแสดงของผู้เข้าชม | 41 |
| 43. ภาพประกอบที่ 43 : ภาพข้อมูลจากการบันทึกเสียง | 41 |
| 44. ภาพประกอบที่ 44 : ภาพข้อมูลจากการบันทึกเสียง | 42 |
| 45. ภาพประกอบที่ 45 : ภาพข้อมูลจากการบันทึกเสียง | 42 |

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การทำงานของดิจิทัล คือหลายสิ่งๆ ที่คนทั่วไปไม่ได้นึกถึงหรือให้ความสนใจ เช่นกล้องดิจิทัล ทันทีที่เราได้กดชัตเตอร์ แสงวิ่งเข้าผ่านเลนส์ เข้าสู่ตัวกล้องและเกิดการเรียงกันของชุดฐานข้อมูลตัวเลขอย่างฉับพลันจนเกิดมาเป็นภาพให้เราได้รับรู้ได้ทันที มันให้กำเนิดภาพที่ตรงกับประสบการณ์การรับรู้ของเราจริงๆราวกับว่าสิ่งที่ปรากฏขึ้นนั้นคือของจริง เพราะคนที่เราเห็นทางโทรทัศน์นั้น ก็คือคนจริงๆ ต้นไม้ก็คือต้นไม้จริงๆ เหตุการณ์ที่มันเกิดขึ้นในนั้น ก็คือเหตุการณ์จริงๆ มันไม่ได้มีอะไรที่แปลกเปลี่ยนไปจากประสบการณ์ของเรา นี่อาจจะเป็นการที่ทำให้เราได้หลงเคลิ้มไปกับภาพความจริงแบบดิจิทัล เกิดเป็นการเสพความจริงแบบดิจิทัล ซึ่งเกิดจากการนำเสนอโดยสื่อ

สื่อมีหน้าที่คัดกรองสิ่งที่จะนำเสนอสู่สายตาประชาชน ทุกกระบวนการก่อนนำเสนอถูกคัดเลือกและจัดการมาก่อนที่เราจะได้รับรู้ ทั้งนี้รวมไปถึงการสร้างภาพลักษณ์ อย่างเช่นดารา หรือผู้นำประเทศ มักต้องมีการวางตัว หรือมีบุคลิกในแบบที่ถูกคิดมาแล้ว แต่ที่น่าแปลกใจสำหรับตัวข้าพเจ้าแล้วคือการที่สิ่งเหล่านี้มักสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ที่รับชมได้อย่างมหาศาลอย่างเช่นละครหลังข่าว องค์ประกอบของละครนั้น มีทั้งขั้นตอนการผลิต (Production) การเขียนบท ตัดต่อ คัดเลือกฉาก การคัดเลือกตัวละครที่จะมารับบท ทั้งหมดทั้งหมดประกอบกันขึ้นมาเป็นละครหนึ่งเรื่อง และสามารถทำให้คนมีอารมณ์ร่วมกับความปลอมของละคร

เมื่อถึงยุคที่การติดต่อสื่อสารนั้นก้าวไกล ไปเกินกว่าอะไรหลายๆอย่าง สิ่งที่เกิดขึ้นก็คือ ข่าวลือ หรือการเผยแพร่สิ่งที่มีบางครั้งมีอาจพูดได้ หรือกลายเป็นการปลุกระดม เคลื่อนไหว การแชร์ข่าวจากสื่อสังคมออนไลน์ มีลักษณะคล้ายกันกับการบอกเล่าปากต่อปาก แต่เทคโนโลยีพามันไปได้ไกลกว่านั้น คือไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้าและคุยกัน แต่สามารถที่แชร์ข้อมูลเหล่านั้น ไปถึงกันได้ทันทีในเวลาไม่กี่อึดใจ เป็นปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดเจนในสังคมไทยเรา ที่มักมีการปล่อยข่าวลือต่างๆ ออกมากันอย่างไม่ขาดสาย และกลายเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้เพื่อเป็นการปลุกปั่น พื้นที่แสดงความคิดเห็น หรือการทำให้เสียชื่อเสียง (Discredit) ในทางธุรกิจก็จะเป็นบริษัทคู่แข่ง หากทางการเมืองก็คือคู่แข่งทางการเมือง ข้าพเจ้าสังเกตเห็นการปล่อยข่าวลือแบบนี้อยู่เป็นประจำทางสื่อสังคม (Social Media) เพราะด้วยความรวดเร็ว และรวมถึงมันทำให้สามารถแชร์ในสิ่งที่ไม่สามารถจะแชร์

ได้ พูดในสิ่งที่ไม่สามารถจะพูดได้ ความน่าสนใจของสิ่งเหล่านี้คือ มันมีทั้งความจริงและความไม่จริงผสมกันและเราไม่อาจจะมีวันรู้ได้อย่างแน่ชัดว่าอะไรจริงแท้ อะไรป้อปด บางครั้งมันผสมกัน บางครั้งมันจริง บางครั้งมันหลอกลวงแต่ข้าพเจ้ามองมันเป็นพื้นที่แห่งการแสดงออกและปลดปล่อยที่เต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งการวิจารณ์ พาดพิง คำทอ เสียดสี โจมตี หรือการระบายความในใจที่เป็นเรื่องส่วนตัวในพื้นที่ส่วนตัวอย่างเช่น Facebook หรือ Twitter บางเรื่องที่ไม่สามารถจะนำเอาไปพูดคุยกับใครได้ ก็นำมาสู่การระบายออกในพื้นที่ส่วนบุคคล เป็นพื้นที่ให้ปัจเจกบุคคลได้แสดงออกถึงความเป็นตัวเองอย่างสุดโต่ง หรือแม้กระทั่งสร้างภาพตนเองขึ้นมาในพื้นที่ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) เผยแพร่ให้ผู้อื่นๆ ได้รู้จักคุณในแบบที่คุณอยากให้รู้จัก

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้างการรับรู้ใหม่จากความเป็นอนาล็อกมาสู่ความเป็นภาพที่ถูกประมวลผลด้วยดิจิทัล
2. ให้ปัจเจกบุคคลมีโอกาสได้สร้างภาพแทนของตนเองเพื่อเผยแพร่ ด้วยการแสดงออกทางคำพูด

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. รวบรวมข้อมูล ที่เป็นคำพูดด้วยการบันทึกเสียง
2. นำเสียงที่ได้เข้าสู่กระบวนการแปรค่าเป็นเลขฐานสองและนำไปสู่ความเป็นภาพแบบดิจิทัล เพื่อให้เป็นภาพแทนของความคิด คำพูดบางอย่างที่เป็นความลับ หรือเรื่องที่ไม่ได้
3. นำเสนอเป็นผลงานศิลปะจัดวาง และผู้คนสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานได้ (Interactive)
4. การประมวลผลจากเสียงมาสู่ภาพจะถูกตัดที่เวลา 10 วินาที

อิทธิพลที่ได้รับของการสร้างสรรค์

2.1 อิทธิพลทางแนวความคิด

แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representative Idea) ภาพแทน (Representation) คือผลผลิตความหมายของสิ่งที่คิด (concept) ในสมองของเราผ่านภาษา เป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดและภาษา ซึ่งทำให้เราสามารถอ้างอิงถึง โลกวัตถุจริงๆ ผู้คน เหตุการณ์ หรือจินตนาการถึง โลกสมมุติ ผู้คนและเหตุการณ์สมมุติได้

การสร้างภาพแทนนั้น ประกอบไปด้วยกระบวนการ 2 กระบวนการ หรือ ระบบการสร้างภาพแทน 2 ระบบ ด้วยกัน ระบบแรกคือ ระบบที่จะช่วยในการจัดจำแนกวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับชุดความคิด (a set of concept) หรือ ภาพแทนในความคิด (mental representation) ซึ่งมีอยู่ในสมองของเรา ถ้าไม่มีระบบนี้ เราจะไม่สามารถตีความ โลกแห่งความหมายได้ ความหมายนั้นขึ้นอยู่กับระบบความคิด และภาพ (image) ที่ถูกสร้างขึ้นในความคิดของเราซึ่งสามารถใช้แทนที่หรืออ้างอิง โลกวัตถุ ทำให้เราสามารถที่จะอ้างอิงถึงสิ่งต่างๆ ทั้งที่อยู่ในสมองและนอกสมองของเราได้

การที่เราเรียกระบบที่ช่วยจำแนกแยกแยะว่าเป็นระบบการสร้างภาพแทน ก็เพราะว่า มันไม่ได้ประกอบไปด้วยความคิดที่เป็นปัจเจกเท่านั้น แต่มีความหลากหลายในการรวบรวม การจัดกลุ่ม การจัดหมวดหมู่ การจัดประเภทของความคิด และสร้างความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างกันได้ ยกตัวอย่างเช่น เราใช้หลักเกณฑ์ความคล้ายคลึงและความแตกต่างในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความคิดหรือสร้างความแตกต่างของความคิดจากสิ่งต่างๆ เช่น เรามีความคิดว่า ในบางประการ นกเหมือนกับเครื่องบินบนท้องฟ้า ซึ่งความคิดนี้ตั้งอยู่บนฐานของความจริงที่ว่า พวกมันเหมือนกันเพราะพวกมันบินได้ แต่ในขณะเดียวกันเราก็มีความคิดว่า มันมีความแตกต่างในประการอื่นๆ อีก คือ นกเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ในขณะที่เครื่องบินเป็นประดิษฐกรรมของมนุษย์ การผสมและจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่างๆ เพื่อก่อรูปของความเข้าใจ (idea) และความเห็นอย่างซับซ้อนนั้นเป็นไปได้ ก็เพราะ ความคิดของเราถูกจัดการด้วยระบบการจัดจำแนกความแตกต่าง

จากตัวอย่างข้างต้น ในการแยกแยะครั้งแรก อยู่บนฐานของความแตกต่างระหว่างสิ่งที่บิโนได้กับ บิโนไม่ได้ และในการแยกแยะครั้งที่สองอยู่บนฐานของความแตกต่างระหว่างสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ ขึ้นมากับสิ่งที่เป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ยังมีอีกกฎเกณฑ์อื่นๆ อีกในการจัดการแยกแยะซึ่งทั้งหมด ทำงานภายใต้ระบบความคิด เช่น การจัดลำดับก่อนหลัง ความคิดใดมาก่อนและความคิดใดมาที หลัง หรือ การจัดลำดับตามหลักเหตุผล อะไรเป็นสาเหตุของอะไร เป็นต้น ความคิดนั้น ไม่ได้ถูกเก็บ รวบรวมแบบสุ่ม แต่ความคิดถูกรวบรวม จัดการ และจำแนกเข้าสู่ความสัมพันธ์อันซับซ้อนกับสิ่ง อื่นๆ

แผนที่ความคิด (conceptual map) ซึ่งเรามีในสมองนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นั้นทำให้เราตีความโลกและทำความเข้าใจโลกแตกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า พวกเราแต่ละคน เข้าใจและตีความโลกในลักษณะเฉพาะและเป็นปัจเจก แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถที่จะสื่อสารกัน ได้ก็ เพราะเราแบ่งปันแผนที่ความคิดที่มีความเหมือนกัน และทำความเข้าใจหรือตีความหมายโลก ในแนวทางที่คล้ายคลึงกันแบบกว้างๆ นั่นคือความหมายที่แท้จริงเมื่อเราพูดว่า เราอยู่ในวัฒนธรรม เดียวกัน เพราะเราตีความ โลกแบบกว้างๆ เหมือนกัน ทำให้เราสามารถสร้างความหมายในเชิง วัฒนธรรมร่วมกัน ได้ และสร้างโลกทางสังคมซึ่งพวกเราอาศัยอยู่ร่วมกันได้

ระบบที่สอง อย่างไรก็ตาม แผนที่ความคิดร่วมกันก็ยังไม่พอ เราจะต้องสามารถอ้างอิงหรือ แลกเปลี่ยนความหมายและความคิดได้ด้วย เราจะทำเช่นนั้นได้ก็ต่อเมื่อเราใช้ภาษาร่วมกัน ซึ่งเป็น เพียงวิธีการเดียวเท่านั้น ดังนั้น ภาษา ก็คือ ระบบการสร้างภาพแทนระบบที่สอง ซึ่งเกี่ยวข้องใน กระบวนการสร้างความหมายทั้งหมด แผนที่ความคิดที่เรามีร่วมกันจะต้องถูกแปลไปเป็นภาษาที่เรา ใช้ทั่วไป เราจึงจะสามารถจับคู่ความคิดและความเข้าใจต่างๆ เข้ากับคำที่ต้องการเขียน เสียงที่ ต้องการพูด หรือภาพที่ปรากฏได้อย่างแน่นอน โดยทั่วไป เราเรียกคำ เสียง หรือภาพที่มี ความหมายว่า "สัญลักษณ์" สัญลักษณ์เหล่านี้แทนที่หรืออ้างอิงความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่าง ความคิดต่างๆ ที่เรามีในสมอง พร้อมๆ กับ การสร้างระบบความหมายทางวัฒนธรรมของเราขึ้นมา

สัญลักษณ์ ถูกจัดการ โดยภาษา ทำให้เราสามารถแปลงความคิดของเราไปสู่ด้วยคำ เสียงหรือภาพ และทันทีที่มีการใช้สัญลักษณ์ มันจะปฏิบัติการในฐานะภาษา แสดงความหมายและสื่อสารความคิด ของเราไปยังคนอื่นๆ คำว่า "ภาษา" ในที่นี้นั้น มีความหมายกว้างขวาง ระบบการเขียนที่มีความ เฉพาะ หรือระบบการพูดที่มีความเฉพาะทั้งสองสิ่งนี้ถูกจัดเป็น "ภาษา" อย่างไม่มีข้อสงสัย แต่ภาษา ยังรวมถึงภาพต่างๆ ที่เห็น แม้ว่าจะสร้างขึ้นมามีมือ เครื่องจักร อิเล็กทรอนิกส์ ดิจิตอล หรือ อื่นๆ เมื่อพวกมันถูกใช้แสดงความหมาย ก็จัดเป็นภาษา และยังรวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่ไม่ใช่ "ภาษาศาสตร์" ซึ่งใช้แสดงความรู้สึกโดยทั่วไป ตัวอย่างเช่น "ภาษา" ของการแสดงความรู้สึกทาง สี หน้า ท่าทาง หรือ "ภาษา" ของแฟชั่น เสื้อผ้า ไฟจราจร เป็นต้น แม้กระทั่ง บทเพลงก็เป็น "ภาษา" ที่ มีความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างเสียง และคอร์ดต่างๆ ที่มีความแตกต่างกัน เสียง คำ ภาพ หรือ สิ่งใดๆ ที่ทำหน้าที่ในฐานะสัญลักษณ์ และถูกจัดการด้วยสัญลักษณ์เข้าไปสู่ระบบ ซึ่งสามารถบรรจุและ แยกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงความหมายได้ ในมุมมองนี้ส่วนถูกจัดเป็น "ภาษา" ทั้งสิ้น กล่าวโดยสรุป แก่นกลางของกระบวนการสร้างความหมายในวัฒนธรรมนั้น มีระบบการสร้างภาพแทน 2 ระบบเกี่ยวข้องอยู่

ระบบแรก ทำให้เราสามารถให้ความหมายกับโลกผ่านการสร้างชุดของความสัมพันธ์ หรือห่วงโซ่ของการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้คน วัตถุ เหตุการณ์ ความคิดทางนามธรรมต่างๆ กับระบบความคิดหรือแผนที่ความคิดของเรา

ระบบที่สอง ขึ้นอยู่กับการสร้างชุดของความสัมพันธ์ระหว่าง "แผนที่ความคิดของเรา" กับ "ชุดสัญลักษณ์" โดยการจัดการหรือรวบรวมมันเข้าสู่ภาษาที่หลากหลาย ซึ่งแทนที่หรืออ้างอิงถึงความคิดเหล่านั้น. ความสัมพันธ์ระหว่าง "สิ่งต่างๆ" ความคิด และสัญลักษณ์ วางอยู่บนแก่นกลางของการผลิตความหมายในภาษา กระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้เข้าด้วยกัน คือ สิ่งที่เราเรียกว่า "ภาพแทน" (Stuart Hall, 1997 : 17-19)

การศึกษาในเรื่องภาพแทนนั้นสามารถแบ่งเป็นแนวทางหลักๆ ได้ 3 แนวทางด้วยกัน ซึ่งได้แก่

1. ภาพสะท้อน (reflective approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ "ภาพสะท้อน" (reflective approach) แนวทางนี้เชื่อว่า ความหมายอยู่ในวัตถุ ผู้คน ความคิด หรือเหตุการณ์ที่อยู่บนโลกแห่งความจริง และภาษาทำหน้าที่เหมือนกับกระจก เพื่อสะท้อนความหมายที่แท้จริงซึ่งปรากฏบนโลก

2. เจตจำนง (intentional approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ "ความตั้งใจหรือเจตจำนง" แนวทางนี้เชื่อว่า ผู้แต่ง ผู้พูด เป็นคนกำหนดความหมายต่างๆ บนโลก ผ่านภาษา คำต่างๆ จึงมีความหมายตามที่ผู้แต่งตั้งใจที่จะให้มีความหมาย

3. การประกอบสร้าง (constructionist approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทนคือ "การประกอบสร้าง" ความหมายผ่านภาษา แนวทางนี้เชื่อว่า ไม่มีสิ่งใด หรือแม้กระทั่งปัจเจกผู้ใช้ภาษาคนใดสามารถจะคงความหมายต่างๆ ในภาษาไว้ได้ สิ่งต่างๆ ไม่ได้มีความหมายใดๆ แต่เป็นเราที่สร้างความหมายขึ้นมา โดยการใช้ระบบภาพแทน ซึ่งได้แก่ ความเข้าใจ (concept) และสัญลักษณ์ (sign) ต่างๆ การศึกษาตามแนวทางนี้ เราจะต้องไม่สับสนกับโลกวัตถุ ที่ซึ่งสิ่งของและผู้คนดำรงอยู่ ต้องไม่สับสนกับปฏิบัติการเชิงสัญลักษณ์ (symbolic practice) ใดๆ ที่ทำงานผ่านภาพแทน ความหมาย หรือระบบภาษา แนวทางการศึกษานี้ไม่ได้ปฏิเสธการมีอยู่ของโลกรวมทั้งแต่โลกวัตถุนั้น ไม่ได้มีความหมายใดๆ บรรจุอยู่ มันคือระบบภาษาหรือระบบใดๆ ก็ตามที่เรานำมาใช้เพื่อเป็นตัวแทนความคิดของเรา มันคือเรา ในฐานะผู้กระทำในทางสังคม (social actor) ซึ่งใช้ระบบความคิดที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม ภาษา และระบบภาพแทนอื่นๆ ในการสร้างความหมายขึ้นมา ทำให้โลกมีความหมาย และทำการสื่อสาร โลกแห่งความหมายนี้ให้กับผู้อื่น (Stuart Hall, 1997 : 24-26)

แนวทางการศึกษาการประกอบสร้างภาพแทนนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง ได้แก่ "แนวทางสัญลักษณ์วิทยา" และ "แนวทางวาทกรรม"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. แนวทางสัญวิทยาวิทยา (semiology) จะทำการศึกษาศัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อค้นหาว่าสัญลักษณ์ทำหน้าที่สื่อความหมายในทางสังคมอย่างไร แนวทางนี้พัฒนามาจากแนวคิดของนักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ แฟร์ดินอนด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่เชื่อว่า "ภาษา" เป็นระบบของสัญญาณที่สังคมสร้างความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ จากการเปรียบเทียบความหมายของสิ่งนั้นกับสิ่งที่มีความหมายตรงข้าม นั่นคือ ความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณหนึ่งกับสัญญาณตัวอื่นๆ เกิดขึ้นโดยตรรกะของความแตกต่าง สัญญาณแต่ละตัวจะมีความหมายได้ก็จากการเปรียบเทียบว่าตัวมันแตกต่างจากสัญญาณตัวอื่นๆ ในระบบเดียวกันอย่างไร โซซูร์ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์โครงสร้างของภาษา เพื่อค้นหากฎเกณฑ์ต่างๆ ที่กำหนดโครงสร้างและความหมายของภาษา โซซูร์เชื่อว่า การเข้าใจโครงสร้างของความหมาย จะทำให้เข้าใจกฎเกณฑ์ที่ควบคุมการเข้าใจความจริงของสังคม

นักทฤษฎีที่พัฒนาวิธีการศึกษาศัญวิทยาวิทยาในเวลาต่อมา คือ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เขาเสนอว่า ภาพแทนความจริงเป็นที่มาของกระบวนการสร้างความรู้ทางสังคม จึงควรวิเคราะห์ระบบภาพแทนความจริงในฐานะตัวบท (text) เชื่อมโยงกับบริบททางสังคม (context) เพื่อทำความเข้าใจว่า กระบวนการสร้างภาพแทนความจริงเกิดขึ้นเพื่ออะไรในงานศึกษาเรื่อง "มายาคติ" (Mythologies) บาร์ตส์ได้สาธิตวิธีการใช้สัญลักษณ์ทางภาษาสร้างมายาคติทางสังคม โดยวิธีการที่เรียกว่า "การเปิดโปงมายาคติ" (Demythification) เขาได้ชี้ให้เห็นว่า การสร้างความหมายเชิงมายาคติเกี่ยวข้องกับการสร้างความจริง ในแง่ที่ว่ามายาคติถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิควิธีที่ทำให้ดูเป็นธรรมชาติ ทำให้เกิดความเชื่อว่า มายาคติเป็นสิ่งที่สมเหตุสมผล และเป็นตัวแทนความจริง ทั้งนี้ก็เพื่อให้แนวคิดที่นำเสนอ ไม่ถูกตั้งคำถามถึงเป้าหมายที่มันถูกสร้างขึ้นมา (เนตรดาว แพทย์กุล, 2543)

2. แนวทางศึกษาวาทกรรม (Discursive approach) สำหรับแนวทางศึกษาที่สองคือ "แนวทางศึกษาวาทกรรม" (Discursive approach) แนวทางนี้ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่าง "อำนาจ" กับ "ความหมาย" เพื่ออธิบายถึงกระบวนการสร้างภาพแทนความจริงกับนัยยะทางการเมืองที่เกิดขึ้น ผู้นำการศึกษาวาทกรรมคนสำคัญ ได้แก่ มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault)

ในบทความเรื่อง Subject and Power (Michel Foucault, 1982 : 208-226) ฟูโกต์ แสดงให้เห็นว่า นับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นต้นมา รัฐสร้างอำนาจด้วยการทำให้พลเมืองกลายเป็นปัจเจก โดยการใช้กลไกเชิงอำนาจสมัยใหม่ควบคุมการเข้าถึงความจริง เพื่อควบคุมวิจารณ์และ การตัดสินใจของปัจเจก โดยการให้คำมั่นสัญญาว่า รัฐจะให้หลักประกันด้านเสรีภาพแก่ปัจเจก ไม่ว่าจะ เป็นในเรื่องของการมีสุขภาพที่ดี การมีชีวิตที่ดี การกินคืออยู่ดี การมีความงามของร่างกาย การมีความปลอดภัย เสรีภาพในการคิดและตัดสินใจ ฯลฯ การทำให้มนุษย์กลายเป็นปัจเจก ทำให้มนุษย์กลายเป็นหน่วยที่ถูกควบคุม ถูกจัดการ ถูกทำให้สยบยอม และมีฐานะพึ่งพิง อำนาจรัฐจึงแทรกซึมลงสู่ความคิดของปัจเจก และการตัดสินใจของปัจเจกได้อย่างลึกซึ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฟูโกต์กับสมมุติฐานเรื่องความจริง 3 ข้อ ในหนังสือ Discourse on Language ฟูโกต์ตั้งคำถามถึงที่มาของ "อำนาจ" ที่สร้างความจริง และในหนังสือ The Order of Thing เขาได้ชี้ให้เห็นถึงแรงบันดาลใจที่ทำให้เกิดการสร้างภาพแทนขึ้นมาว่า เกิดจากความปรารถนาที่ผู้สร้างภาพ ต้องการให้ภาพแทนที่ถูกสร้างขึ้นเป็นตัวแทนความรู้ และเป็นสิ่งที่ปราศจากข้อสงสัย เพื่อสถาปนาตัวผู้สร้างให้มีอำนาจ ฟูโกต์ได้เสนอสมมุติฐานในการศึกษาความจริงไว้ 3 ข้อ คือ

1. ความจริงกับกระบวนการสร้าง ความจริงเป็นระบบความเข้าใจที่เกิดจากกระบวนการสร้าง และกฎเกณฑ์ที่เผยแพร่ความจริง ไม่มีความจริงใดเกิดขึ้นเอง โดยไม่มีเหตุสร้างขึ้น
2. ความจริงกับอำนาจ ความจริงเชื่อมโยงกับระบบอำนาจที่สร้างและรักษาความจริง และเกิดจากความพยายามในการใช้อำนาจสร้าง และยืนยันความจริงให้แก่กว้างออกไป
3. ความจริงกับความเป็นอื่น ปริณิพจน์ของอำนาจที่สร้างความจริง มิได้จำกัดอยู่ที่สถาบันทางสังคม แต่อยู่ที่กระบวนการสร้างภาพ "คนอื่น" และ "ความเป็นอื่น" ให้กับสิ่งต่างๆ ในโลกของความจริง (เนตรดาว แพทย์กุล, 2543)

โดยสรุป ภาพแทน คือ กระบวนการที่สมาชิกของวัฒนธรรมนั้นๆ ใช้ภาษา (ภาษาในที่นี้รวมถึงระบบสัญลักษณ์และระบบสัญลักษณ์ต่างๆ) เพื่อผลิตความหมายต่างๆ ขึ้นมา การนิยามเช่นนี้แสดงถึงนัยยะสำคัญที่ว่า สิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น วัตถุ ผู้คน เหตุการณ์ต่างๆ ที่อยู่บนโลกนั้น ไม่มีความหมายในตัวของมันเอง ไม่มีความหมายที่คงที่แน่นอน ไม่มีความหมายที่เป็นสุดท้าย และไม่มีแม้กระทั่งความหมายที่จริงแท้ ความหมายเกิดขึ้นจากพวกเรา จากวัฒนธรรมของมนุษย์ ผู้ที่ทำให้สิ่งต่างๆ มีความหมายขึ้นมา ดังนั้น ความหมายจึงมีการเปลี่ยนแปลงจากวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรม และจากช่วงเวลาหนึ่งสู่อีกช่วงเวลาอยู่เสมอ มันไม่มีหลักประกันว่า วัตถุต่างๆ ในวัฒนธรรมหนึ่งจะมีความหมายเหมือนกันกับวัฒนธรรมอื่น นั่นก็เพราะว่า วัฒนธรรมแตกต่างกันตรงรหัส (code) ซึ่งปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ ในมุมมองของ "การประกอบสร้าง" นั้น ภาพแทนเกี่ยวพันกับการสร้างความหมายโดยการเชื่อมโยงความแตกต่างในการจำแนกแยกแยะสรรพสิ่ง 3 ประการ ประการแรก คือ อะไรก็ตามที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า โลกทางวัตถุ ผู้คน เหตุการณ์ และประสบการณ์ต่างๆ ประการที่สอง คือ โลกทางความคิด ซึ่งหมายถึง ความคิดที่อยู่ในความทรงจำที่เรามีอยู่ในสมองของเรา และ ประการที่สาม คือ สัญลักษณ์ ซึ่งถูกจัดเข้าสู่ภาษาต่างๆ ซึ่งใช้เป็นตัวแทนหรือใช้ในการสื่อสารความคิดเหล่านี้ การผลิตความหมายขึ้นอยู่กับรหัส (code) ในการเปลี่ยนวัตถุและสิ่งต่างๆ เป็นรหัส เรียกว่า "การใส่รหัส (encoding)" และบุคคลซึ่งอยู่ปลายทางจะต้องทำ "การถอดรหัส (decoding)" จึงจะเข้าใจความหมายที่ถูกสร้างขึ้นมา แต่เราต้องระลึกไว้เสมอ ความหมายมีการเปลี่ยนแปลงและเลื่อนไหลเสมอ รหัสเหมือนกับข้อตกลงทางสังคม (social conventions) มากกว่ากฎหมายที่แน่นอนตายตัวหรือกฎที่ไม่สามารถฝ่าฝืนได้ ขณะที่ความหมายเกิดการเปลี่ยนแปลงและเลื่อนไหล จะทำให้รหัสทางวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Stuart Hall, 1997 : 61-62)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดการบริโภคหลังสมัยใหม่ของ โบร์ดริยาร์ด (Jean Baudrillard) เห็นว่า ในเศรษฐศาสตร์แบบเดิมนั้น ไม่สามารถอธิบายเรื่องการบริโภคในสังคมปัจจุบัน ได้อย่างเพียงพอ สังคมปัจจุบันได้แปรเปลี่ยนเป็นสังคมแห่งการบริโภคไปเสียแล้ว ในสังคมแห่งการบริโภคนี้ ประโยชน์ใช้สอยถูกทำให้หมดบทบาทลงอย่างสิ้นเชิง ด้วยเรื่องของความแตกต่างและการบริโภคเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งวัตถุจะถูกกำหนดในฐานะที่เป็นส่วนประกอบในการสร้างบรรยากาศของระบบคุณค่าในสังคมสมัยใหม่ ดังนั้นการอธิบายการบริโภคโดยเศรษฐศาสตร์แบบเดิม จึงไม่เพียงพอในปัจจุบัน แต่การบริโภคจะเป็นปรากฏการณ์ของมิติทางสังคมและวัฒนธรรม โบร์ดริยาร์ด มีความเห็นว่าทฤษฎีเกี่ยวกับวัตถุและการบริโภคในสังคมปัจจุบัน ไม่ได้ตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่าด้วยเรื่องของอรรถประโยชน์ (utility) หรือทฤษฎีแห่งความพึงพอใจ (pleasure) โดยทั่วไป แต่น่าจะวางอยู่บนรากฐานของการสร้างคุณค่าและความหมายของวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นมาในสังคม ซึ่งตั้งอยู่บนตรรกะแห่งความแตกต่าง (difference) และเป็นเงื่อนไขที่ทำให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่การบริโภคเชิงสัญลักษณ์ (อริคม โกมลวิทยาธร, 2548 : 16-29)

การศึกษาวัฒนธรรมการบริโภคของโบร์ดริยาร์ด จึงเน้นประเด็นหลักไปที่ "การบริโภค" เนื่องจาก "ความจริงเกี่ยวกับการบริโภค ไม่ได้มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับควมรื่นรมย์ หากเป็นหน้าที่หนึ่งของการผลิต ดังนั้น มันจึงไม่ได้เป็นเรื่องของปัจเจก แต่เป็นเรื่องของส่วนรวม โดยตรงทั้งหมด เช่นเดียวกับการผลิตเชิงวัตถุ" กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ เมื่อสินค้าชนิดหนึ่งถูกผลิตขึ้นมา มันย่อมต้องมีคุณค่าทางการใช้สอย ฉะนั้นมันย่อมถูกผลิตซ้ำเพื่อตอบสนองทั้งความต้องการและความจำเป็นต้องใช้ของเรา ดังนั้นการบริโภค คือ ปัจจัยสำคัญที่อยู่ควบคู่กับการผลิตนั่นเอง

โบร์ดริยาร์ด นิยามการบริโภคว่า เป็นการกระทำอันเป็นระบบของการจัดการกับสัญลักษณ์ ("a systematic act of the manipulation of signs") กล่าวคือ ในระบบบริโภคนิยม สินค้าหรือวัตถุไม่ได้หมายถึงแต่ตัวของมันเองอีกต่อไป หากแต่เป็นสัญลักษณ์สื่อไปถึงสถานภาพหรือวิถีชีวิตหนึ่ง นอกจากนั้นสินค้าและหน้าที่ในการเป็นสัญลักษณ์ ยังเชื่อมโยงกันในสายสัมพันธ์ที่ไร้ซึ่งเหตุผลหรือกฎเกณฑ์ แต่ถูกทำให้ดูเป็นเรื่องธรรมชาติที่ใครต่อใครก็เห็นพ้องต้องกัน (สุรเดช โชติอุดมพันธ์ 2550 : 168-169) ในหนังสือ For a Critique of the Political Economy of the Sign (1981 อ้างใน เกษม เพ็ญพิณันท์ 2550 : 39) โบร์ดริยาร์ดได้จัดวางระนาบของคุณค่าทางการใช้สอยและคุณค่าทางการแลกเปลี่ยนใหม่ ด้วยการสอดแทรกระบบสัญลักษณ์เข้ามาในการวิเคราะห์การบริโภค ที่ความหมายทางสังคมที่ปรากฏอยู่ในสินค้า ได้กลายเป็นปัจจัยหลักที่มาควบคุมการแลกเปลี่ยน ด้วยเหตุนี้ โบร์ดริยาร์ด จึงได้จัดวางระนาบความสัมพันธ์ออกเป็น 2 ชุด คือ

1. ระหว่างคุณค่าการแลกเปลี่ยนและคุณค่าการใช้สอย หรือสินค้าที่นำมาแลกเปลี่ยนและประโยชน์ใช้สอยของมัน
 2. ระหว่างรูปลักษณ์ทางสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์ เขาได้จัดวางคู่ความสัมพันธ์เหล่านี้ใหม่ให้เกี่ยวเนื่องกับสินค้าที่เราบริโภค โดยพิจารณาจาก "หน้าที่ในเชิงช่วงชั้น ระหว่างรูปแบบที่ครอบงำอยู่และรูปแบบที่อ้างอิง (หรือสิ่งที่กล่าวถึง)" ดังนั้นคุณค่าทางการ
- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แลกเปลี่ยนกับรูปแบบทางสัญลักษณ์จึงเป็นสิ่งเดียวกัน เพราะว่าสิ่งที่เรานำมาแลกเปลี่ยนไม่ใช่ความเป็นวัตถุ (materiality) หรือแรงงานที่ผลิตมันขึ้นมาแล้วให้มูลค่าแก่สินค้าอื่นๆ หากขึ้นอยู่กับรูปแบบที่ปรากฏให้เราได้เห็น ในขณะที่เดียวกันคุณค่าทางการใช้สอยกับความหมายทางสัญลักษณ์ก็ว่าเป็นสิ่งเดียวกัน เพราะมันบ่งบอกถึงสิ่งที่เราตระหนักถึงประโยชน์ที่ได้รับ หรือความหมายที่กำกับสามัญสำนึกของเราว่า มันมีนัยทางสังคมวัฒนธรรมของสินค้าโบครียาร์ดแง่ความสัมพันธ์ที่เกี่ยวเนื่องกันนี้ว่า จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเราเข้าใจถึงระบบตรรกะของสินค้า ที่มูลค่าของคุณค่าทางการแลกเปลี่ยนและคุณค่าทางการใช้สอยเป็นตัวบ่งชี้ว่าสินค้าเป็นสินค้าที่มีราคาเพียงใด ในขณะที่ระบบตรรกะของสัญลักษณ์ทางสัญลักษณ์และความหมายทางสัญลักษณ์เป็นตัวบ่งชี้ขึ้นต่างๆ ที่ทำให้เราบริโภคสินค้าตรรกะแห่งการบริโภคของโบครียาร์ด โดยโบครียาร์ดกล่าวว่า มีตรรกวิทยาอยู่ 4 ชุดที่มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับตรรกะแห่งการบริโภค (logic of consumption) อันได้แก่

1. ตรรกวิทยาเชิงหน้าที่ของการใช้ (A functional logic of use value) ซึ่งเป็นตรรกวิทยาในเชิงปฏิบัติของวัตถุหรือเป็นตรรกวิทยาเชิงอรรถประโยชน์ (utility) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การมองวัตถุในฐานะเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ (tool/instrument)
2. ตรรกวิทยาเชิงเศรษฐศาสตร์ของค่าการแลกเปลี่ยน (An economic logic of exchange value) ซึ่งเป็นตรรกวิทยาเชิงเปรียบเทียบค่า (equivalence) หรือถ้าพูดในเชิงตลาด คือ การมองวัตถุในฐานะสินค้า (commodity)
3. ตรรกวิทยาคุณค่าสัญลักษณ์ (A logic of sign value) ซึ่งเป็นตรรกวิทยาแห่งความแตกต่างหรือตรรกวิทยาของสถานะ (status) โดยวัตถุจะถูกมองในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ (sign) ที่บ่งบอกสถานภาพทางสังคม (standing) อัตลักษณ์ (identity) รูปแบบการใช้ชีวิต (style) เกียรติภูมิ (prestige) หรืออำนาจ (power) ของบุคคลหนึ่ง
4. ตรรกวิทยาการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ (A logic of symbolic exchange) ซึ่งเป็นตรรกวิทยาหลายความหมาย (ambivalence) โดยวัตถุจะอยู่ในฐานะที่เป็นของขวัญ (gift) หรือเป็นสัญลักษณ์แทนความสัมพันธ์

นอกจากนี้ โบครียาร์ด ยังเสนอว่า วัฒนธรรมของโลกยุคหลังสมัยใหม่มีเนื้อหาหลักอยู่ที่ (พัฒนา กิติธาดา, 2546 : 128-129)

1. เศรษฐกิจที่เน้นเรื่องการผลิตกับวัฒนธรรมที่ครั้งหนึ่งเป็นเพียงแบบแผนหรือวิถีชีวิตกลายเป็นสิ่งที่แยกกัน ไม่ออก เศรษฐกิจกับวัฒนธรรมไม่มีเส้นแบ่งแยกกันอีกต่อไป วัฒนธรรมสมัยใหม่กลายมาเป็นวัฒนธรรมของสัญลักษณ์ (Culture of Sign) ที่สามารถนำมาผลิตเป็นสินค้า ซื้อขายแลกเปลี่ยนกันในท้องตลาด เศรษฐกิจที่มีมูลค่ามากที่สุดและมีความยั่งยืนมากที่สุดมีฐานมาจากวัฒนธรรมแทบทั้งสิ้น เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี แฟชั่น เสื้อผ้า เครื่องสำอางเสริมความงาม

2. เศรษฐกิจเชิงวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่เดินทางมาถึงจุดเปลี่ยนที่สำคัญ กล่าวคือ สินค้าที่มีมูลค่าที่สุดในตลาดโลกไม่ใช่สินค้าและบริการในความหมายดั้งเดิม หากแต่เป็นข่าวสารข้อมูล โดยเปลี่ยนจากการผลิตสินค้าและบริการที่มีฐานอยู่ที่การใช้ทรัพยากรธรรมชาติมาเป็นการผลิตความรู้ และข่าวสารข้อมูล

3. ลักษณะที่โดดเด่นของวัฒนธรรมโลกยุคหลังทันสมัยอย่างหนึ่ง คือ การสร้างความจริงที่เหนือจริง (hyperreality) โดยผ่านกระบวนการผลิตซ้ำแบบจำลองหรือปลอมแปลงเลียนแบบ (simulation) โดยอาศัยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าซับซ้อนเข้าช่วย ความจริงไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แล้ว ไม่ใช่สิ่งที่ไม่ตาย แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น และถูกสร้างขึ้นได้หลายรูปแบบ ด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ความจริงที่เหนือความจริงที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุด ได้แก่ การติดต่อสื่อสารผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ การจัดแสดงนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ การโฆษณาผ่านสื่อมวลชนต่างๆ การเดินทางท่องเที่ยว หรือแม้กระทั่งการจัดสวนสนุกกลางแจ้ง เช่น ดิสนีย์แลนด์

ความเสมือนจริง (simulation)

ในความคิดของ โบ德里อาร์ด์ ความเสมือนจริง (simulation) คือ ความเป็นจริงที่เราสัมผัสกันอยู่นั้น กลับกลายเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดขึ้นอย่างที่เป็นจริงได้ เมื่อการรับรู้ของเราต่อความเป็นจริงไม่ได้เกิดขึ้นจากการเข้าถึงเนื้อแท้หรือเนื้อในของความเป็นจริงนั้นๆ แต่การรับรู้ของเราเกิดขึ้นจากความเสมือนจริง ที่ความเป็นจริงได้กลายเป็นองค์ประกอบของการทำให้สมจริง นี้ไม่ได้หมายความว่าความเสมือนจริงคือภาพลวงตา แต่เป็นความจริงที่ยิ่งกว่าจริง ในบทสัมภาษณ์ของ โบ德里อาร์ด์ เขาได้แจกแจงนัยยะของความเสมือนจริงคือการทำให้เป็นจริง ในขณะที่เรารับรู้มันอย่างที่เป็นจริง "การทำให้มองเห็น โลกอย่างที่เป็นจริงผ่านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คือ ความเสมือนจริง - กระบวนการทำให้เห็น โลกอย่างที่เป็นจริงนี้ หมายถึง การไล่ตะเพิดพื้นที่ของภาพลวงตาให้สูญหายไป" สำหรับ โบ德里อาร์ด์ แล้ว ความเสมือนจริงไม่ได้เกิดขึ้นมาเพื่อทดแทนความจริง ปกปิดความจริง หรือแม้กระทั่งกลายเป็นความจริงแทน แต่ความเสมือนจริงคือสิ่งที่เป็นจริงอย่างที่มีนัยเป็นเช่นนั้นจริงๆ ดังเช่นที่ โบ德里อาร์ด์ ยกตัวอย่างว่า ความสำเร็จของ ดิสนีย์แลนด์ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างจินตนาการและความคิดฝันในโลกแบบเด็กๆ ให้กับผู้เข้าเที่ยวชม โดยการปกปิดหรือหลีกเลี่ยงที่จะนำเสนอความจริงที่ว่า โลกของผู้ใหญ่และชีวิตจริงนั้นอยู่แยกต่างหากออกไป ในห้วงเวลานี้ ผู้ที่เข้าเที่ยวชมสวนสนุกกำลังอยู่ในดินแดนเนรมิต ดินแดนในนิทานหรือจินตนาการเท่านั้น จงทำตัวให้สนุกสนานแบบเด็กๆ ให้ถึงที่สุด (เกษม เพ็ญพิณันท์, 2550 : 79-79) การสร้างภาพเสมือนจริง 4 ขั้นตอนภาพเสมือนจริงเกิดขึ้นได้ในกระบวนการที่มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2551 : 299)

ขั้นที่หนึ่ง รูปจำลอง (image หรือ simulation) เป็นภาพสะท้อนของความจริง ในขั้นนี้ยังมีการปรากฏตัวของความจริงหรือต้นแบบของรูปจำลองอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่สอง รูปจำลองปิดบังและเปลี่ยนแปลงลักษณะของความจริง ในขั้นนี้ความจริงยังปรากฏตัวอยู่อย่างเลื่อนราง

ขั้นที่สาม รูปจำลองปิดบัง การหายไป (absence) หรือการไม่มีอยู่ของความจริง รูปจำลองทำเสมือนตัวมันเองคือความจริง

ขั้นที่สี่ รูปจำลองกลายเป็นภาพเสมือนจริงโดยสิ้นเชิง ไม่มีความสัมพันธ์ใดๆ กับความเป็นจริง ไม่มีการปรากฏตัวใดๆ ของต้นแบบ มีแต่แบบจำลองที่ไม่มีต้นแบบเท่านั้น

โบคิริยาร์ดเชื่อว่า การสร้างความเสมือนจริงเป็นหัวใจของความสำเร็จในระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ที่อาศัยอำนาจของเทคโนโลยีการสื่อสารในการสร้างจินตนาการ กระตุ้นความอยาก และเร่งความอยากหรืออยากเห็นของคนจำนวนมาก ความจริงแบบนี้อยู่เหนือความจริง และจะอยู่เหนือจริงได้ก็เพราะความสามารถในการปกปิดสิ่งที่เป็นจริงไว้อย่างมิดชิด แล้วปล่อยให้ผู้คนใช้จินตนาการและความคิดฝันของตัวเองไปขยายต่อ เพื่อสนองความอยากของคนเอง

ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)

คำว่า ไซเบอร์สเปซ ได้รับการบัญญัติโดยนักเขียน วิลเลียมกิบสัน (William Gibson) ในนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง “นูโรแมนเซอร์” (Neuromancer) โดยนิยามว่า “เป็นภาพที่หลอนที่ขอมรับร่วมกัน” กรอบคิดนี้ได้เปลี่ยนมาถึง ห้อง หรือพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นโดยซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ที่สร้างประสบการณ์ความจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) วีอาร์คือประสบการณ์ทางผัสสะอันหลากหลายที่รับรู้ได้ผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกออกแบบเพื่อลวงความรู้สึกของเรา และทำให้เราเชื่อว่าเราอยู่ใน “อีกโลกหนึ่ง” ในโลกวีอาร์คอมพิวเตอร์จะเป็นผู้ควบคุมทุกสิ่งและนำทิศทางสัมผัสความรู้สึก และความคิดของผู้เข้าร่วม พุดกว้างๆ คือ ไซเบอร์สเปซ คือ “พื้นที่ที่ไม่มีจริง” ในสายโทรศัพท์ระหว่างคุณกับทุกที่ที่มีการออนไลน์ พื้นที่ปลอมบนอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมต่อกับผู้ใช้หลายล้านคนทั่วโลก เราสามารถเคลื่อนย้าย ดาวน์โหลดข้อมูล คุยกับผู้อื่น เข้าร่วมฟอรัมถกเถียงกัน หัวข้อต่างๆ ชื่อของ จองตั๋วเครื่องบินและโรงแรมได้ เหล่านี้คือ ไซเบอร์สเปซ

ไซเบอร์สเปซเป็นหนึ่งในคำนำหน้านามที่ถูกใช้มากที่สุดในทศวรรษที่ 90 เพื่อหมายถึงโลกที่ถูกครอบงำโดยคอมพิวเตอร์และประสบการณ์ที่ไม่มีตัวตน คนที่แสวงหาสถานะหลุดพ้นที่ขับเคลื่อนโดยคอมพิวเตอร์และเดินทางในไซเบอร์สเปซเรียกว่า ไซเบอร์นอท(Cybernaut) คำที่ก่อให้เกิดอาการตื่นเตนกับไซเบอร์จริงๆแล้วคือคำว่า ไซเบอร์พังค์(Cyberpunk) ซึ่งเริ่มจากนยายวิทยาศาสตร์แนวย่อยแนวหนึ่งที่ได้รับการนิยมนในปลายทศวรรษที่ 90 ไซเบอร์พังค์เป็นตัวแทนของอนาคตที่ปะทุเข้าสู่ปัจจุบัน และเป็นการรุกร้าเข้าสู่ชีวิตมนุษย์โดยเทคโนโลยีในโลกดังกล่าว บริษัทยักษ์ใหญ่อำนาจมากกว่ารัฐบาล พวกแฮกเกอร์คอมพิวเตอร์เป็นผู้นำกบฏต่อสู้กับรัฐบาลในสมรภูมิแห่งใหม่บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ร่างกายมนุษย์กลายเป็นไซบอร์กที่ถูกต่อขยายโดยศัลยกรรมเทียม เคมี และไบโอนิก และการปลูกถ่ายเนื้อเยื่อทางประสาท ไซเบอร์พังค์และไซเบอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอท ทำให้เกิดวัฒนธรรมอันแพร่หลายซึ่งจะเป็นอะไรไปไม่ได้นอกจากวัฒนธรรมไซเบอร์ อารยธรรมที่เกิดออนไลน์ขึ้น คือ ไซเบอร์เรีย

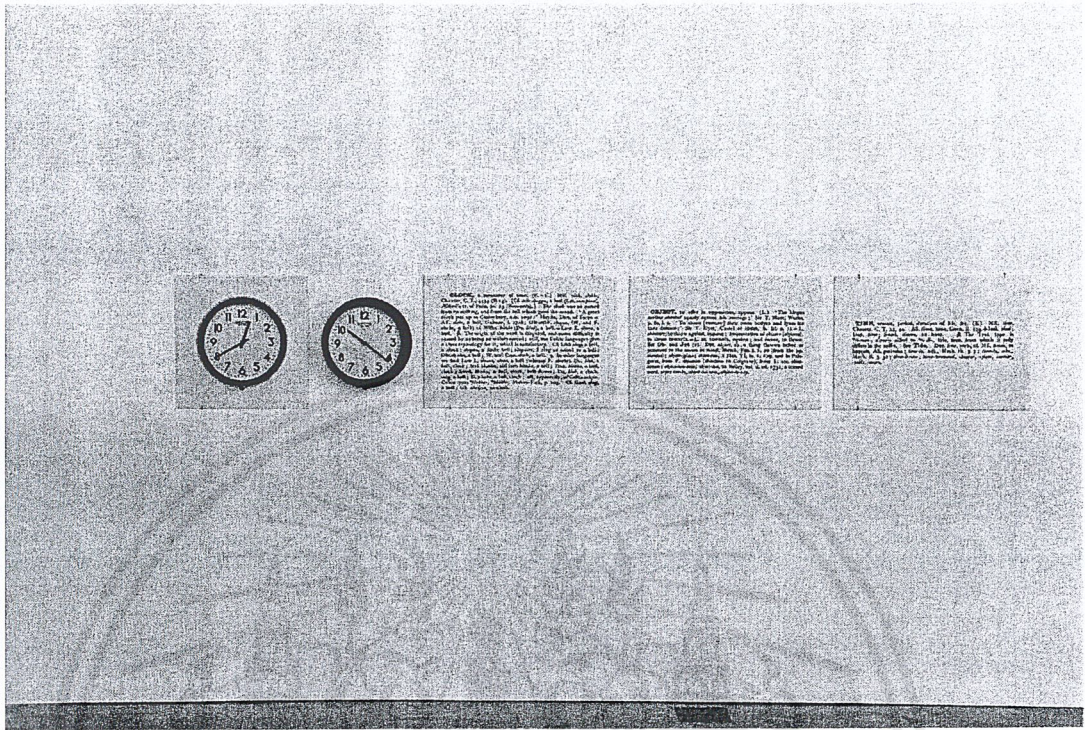
ก่อนสงครามอ่าว (16 มกราคม ถึง 28 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1991) โบคิริยาร์ดตั้งข้อสังเกตอันโด่งดังว่า สงครามไม่มีทางเกิดขึ้น ทำไมถึงเกิดไม่ได้ ก็เพราะ “สงครามในตัวเองก้าวเข้าสู่วิกฤตขั้นเด็ดขาด มันสายเกินไปที่จะเกิดสงคราม “ร้อน” อย่างสงครามโลกครั้งที่สาม ช่วงเวลานั้นได้ผ่านไปแล้ว มันกลั่นตัวภายในกระแสของกาลเวลาจนกลายเป็นสงครามเย็นและจะไม่มีสงครามอื่นอีก นโยบายแข่งขันกันสร้างอาวุธเพื่อข่มขู่ฝ่ายตรงข้าม (ระหว่างอเมริกากับโซเวียต) ประสบผลเพราะความสามารถในการทำลายเกินขีดจำกัดของทั้งสองฝ่าย ทุกวันนี้ทำได้กระทำการยับยั้งตนเองซึ่งไปไกลถึงขนาดที่ขีวูโรปะตะวันออกได้ล้มล้างตัวมันเอง

สงครามไซเบอร์ครั้งแรก

ภายหลังสงคราม โบคิริยาร์ดยังคงแย้งว่าสงครามไม่ได้เกิดขึ้น นี่เป็นเพียงกระบวนการเสนอภาพตัวแทนเสมือนจริงบนจอโทรทัศน์ของเราต่างหาก

ความเป็นจริงบนสมรภูมิในอดีต ถูกแทนที่โดยรายการข่าวอันเข้มข้นของสื่อมวลชนพร้อมการพูดคุยถึง “จรวดนำวิถี” และ “ความเสียหายที่เป็นผลข้างเคียง” นักยุทธศาสตร์การทหาร นักการเมือง นักวิเคราะห์ ผู้อ่านหนังสือพิมพ์ และผู้ชมโทรทัศน์ ทั้งหมดถูกผลักเข้าสู่กรอบของโปรแกรมผลิตข้อมูลจอมปลอมที่กำหนดว่าพวกเขาควรจะคิด เห็น และทำอะไร “ราวกับว่าไวรัสปรสิติกหรือไวรัสประวัติศาสตร์ที่หวานกิน ได้กลืนกินผลลัพธ์ไปล่วงหน้าแล้ว นี่เป็นสาเหตุที่เราอาจตั้งสมมุติฐานว่าสงครามไม่ได้เกิดขึ้น และบัดนี้สงครามได้จบลงแล้ว เราก็สามารถจะพิจารณาถึงการไม่อุบัติขึ้นของมัน” นับแต่นั้นมาเราได้กลายเป็นตัวประกันของสื่อมวลชนและเป็นสักขีพยานต่อสงครามอื่นๆที่ไม่เคยเกิดขึ้นหรือหากไม่ว่าจะเป็นการสังหารหมู่ที่ไม่มีวันจบสิ้นในบอสเนีย ซึ่งคืออดีตประเทศยูโกสลาเวีย หรือการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ทุตซีโดยพวกฮูตูในวันคาร์คด้วย ดังที่โบคิริยาร์ดกล่าว “รูปแบบของสงครามที่ไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้ากับสงครามโดยตรง แต่จะมองเห็นสงครามได้จากส่วนลึกสุดในห้องมืด

2.2 อธิปไตยทางศิลปะ



ภาพประกอบที่ 1

Joseph Kosuth , 1965 **Clock (One and Five)**– Installation

Picture from :<http://www.wikiart.org/en/joseph-kosuth/clock-one-and-five>

2.2.1 นวัตกรรมศิลปะ (Conceptual Art)

คอนเซ็ปชวล อาร์ต เป็นอีกกระแสศิลปะที่เกิดจากปฏิกิริยาต่อต้านศิลปะกระแสหลัก เป็นการตอบโต้แนวโน้มที่ศิลปะกลายเป็นสินค้าพาณิชย์มากขึ้นเรื่อยๆ ศิลปินคอนเซ็ปชวล อาร์ต จึงทำผลงานในแนวทางที่ตลาดศิลปะไม่ชอบ เป็นผลงานที่ขายไม่ได้หรือในงานบางประเภทก็ยากที่จะซื้อขาย ถ้าหากที่จะสะสม เพราะ คอนเซ็ปชวล อาร์ต จะเน้นที่ความคิดมากกว่าตัววัตถุและความสวยงามของมัน

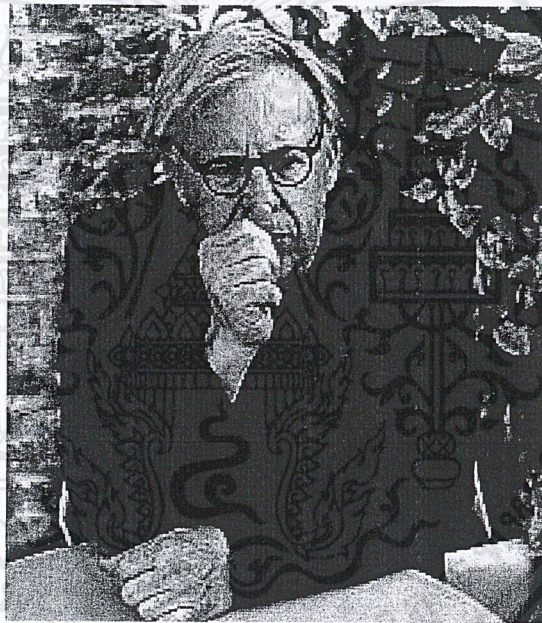
ในการทำงานของพวกเขา คอนเซ็ปชวล อาร์ต จะมีการใช้วิธีการแบบสัญวิทยา (Semiotics, เซมิโอดิกส์) เฟมินิสม์ (Feminism, ลัทธิสตรีนิยม) และวัฒนธรรมพ็อพ (ศิลปะและวัฒนธรรมแบบตลาดชาวบ้าน ซึ่งตรงกันข้ามกับศิลปะชั้นสูงอย่างจิตรศิลป์) มาใช้ในการสร้างงาน โดยมากจะไม่มีการใช้จารีตวิธีการทางศิลปะเดิมๆ เช่น ในบางนิทรรศการ ศิลปินนำเสนอเอกสารข้อมูล บันทึก ข้อมูลทางความคิดของศิลปิน ในบางงานมีการใช้คำ ใช้ภาษาหรือตัวหนังสือต่างๆ เช่น การสร้างคำ หรือข้อความบนผนังแกลเลอรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอนเซ็ปชวล อาร์ต ได้กลายเป็นคำอธิบายถึงศิลปะที่มีรูปแบบที่ไม่ใช่ทั้งจิตรกรรมหรือ ประติมากรรม เช่น งานที่ใช้สื่อการแสดงอย่าง เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) หรือ วิดีโอ อาร์ต (Video Art) หรืองานอย่างพวก เอิร์ธ อาร์ต (Earth Art) ที่คนดูได้แต่ดูข้อมูลภาพร่างและภาพถ่ายที่ ศิลปินบันทึกไว้ เพราะศิลปินแนวนี้มักจะทำผลงานขึ้นในป่าเขาและทะเล

การที่ คอนเซ็ปชวล อาร์ต เน้นที่ความคิดของศิลปิน ทำให้กิจกรรมหรือความคิดต่างๆ มีความเป็นไปได้ที่จะเป็นศิลปะ โดยไม่จำเป็นที่จะต้องแปรความคิดนั้น ออกมาเป็นภาพแบบ จิตรกรรมหรือประติมากรรม งานศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันจึงเปิดออกกว้างมาก มีการแข่งขัน ทำงานออกไอเดียกันแปลกๆ ใหม่ๆ จนชาวบ้านตามไม่ทัน ได้แต่สงสัยว่านี่ก็เป็นศิลปะได้ด้วยหรือ

2.2.1.1 โจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth)



ภาพประกอบที่ 2 Joseph Kosuth

<http://www.skny.com/artists/joseph-kosuth/>

เป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อแนวความคิดของข้าพเจ้า รวมถึงรูปแบบในการแสดงออก ศิลปินท่านนี้มีผลงานส่วนใหญ่ เกี่ยวข้องกับเรื่องของ ภาษาและการรับรู้ เป็นหนึ่งในกลุ่มศิลปินมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) ที่ริเริ่มการที่จะปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวออกจากตัวงานงานศิลปะ แล้วนำเสนอสิ่งที่ใกล้เคียงกับความเป็นข้อมูลบริสุทธิ์หรือการนำเสนอความคิดผ่านศิลปะวัตถุ

การมองเห็น การรับรู้ การเข้าใจต่อมโนทัศน์ของสิ่งของต่างๆ เป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าสนใจ ในผลงานของ โคซูธ การตั้งคำถามต่อการรับรู้ความจริง การรับรู้ความหมาย และการรับรู้ในเชิง กายภาพว่าอันที่จริงแล้ว เรารับรู้สิ่งไหนก่อนกัน

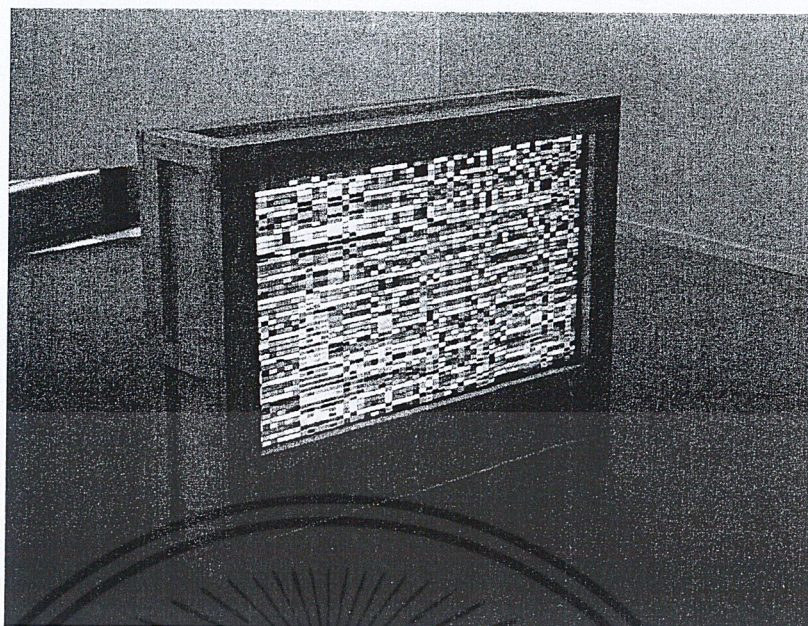
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ศิลปะแบบมีส่วนร่วม (Interactive Art)

ศิลปะแบบมีส่วนร่วม (Interactive) เป็นรูปแบบของศิลปะที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมในทางที่ช่วยให้งานศิลปะเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของมัน ศิลปินบางคนติดตั้งงานศิลปะเพื่อบรรลุจุดประสงค์นี้ โดยการให้ผู้เข้าชม "เดิน" ในผลงาน บนและรอบ ๆ งานศิลปะของพวกเขา ศิลปินบางท่านก็ใช้ตัวศิลปินเองที่จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

ผลงานศิลปะประเภทนี้มักจะมีคอมพิวเตอร์และเซ็นเซอร์เพื่อตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว ความร้อน การเปลี่ยนแปลงทางอุณหภูมิหรืออากาศหรือชนิดอื่น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลที่จะป้อนเข้าโปรแกรมเพื่อตอบสนองต่อบางสิ่ง ตัวอย่างที่ดีของศิลปะในแนวทางการนี้คือศิลปะบนพื้นที่เสมือน (Virtual Internet Art) และศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Art) ซึ่งมีการโต้ตอบอย่างมาก บางครั้งผู้เข้าชมสามารถที่จะได้พบเจอกับสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ผลงานบางส่วนที่เป็นข้อความหรือการรับการป้อนข้อมูลภาพจากภายนอก บางครั้งผู้ชมยังมีอิทธิพลต่อความเป็นไปของผลงานหรือแม้กระทั่งสามารถมีส่วนร่วมอยู่ในนั้น

ศิลปะ Interactive เป็นประเภทของศิลปะที่ผู้ชมจะต้องมีส่วนร่วมในทางใดทางหนึ่ง โดยการป้อนข้อมูลเพื่อที่จะกำหนดผลที่จะออกมา ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบศิลปะแบบดั้งเดิมในประเด็นของการทำงานร่วมกันของผู้ชม และการตอบโต้จากหลายๆทาง เพราะการโต้ตอบเป็นสื่อกลางในการผลิต ความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลงานของข้าพเจ้า ที่มีการวางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และมีการเชิญชวนผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม และร่วมผลิตสร้างความหมายใหม่จากสิ่งที่นำเข้าไป (Input) คือเสียง และได้ผลลัพธ์ (Output) ออกมาเป็นสิ่งใหม่



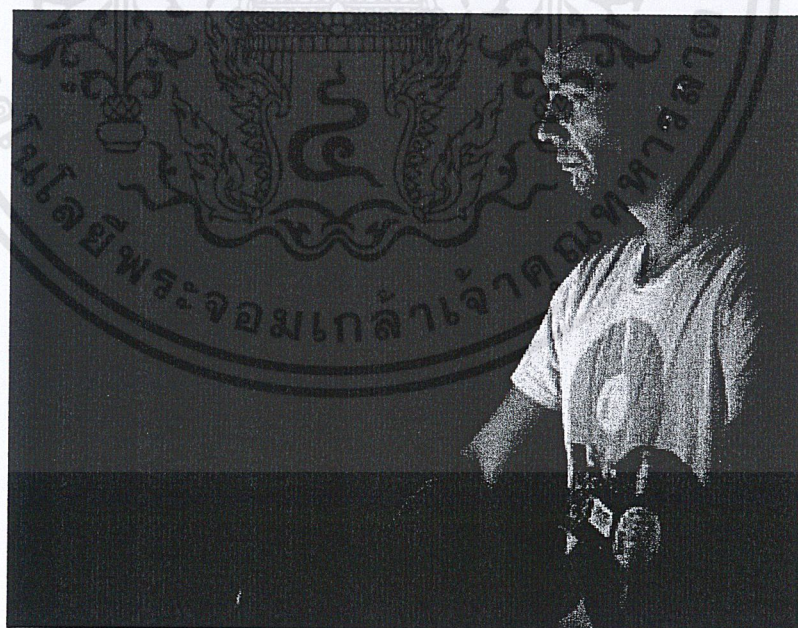
ภาพประกอบที่ 3

Fernando Velazquez, *PaisagemDiscreta*, 2008 wood, computer, 42" lcd monitor and webcam

$27^{3/5} \times 43^{3/10} \times 11^{4/5}$ in $70 \times 110 \times 30$ cm

Picture from: <https://www.artsy.net/artwork/fernando-velazquez-paisagem-discreta>

2.2.3 Fernando Velazquez



ภาพประกอบที่ 4 : Fernando Velazquez

<http://www.zippergaleria.com.br/en/#artists/fernando-velazquez/>

ศิลปินชาวอูรุกวัยผู้มีความสนใจในความเป็นกายภาพของเทคโนโลยี มักจะทำงานในประเภทของ ภาพเคลื่อนไหว, ภาพนิ่ง, สื่อที่มีการตอบโต้(Interactive) รูปแบบผลงานของเขามีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะที่เป็นความคิดพลาดของคอมพิวเตอร์ (Glitch Art) เป็นการสร้างภาพด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป โดยเขามีความเชื่อที่ว่า เทคโนโลยีใหม่นั้น ต้องการ โครงสร้างทางความคิดใหม่ๆ ของคน ทั้งสองสิ่ง หมายถึงทั้งคน(ตัวศิลปิน) และเทคโนโลยี ประสมรวมกันเพื่อมุ่งไปสู่สิ่งที่แปลกใหม่

2.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

น้ำเสียงนั้นคือสิ่งที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นปัจเจกได้มากที่สุด น้ำเสียงของแต่ละคนนั้น มีความแตกต่างกันไป และไม่มีทางเหมือนกันแม้จะพยายามเลียนแบบเท่าใดก็ได้แค่ใกล้เคียงเท่านั้น เป็นเสมือนสิ่งแทนตัวบุคคล

โครงการนี้เป็นการรับเสียงจากผู้คนเพื่อแปลงออกมาสู่สิ่งอื่น เพื่อการรับรู้แบบใหม่ จากสิ่งเดิมที่ไม่ต้องการจะประกาศให้ใครได้รับรู้ ถูกแปลงออกมาเป็นบางอย่างที่เป็นรูปธรรมและสามารถจับต้องได้ เผยแพร่ให้ผู้อื่นสามารถรับรู้และตีความกับสิ่งที่ถูกแปลงออกมาได้ โดยเกิดจากแนวคิดของการพยายามข้อนกระบวนการของการแปลงสารซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการแปลงเปลี่ยนการรับรู้จากการบอกเล่าเรื่องราวจากรื่องหนึ่งให้เป็นอีกเรื่องหนึ่ง เป็นการบอกเล่าโดยใช้ระบบสัญลักษณ์ การสร้างตัวแทน เพื่อให้เข้าถึงสิ่งที่กำลังจะสื่อสาร โครงการนี้จึงเป็นเหมือนการหยิบนำกระบวนการนี้มานำเสนอใหม่ เสรีภาพในการแสดงออกถึงตัวตน เป็นการแปรรูป (Transform) ของการรับรู้

การทำผลงานชิ้นนี้มีเจตนาที่จะเป็นตัวกลางระหว่างข้อมูลและการเผยแพร่ แปลงความหมาย แปลงคำและน้ำเสียงไปสู่สิ่งอื่น เปลี่ยนการรับรู้จากการได้ยินมาสู่การมองเห็นความเป็นภาพที่ไม่สื่อสารซึ่งสิ่งใดๆ เป็นทั้งการปกปิดคุ้มครองข้อมูลของตนเองแต่ก็เปิดเผยมันออกมาได้ในเวลาเดียวกันและทำให้เกิดการตีความใหม่ เพราะหลายๆสิ่งที่เราไม่สามารถแสดงความเห็นหรือแสดงออกมาได้ การแปลงสารจึงได้เกิดขึ้น

บทที่ 3

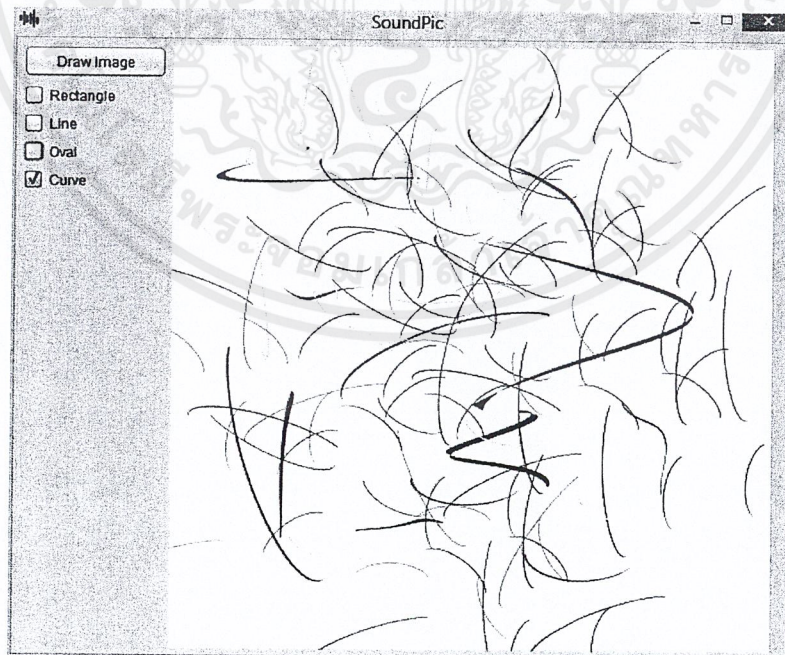
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

รูปแบบการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า คือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการให้กำเนิดภาพ มีตัวทำปฏิกิริยาเป็นเสียง และไปสู่การกำเนิดเป็นภาพ ส่วนที่ทำให้เกิดผลกับภาพนั้นก็ คือ เนื้อเสียงและระดับคลื่นความถี่ (ความดัง) ของเสียง

การทำงานของโปรแกรมก็คือการรับเสียงเข้าผ่านทางไมค์ เข้าสู่ตัวโปรแกรมแล้วประมวล เป็นเลขฐานสอง ก่อนที่เลขฐานสองแต่ละชุดจะถูกทำให้ออกมาเป็นสีในแต่ละช่องพิกเซล โดยภาพ ที่ได้ออกมานั้นก็จะแตกกันออกไปตามแต่น้ำเสียงของแต่ละคน

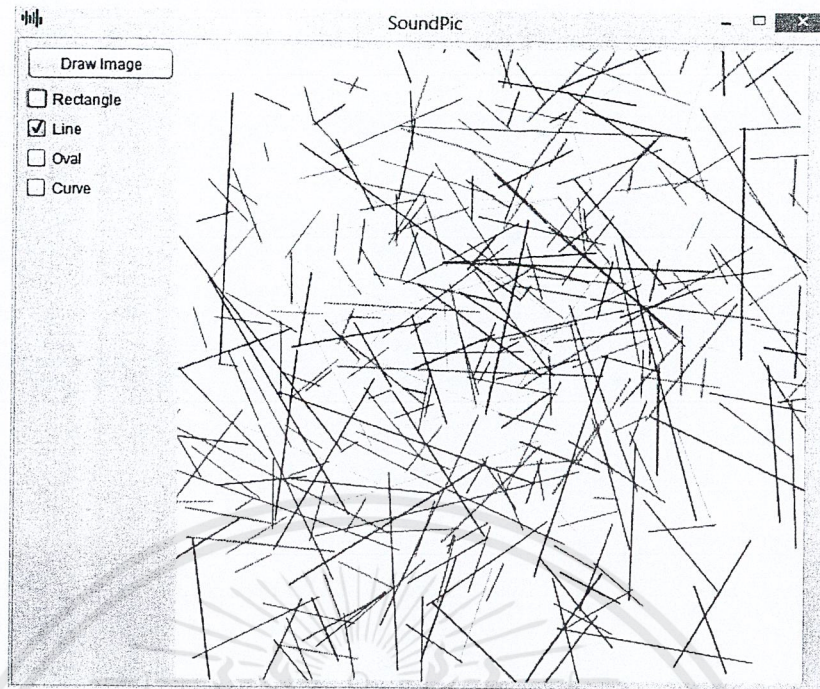
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

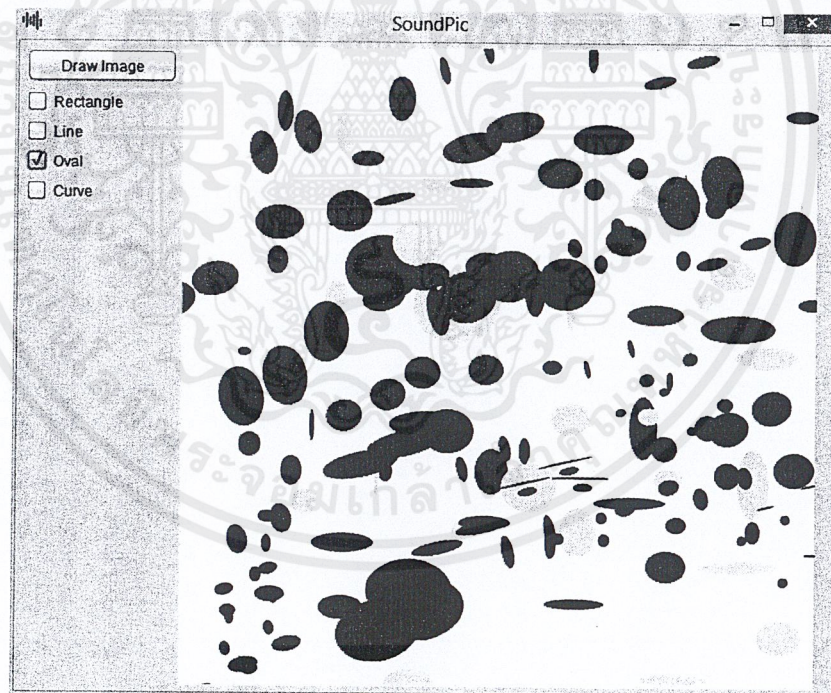


ภาพประกอบที่ 5 : ภาพร่างชิ้นที่ 1 : การวาดด้วยอุปกรณ์ Curve

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 6 : ภาพร่างขั้นที่ 2 : การวาดด้วยอุปกรณ์ Line



ภาพประกอบที่ 7 : ภาพร่างขั้นที่ 3 : การวาดด้วยอุปกรณ์ Oval

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



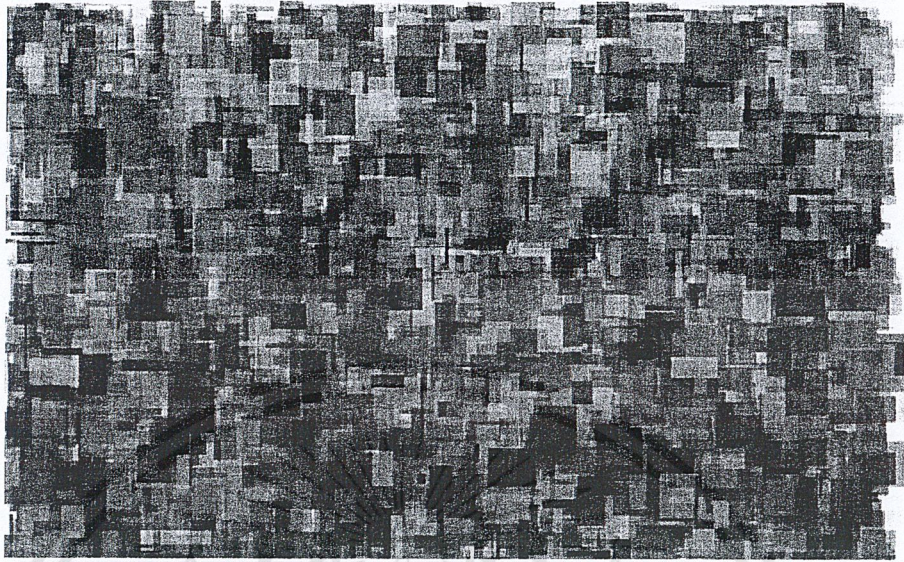
ภาพประกอบที่ 8 : ภาพร่างขั้นที่ 4 : การวาดด้วยอุปกรณ์ Rectangle

ภาพร่างชุดที่ 1

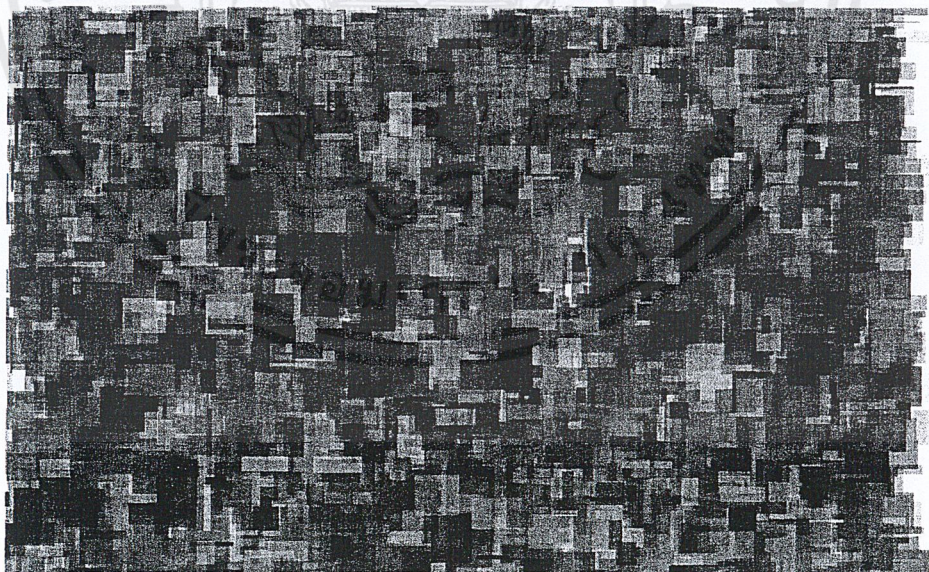
ในชุดที่ 1 นี้ประกอบไปด้วยภาพร่าง 4 ภาพ เป็นภาพของการประมวลผลของตัวโปรแกรม ที่เป็นการสุ่มจากระดับคลื่นเสียง และสามารถเลือกหัวปากกาในการวาดได้ 4 ชนิด ประกอบด้วย

- 1.Rectangle คือวาดเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม
- 2.Line คือวาดออกมาเป็นเส้นตรง
- 3.Oval คือวาดออกมาเป็นทรงกลม
- 4.Curve คือวาดออกมาเป็นเส้นโค้ง

ภาพร่างชุดที่ 2

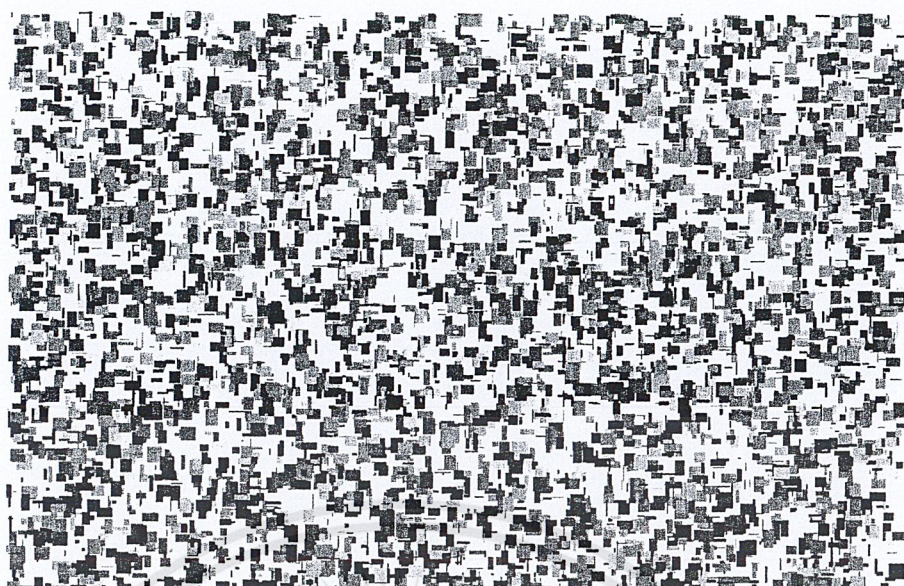


ภาพประกอบที่ 9 : ภาพร่างชิ้นที่ 1 : การซ้อนทับกันของรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มีความโปร่ง

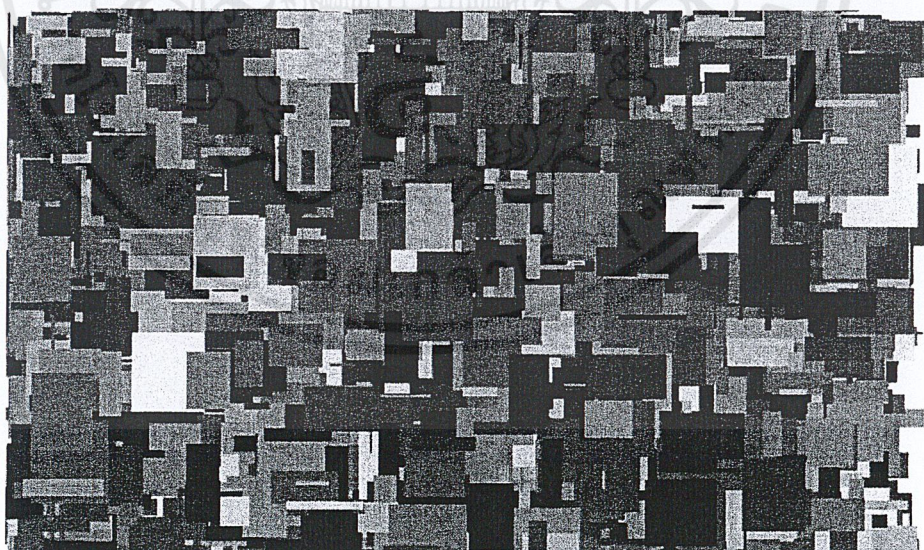


ภาพประกอบที่ 10 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

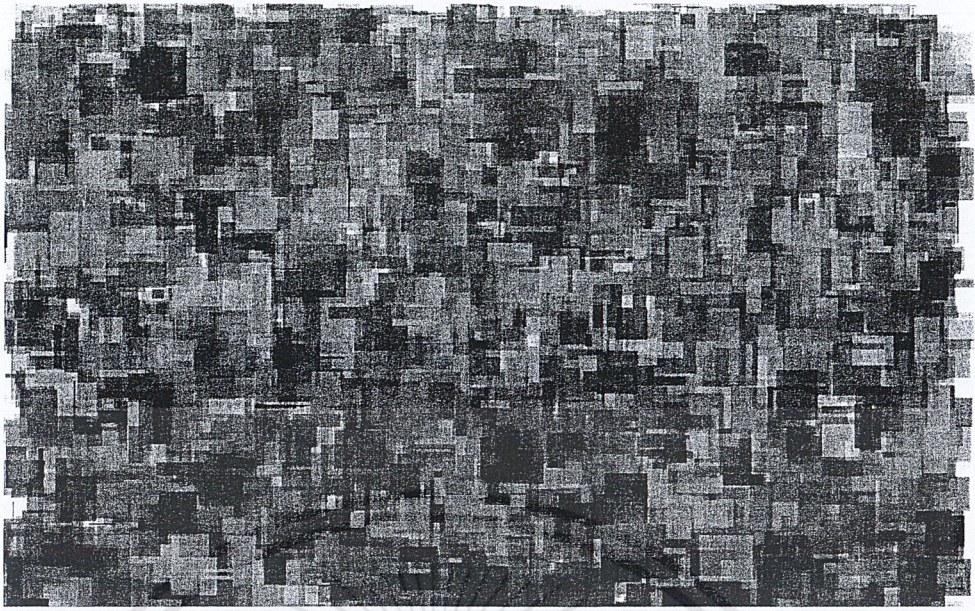


ภาพประกอบที่ 11 : ภาพร่างขั้นที่ 3 : การซ้อนทับของรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มีขนาดเล็ก



ภาพประกอบที่ 12 : ภาพร่างขั้นที่ 4 : การซ้อนทับของรูปทรงสี่เหลี่ยมที่ทึบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

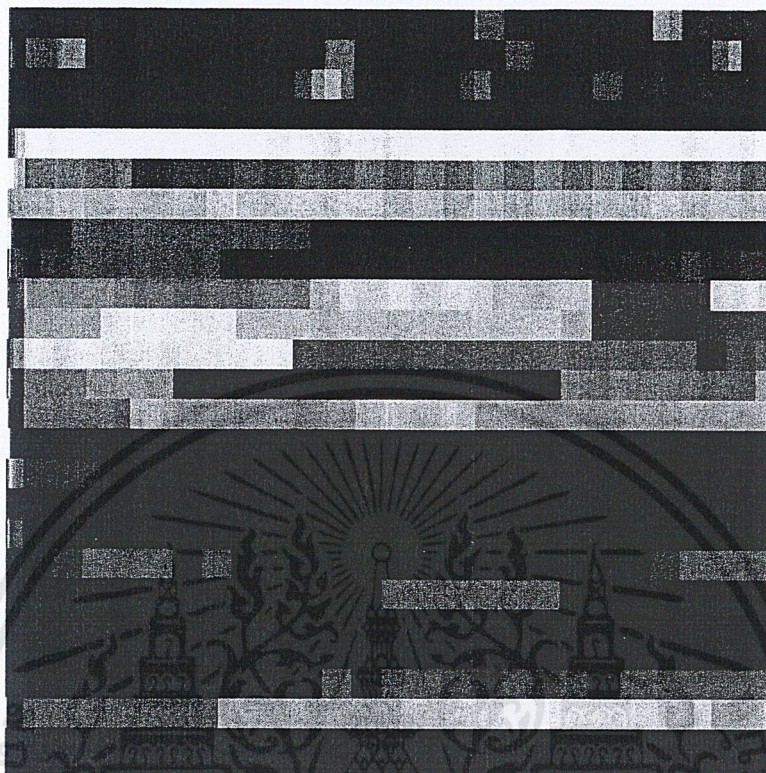


ภาพประกอบที่ 13 : ภาพร่างชิ้นที่ 5

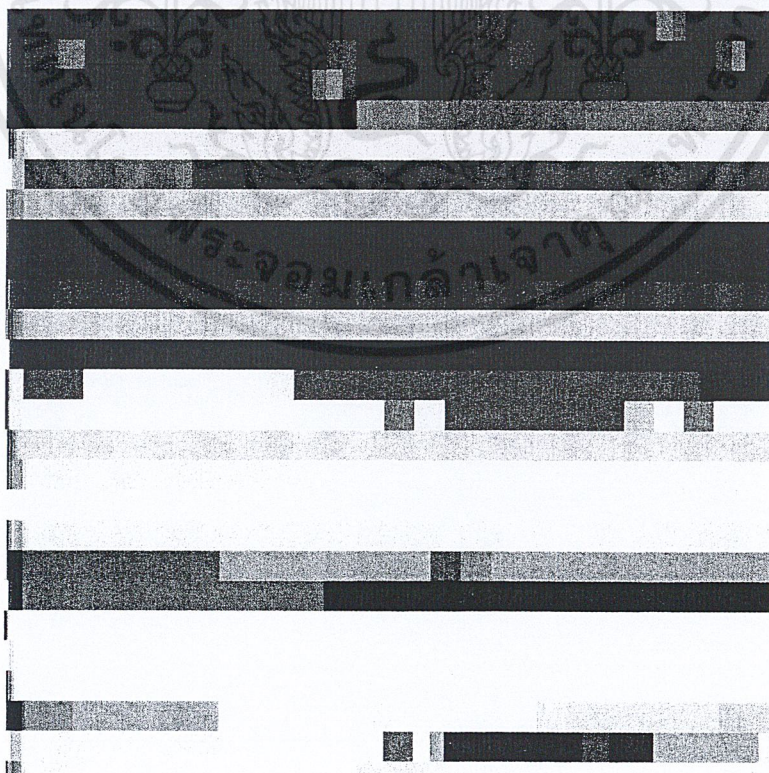
ภาพร่างชุดที่ 2

ในภาพร่างชุดที่ 2 ประกอบด้วยภาพร่าง 5 ชิ้น เป็นการพยายามทำให้เกิดความเป็นภาพแบบ Glitche ขึ้น เพื่อให้รู้สึกถึงความเป็นดิจิทัลมากขึ้น ด้วยการกำหนดโปรแกรมให้วาดออกมาเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม (Rectangle) เท่านั้น และให้มีการซ้อนทับกันของรูปทรง โดยรูปทรงสามารถกำหนดให้ทึบและโปร่งได้ ซึ่งได้ผลที่แตกต่างกันไปคือ เมื่อรูปทรงที่โปร่งซ้อนทับกันจะเกิดการผสมสีเกิดขึ้น

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพประกอบที่ 14 : ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 15 : ภาพร่างชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

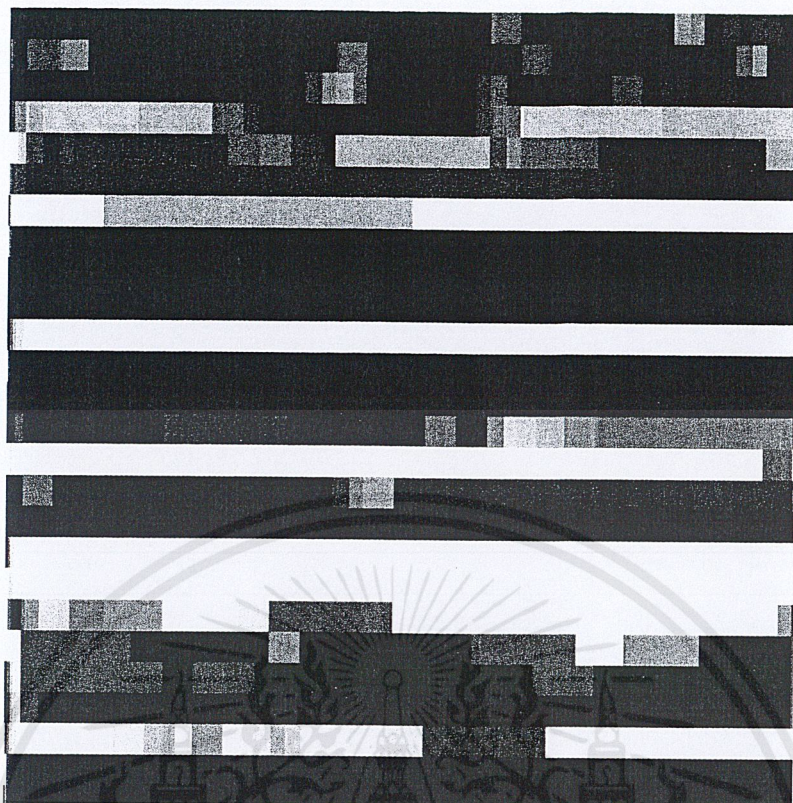


ภาพประกอบที่ 16 : ภาพร่างชิ้นที่ 3

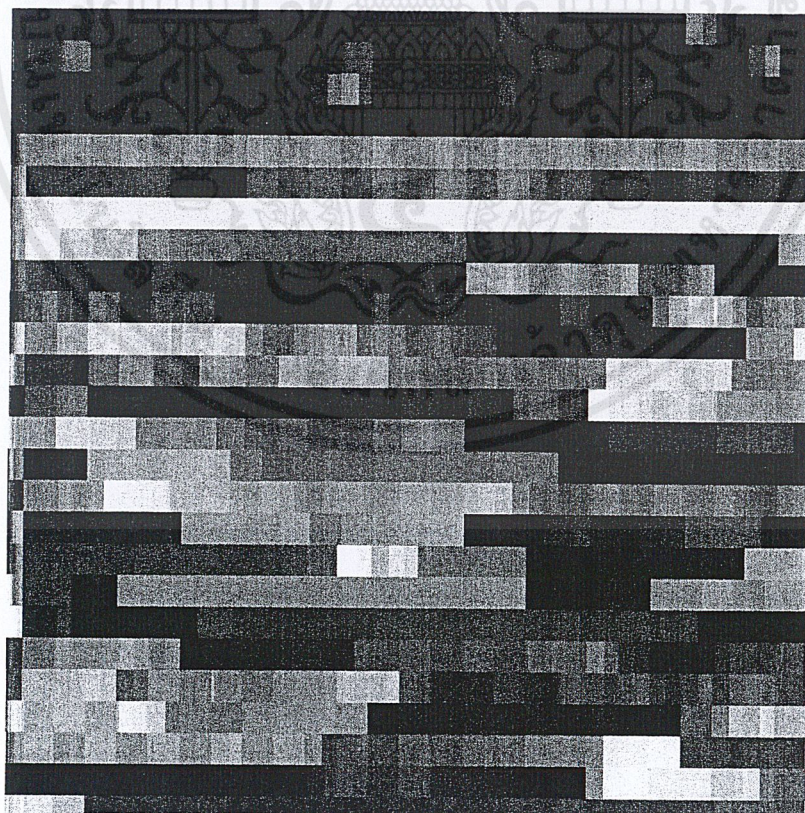


ภาพประกอบที่ 17 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

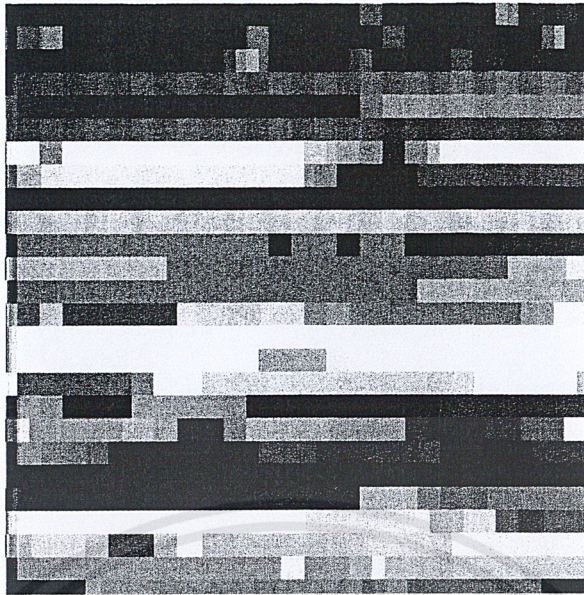


ภาพประกอบที่ 18 : ภาพร่างชั้นที่ 5

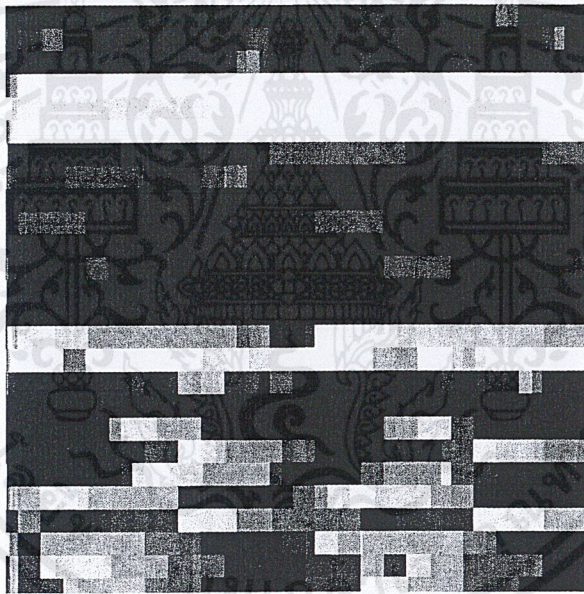


ภาพประกอบที่ 19 : ภาพร่างชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 20 : ภาพร่างขั้นที่ 7



ภาพประกอบที่ 21 : ภาพร่างขั้นที่ 8

ภาพร่างชุดที่ 3

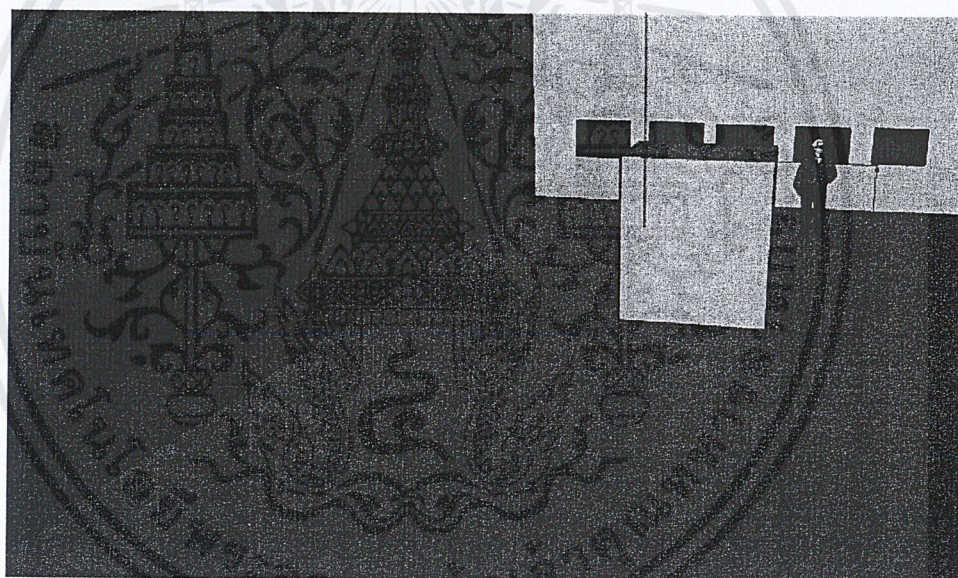
เป็นภาพร่างชุดที่สมบูรณ์ โดยกระบวนการทำงานของโปรแกรมคือ การตีค่าคลื่นเสียงออกมาเป็นชุดเลขฐานสอง โดยจำนวนของชุดเลขจะขึ้นอยู่กับความยาวของคลื่นเสียง เมื่อได้ชุดเลขมาแล้วจึงนำไปแปลค่าเป็นสีตามช่องพิกเซล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ มีตัวโปรแกรมเป็นสื่อกลางในการผลิตภาพออกมา โดยความแตกต่างกันออกไปของภาพนั้นจะเกิดขึ้นจากน้ำเสียงที่แตกต่างกันออกไปของผู้คน ผมจึงเลือกที่จะนำเสนองานในแบบที่เป็นศิลปะในแนวทางศิลปะตอบโต้ (Interactive) คือให้ผู้ที่เข้ามาชมผลงานนั้น ได้มีส่วนในการผลิตภาพซึ่งเป็นภาพแทนของตนเองขึ้นมาโดยเกิดจากน้ำเสียงของตนเอง

ตัวภาพที่จะได้ออกมานั้นคือภาพในแบบภาพร่างชุดที่ 3 เนื่องจากว่าเป็นชุดที่ตรงตามแนวคิดที่สุด คือ เกิดการแปลงข้อมูลคลื่นเสียงมาสู่เลขฐานสอง แล้วนำเลขฐานสองที่ได้แต่ละชุด เข้าไปแทนค่าสีต่อ 1 พิกเซล เกิดเป็นภาพแบบดิจิทัลที่มีต้นกำเนิดมาจากเสียงที่เป็นสัญญาณอนาล็อก กระบวนการสร้างภาพนั้น ก็แทนที่เข้าไปในช่องพิกเซลจริงๆ ไม่ใช่การถูกวาดขึ้นมาเป็นรูปทรงใหม่ในแบบภาพร่างชุดที่ 1 หรือ ชุดที่ 2

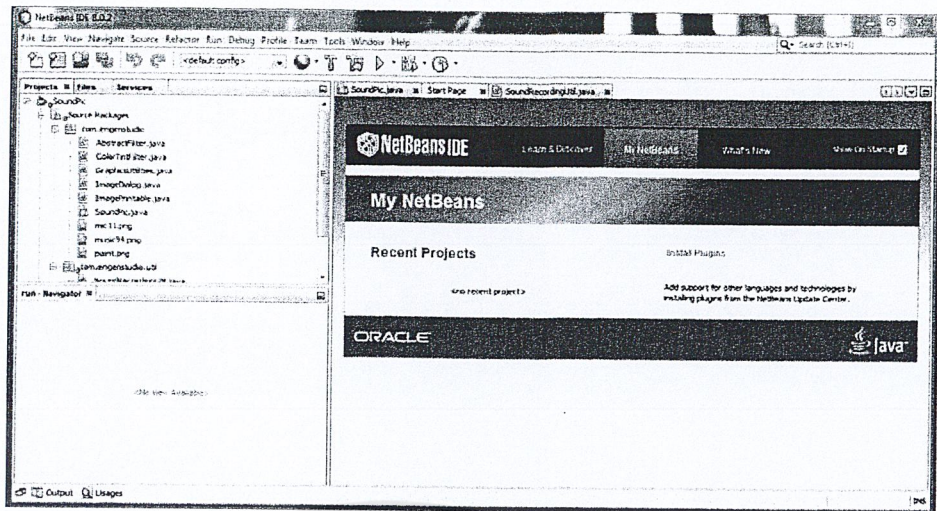


ภาพประกอบที่ 22 : ภาพร่างการติดตั้งผลงาน 1

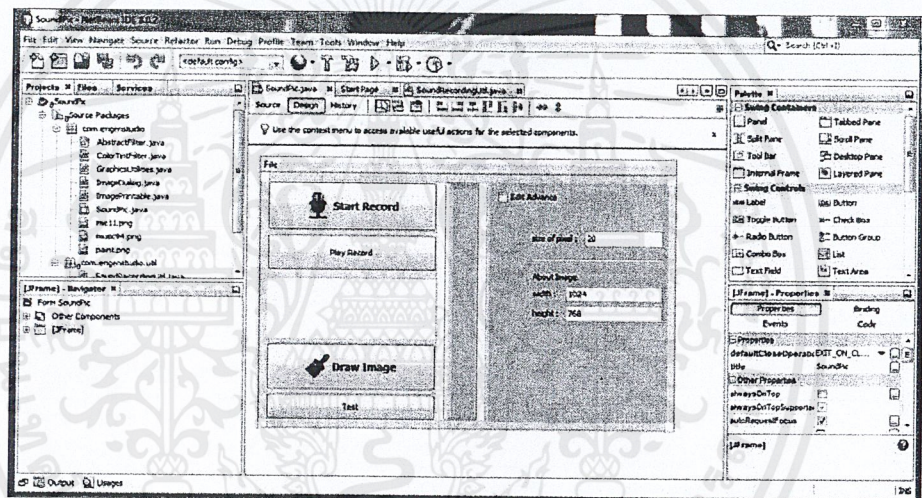
3.2.1 การเขียนโปรแกรมด้วย NetBeans

NetBeans คือเครื่องมือ (tools) ที่ช่วยในการเขียนโปรแกรมภาษาจาวา ที่มีประสิทธิภาพอย่างมาก ทำให้สามารถพัฒนางานได้ง่าย และเร็ว เพราะ Netbeans มี Editor อยู่ในตัวที่ใช้ในการเขียนภาษาโปรแกรม มีการแบ่งสีออกเป็นสี ๆ ใน Editor เพื่อให้ง่ายต่อการมอง ง่ายต่อการจัดรูปแบบ เพื่อให้เขียนโปรแกรมได้ง่ายขึ้น มีคอมไพล์ที่สามารถคอมไพล์ได้ง่าย สามารถกดรันได้ โดยไม่ต้องกดคอมไพล์ก่อน เพราะ Netbeans จะทำการคอมไพล์ให้อัตโนมัติ มีปุ่มที่ใช้สำหรับทำ GUI (Graphic User Interface)

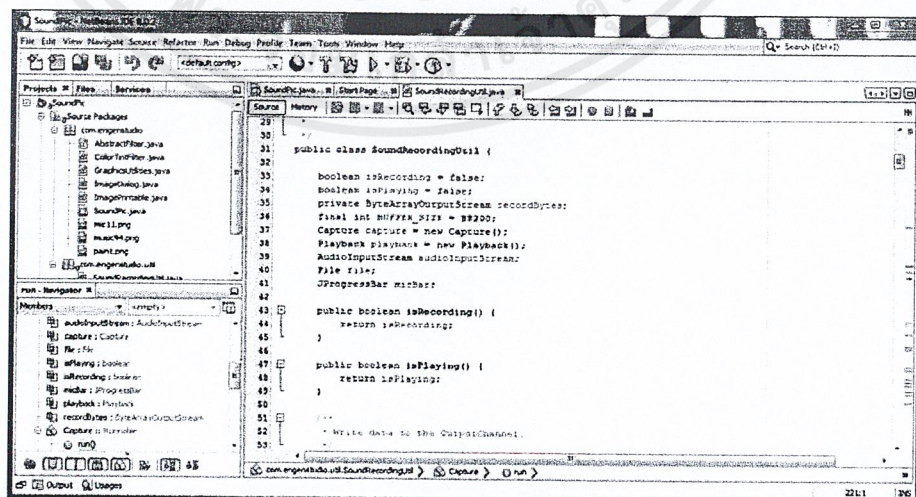
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 23 : กระบวนการเขียนโปรแกรม (รูปร่างหน้าตาของ NetBeans)



ภาพประกอบที่ 24 : ออกแบบหน้า UI ของโปรแกรม

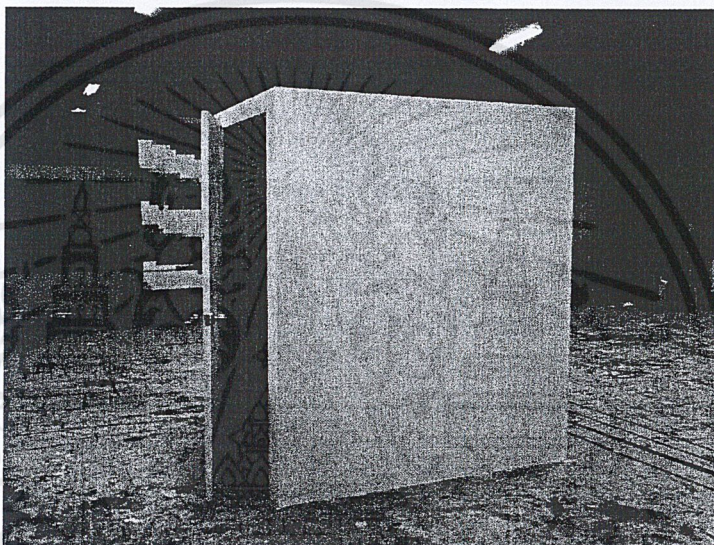


ภาพประกอบที่ 25 : การเขียนโค้ด

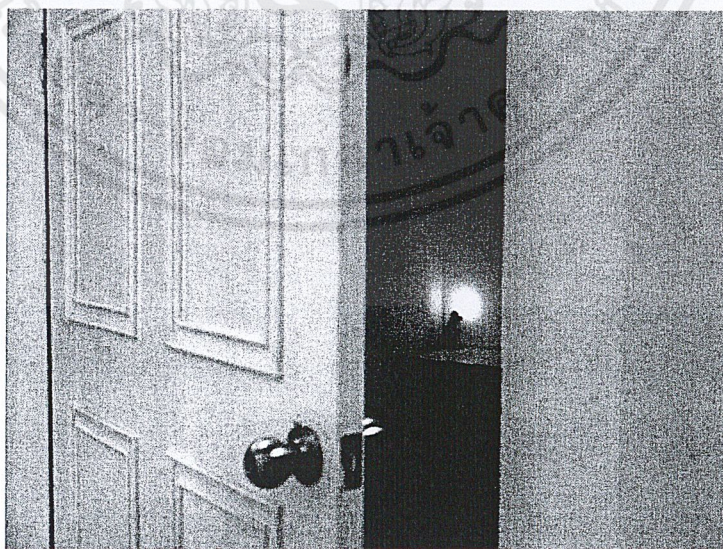
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 ลักษณะการติดตั้งผลงาน

ในการติดตั้งผลงานจะประกอบไปด้วย 4 ส่วนด้วยกัน คือ 1. เป็นภาพที่เกิดจากเสียงที่ออกไปบันทึกมาด้วยตัวเอง 2. ห้อง Interactive Room ให้ผู้คนได้ผลิตภาพของตนเอง สามารถนำไปเปรียบเทียบกับภาพที่เป็นเสียงที่ถูกรับบันทึกมา 3. ส่วนที่ผู้ชมนำภาพของตนเองไปแปะไว้ที่กำแพงได้ เป็นนัยถึงการประกาศถึงความเป็นตัวตนของตัวเอง และ 4. คือภาพพิมพ์ไวเนลที่เป็นถ้อยแถลงของตัวข้าพเจ้าเอง การที่ต้องพิมพ์ออกมาเป็นไวเนลนั้น ก็เป็นนัยของการประกาศ โฆษณา



ภาพประกอบที่ 26 : วิธีการติดตั้งห้องผลิตภาพ



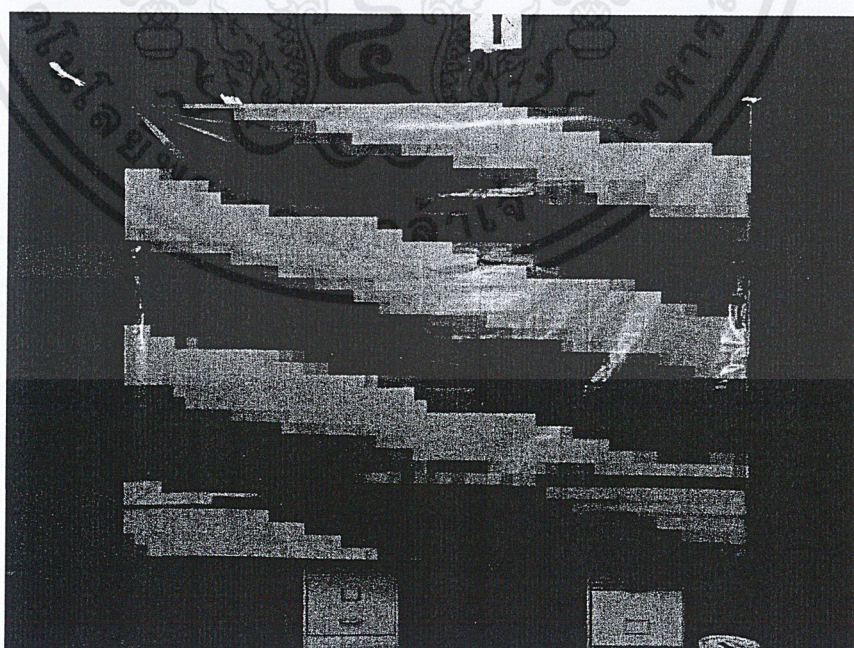
ภาพประกอบที่ 27 : วิธีการติดตั้งห้องผลิตภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 28 : ภาพอ้างอิงการใช้งานภาพไวเนล

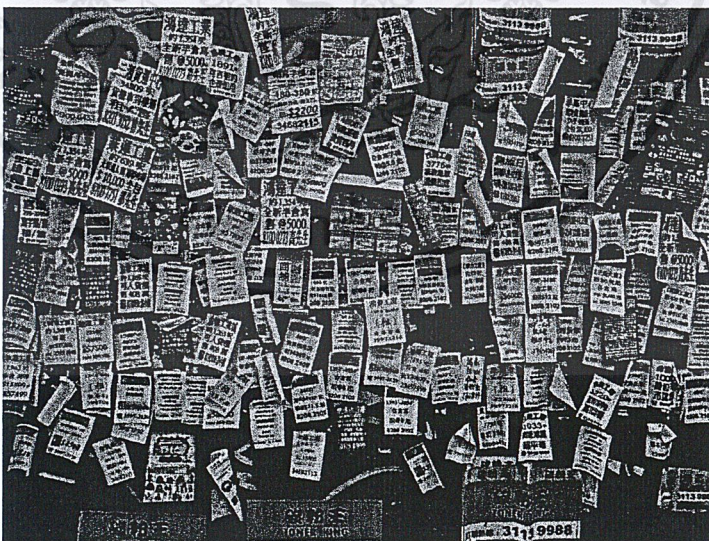
โดยการติดตั้งผลงานข่าวเจ้าในส่วนที่เป็นภาพไวเนลและภาพจากผู้ชมได้แรงบันดาลใจมาจากสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไปที่สามารถพบเจอได้ตามท้องถนน ทั้งภาพไวเนล หรือการแปะโปสเตอร์ เนื่องจากงานของข่าวเจ้ามีนัยยะถึงการประกาศ ข่าวเจ้าจึงเลือกที่จะใช้วิธีการติดตั้งรวมถึงการใช้วัสดุแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการ โฆษณา



ภาพประกอบที่ 29 : ลักษณะการติดตั้งภาพไวเนล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

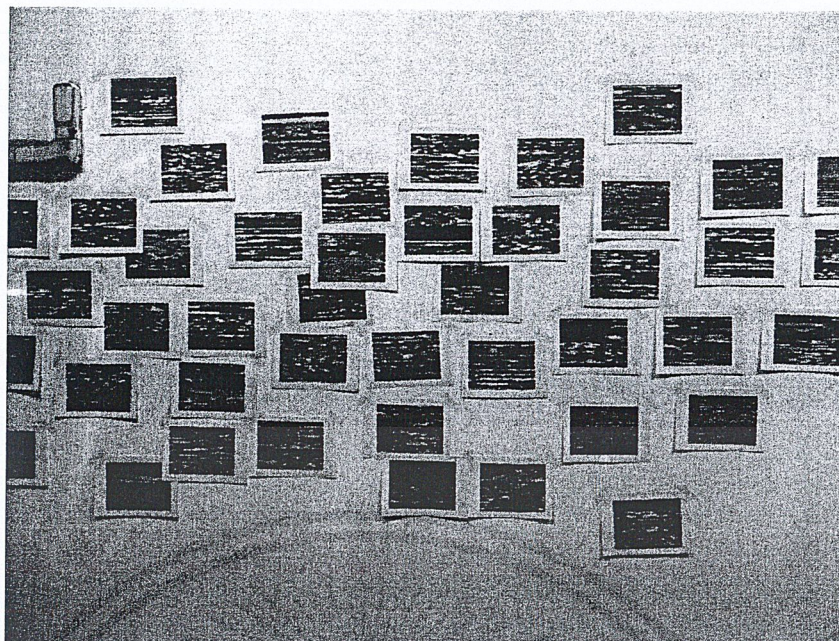
ติดตั้งด้วยการแขวน



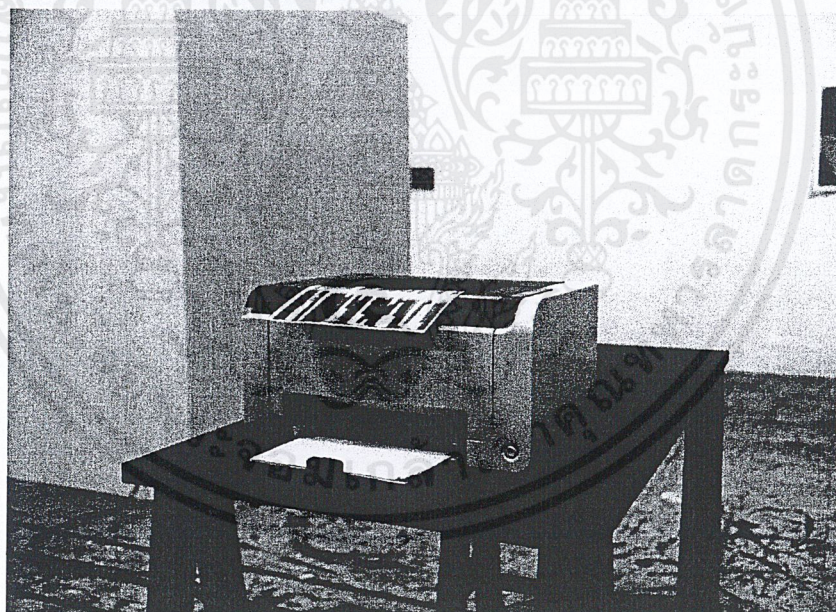
ภาพประกอบที่ 30 : ภาพอังกฤษการติดตั้งโปสเตอร์ตามถนน

เป็นลักษณะของการโฆษณาด้วยใบปลิวตามท้องถนน ที่ข้าพเจ้าอ้างอิงวิธีการติดตั้งแบบนี้ มาเนื่องจากอยากให้เห็นถึงการประกาศถึงตัวตนของบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 31 : วิธีการติดตั้งภาพที่ได้รับจากผู้ชม
ติดตั้งด้วยการนำภาพที่พิมพ์จากเสียงของบุคคลคิดไปบนกำแพงโดยไม่เป็นระเบียบ เหมือน
ใบปลิวโฆษณาตามท้องถนน



ภาพประกอบที่ 32 : เครื่องพิมพ์ภาพที่ถูกแปลงมาจากเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

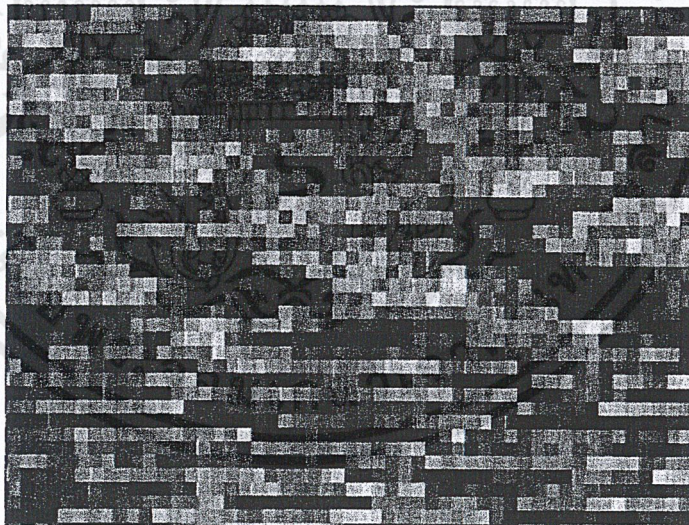
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการสร้างผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้ามีความมุ่งหวังให้ผู้คนที่เข้ามามีส่วนร่วมกับผลงานของข้าพเจ้าได้แสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตัวเองผ่านคำพูดออกมา ข้าพเจ้าเชื่อว่า น้ำเสียงของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน และเป็นเครื่องยืนยันความเป็นตัวตนของแต่ละคน ภาพที่ได้ออกมาก็จะได้ผลที่แตกต่างกัน เป็นภาพแทนความเป็นตัวตนของแต่ละคน

4.1 เสียง

เสียงคือหลักการสำคัญที่สุดของผลงานชิ้นนี้ เพราะเสียงนั้น ทำให้ได้ผลของภาพที่แตกต่างกัน ข้าพเจ้าขออธิบายถึงคุณลักษณะของเสียง ที่จะมีผลต่อองค์ประกอบของภาพ

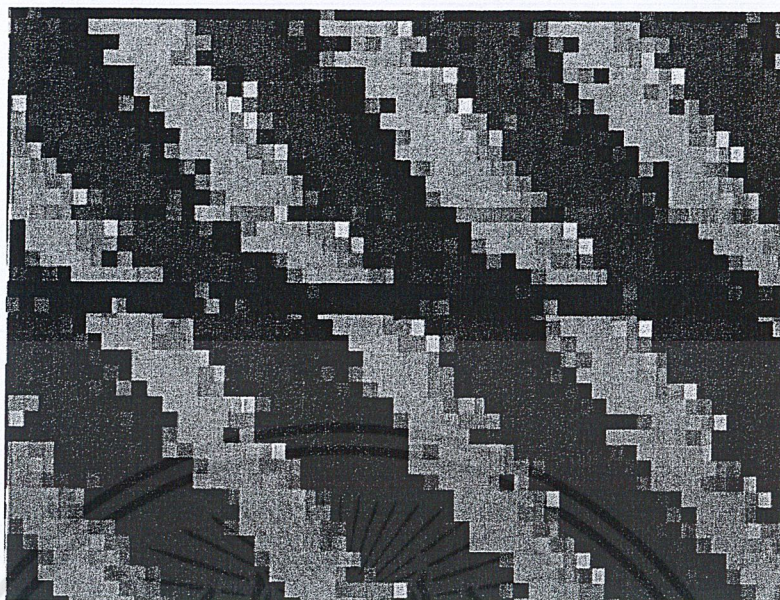
4.1.1 ลักษณะสำคัญของเสียง



ภาพประกอบที่ 33 : ภาพที่ประมวลผลจากคลื่นเสียง

4.1.1.1 ความเข้มข้นของเสียง

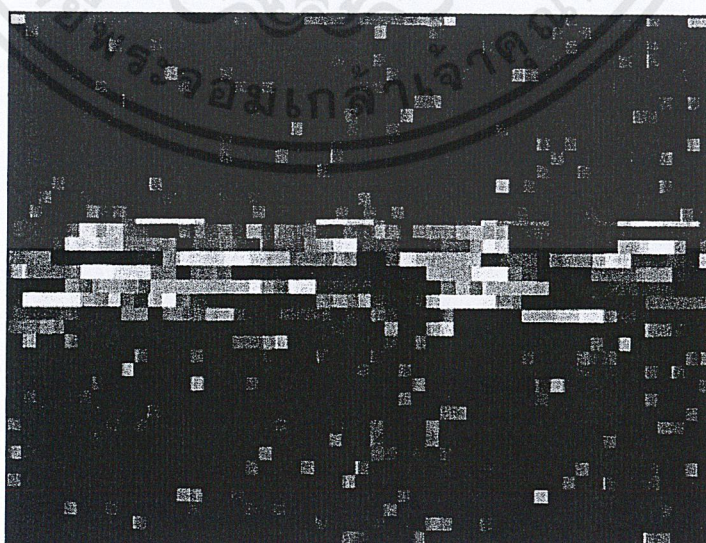
ความเข้มของเสียงคือส่วนสำคัญที่ทำให้รูปภาพนั้น แตกต่างกันไป คือ หากเสียงมีความเข้มข้นมาก (ดังมาก) ก็จะส่งผลให้สีที่ได้เป็น โทนที่สว่าง หากความเข้มข้นน้อย สีก็จะออกมาใน โทนมืด ดังภาพตัวอย่าง



ภาพประกอบที่ 34 : ภาพที่ประมวลผลจากคลื่นเสียง

4.1.1.2 พลวัต (Dynamic)

Dynamic มีความสัมพันธ์กับการผลิตเสียง และการเปลี่ยนแปลงความดัง เบา ของเสียง ประกอบด้วย สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวอักษรย่อต่างๆ ที่ใช้ในทางดนตรี ถ้าจะพูดกันในภาษาพูดทั่วไป คำว่า Dynamic อาจจะถูกตีความหมายที่เข้าใจได้ง่ายๆ คือ ความดัง และ เบา ในเสียงดนตรีที่ผลิตออกมา พลวัตของเสียงจึงมีความสำคัญ การขึ้นลงของเสียงในฐานะที่เป็นตัวส่งผลให้เกิดภาพที่แตกต่างกันออกไป

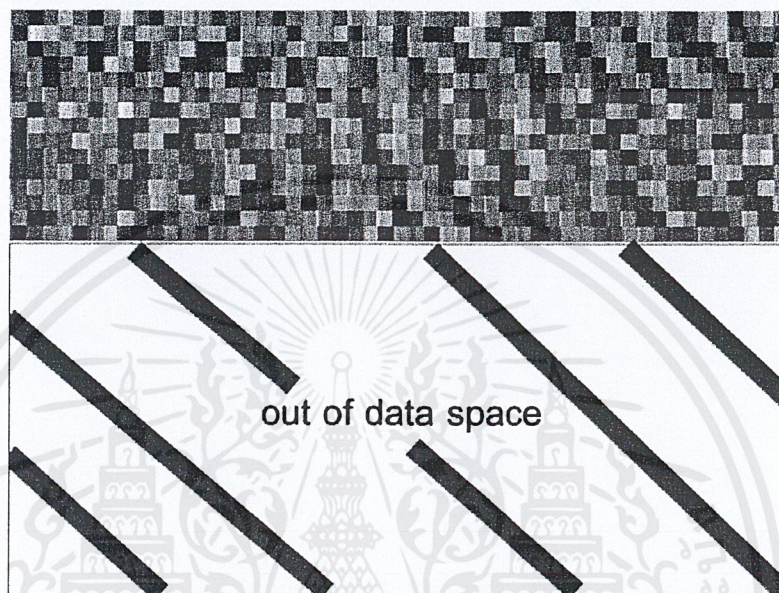


ภาพประกอบที่ 35 : ภาพที่ประมวลผลจากคลื่นเสียง

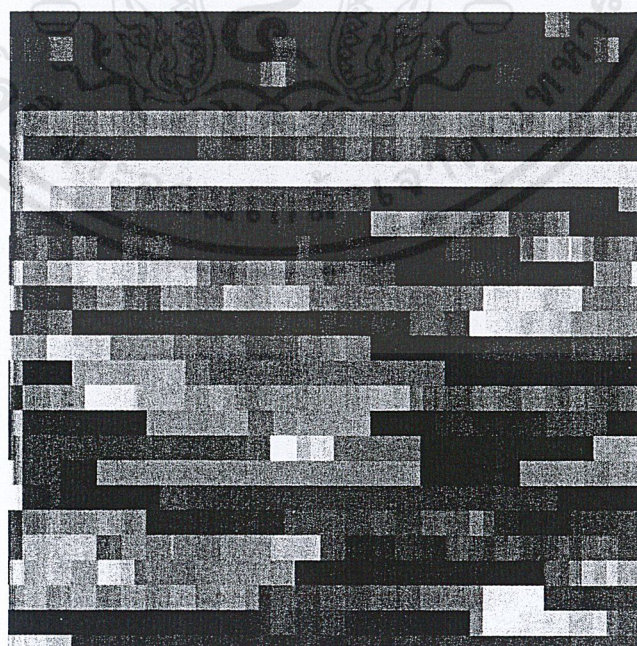
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ปริมาณของข้อมูล

ข้อมูลในที่นี้หมายถึงความยาวของคลื่นเสียงส่วนนี้จะมีผลให้การประมวลข้อมูลออกมาเป็นภาพนั้น เกิดเป็นภาพที่ไม่เต็มเฟรม เกิดมาจากสาเหตุคือ ข้อมูลมีน้อย การประมวลผลจะออกมาเป็นเป็นพื้นที่สีขาว คือพื้นที่ที่ปราศจากข้อมูลใดๆ

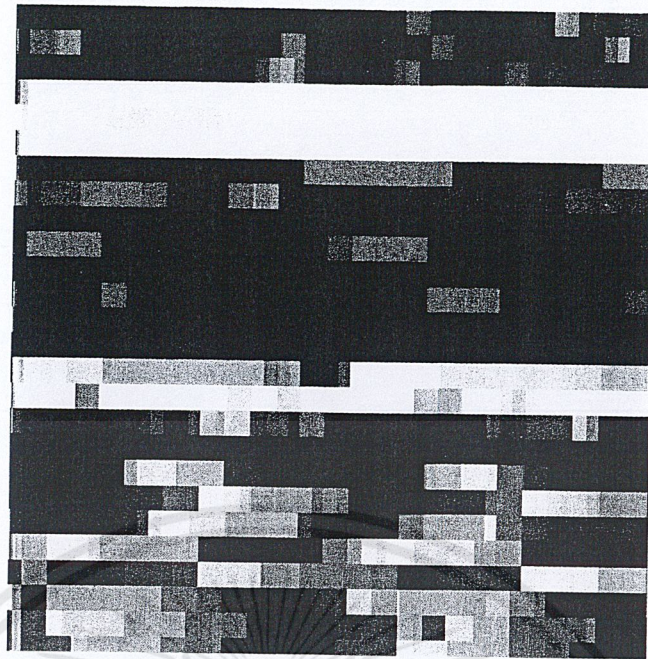


ภาพประกอบที่ 36 : ภาพที่เกิดจากคลื่นเสียงที่สั้นเกินไป



ภาพประกอบที่ 37 : ภาพที่มีคลื่นเสียงที่พอดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



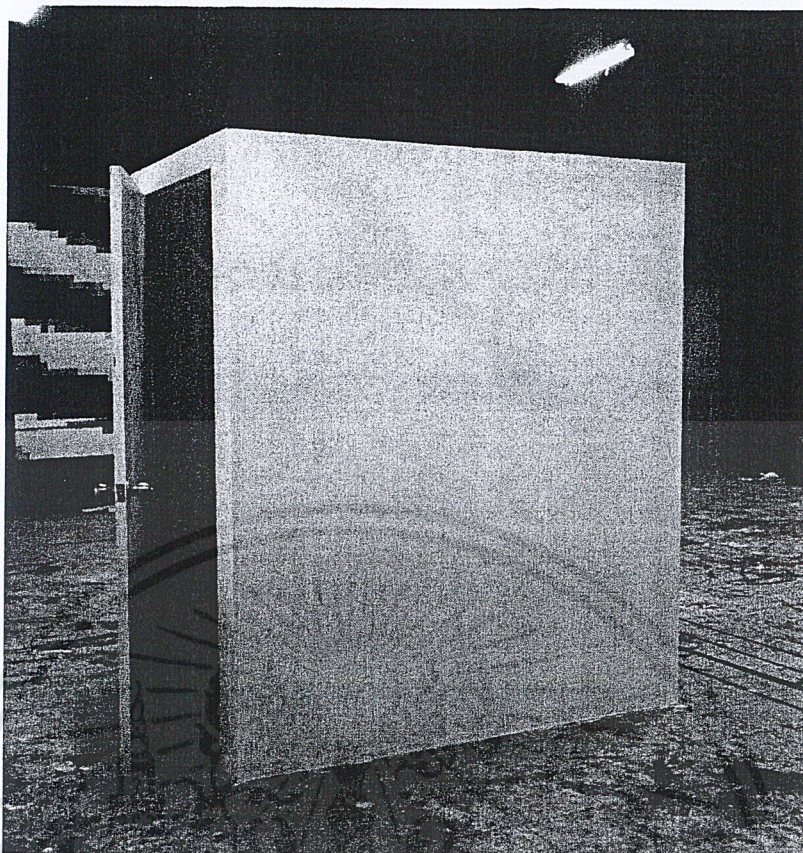
ภาพประกอบที่ 38 : ภาพที่มีคลื่นเสียงที่พอดี

4.2 วิเคราะห์การการจัดวาง

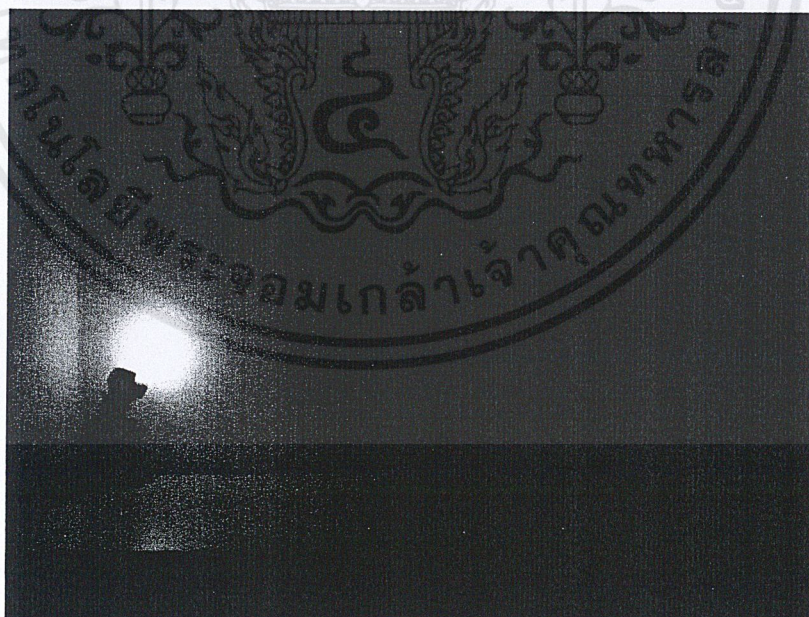
การจัดวางของข้าพเจ้าได้แบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลัก ส่วนที่ 1 คือส่วนที่จะให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในการสร้างภาพของตนเองขึ้นมา ส่วนที่ 2 คือ ผนังให้ผู้ชมได้จัดแสดงภาพของตัวเอง ส่วนที่ 3 คือ ภาพไวเนล ที่ถูกแปลงมาจากถ้อยแถลงของข้าพเจ้าเอง และส่วนที่ 4 คือ ส่วนที่เป็นการแสดงภาพต่างๆ ที่มีผลต่างกันออกไป จากการบันทึกเสียงจากผู้คนต่างๆ เป็นเสมือนข้อมูลให้ผู้ชมได้ทำความเข้าใจกับตัวผลงาน ข้าพเจ้าจะขอพูดถึงแต่ละส่วนดังนี้

4.2.1 ห้องผลิตภาพ

จุดเด่นของผลงานชุดนี้จะอยู่ที่ส่วนที่เป็นห้องที่ให้ผู้คนได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับผลงาน (Interactive) ซึ่งจะให้ผู้ชมผลงานได้ผลิตภาพของตัวเอง และสามารถนำเสนอภาพของตัวเองที่กำแพงร่วมกับภาพอื่นๆ โดยในห้องนี้ข้าพเจ้าต้องการให้ผู้คนที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์นั้น ได้รู้สึกถึงความเป็นส่วนตัว เพราะในห้องนั้นเป็นห้องเล็กๆ แคบๆ พอดีสำหรับการที่คน 1 คนจะเข้าไปได้



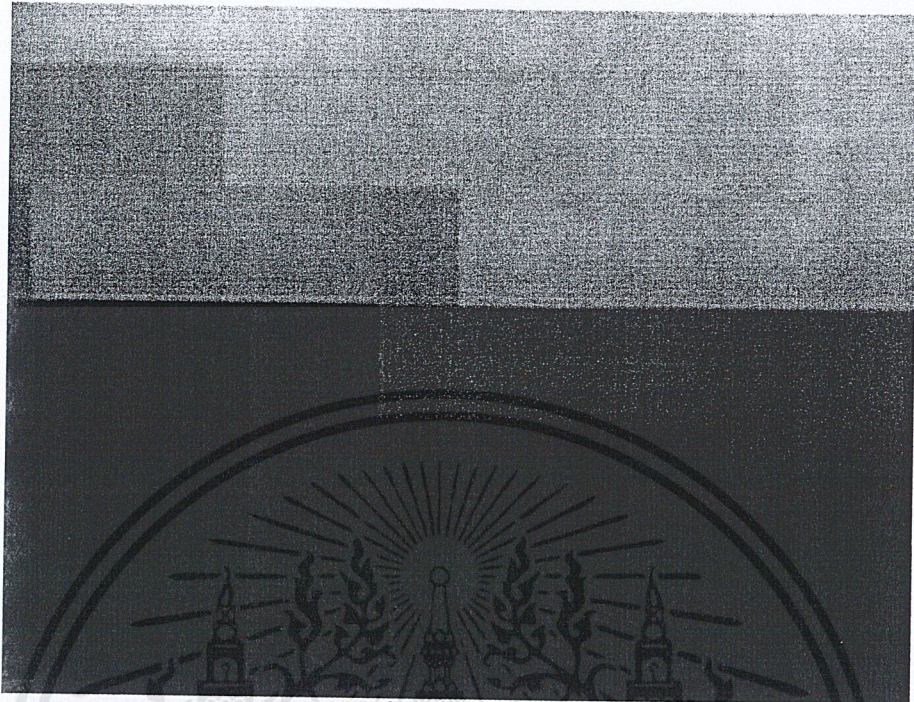
ภาพประกอบที่ 39 : ห้องผลิตภาพ : ห้องไม้สีขาวขนาด 1.20x1.75x2.00 เมตร



ภาพประกอบที่ 40 : ใช้ไฟสีแดง เพื่อให้ได้บรรยากาศเหมือนห้องดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ภาพไวเนล

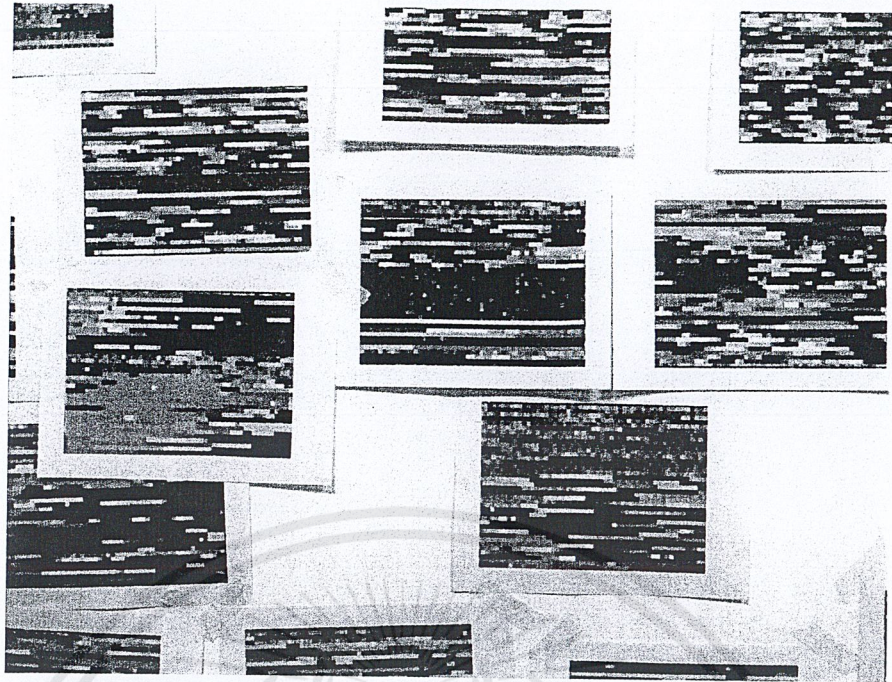


ภาพประกอบที่ 41 : พื้นผิวของภาพไวเนล

ข้าพเจ้าได้มองที่ความหมายของวัสดุ และฟังก์ชันในการใช้งาน ในส่วนนี้ข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้ผ้าใบไวเนลในการพิมพ์ภาพที่เป็นถ้อยคำของข้าพเจ้าเอง โดยปกติแล้วนั้นไวเนลคือสิ่งพิมพ์ที่ใช้เพื่อการโฆษณา สามารถพิมพ์ได้ในขนาดใหญ่และราคาต่ำ ข้าพเจ้าจึงนำวัสดุชนิดนี้มาใช้ในการป่าวประกาศถึงทัศนคติของข้าพเจ้าต่อสังคม โดยผ่านการแปลงให้กลายเป็นภาพมาแล้ว และสามารถที่จะนำไปเผยแพร่สู่พื้นที่สาธารณะได้ การติดตั้งภาพ ก็ติดตั้งในที่สูงและมีขนาดใหญ่ เพื่อให้สามารถสังเกตเห็นได้ทั่วกัน

4.2.3 ภาพที่จัดแสดงโดยผู้มีส่วนร่วมกับผลงาน

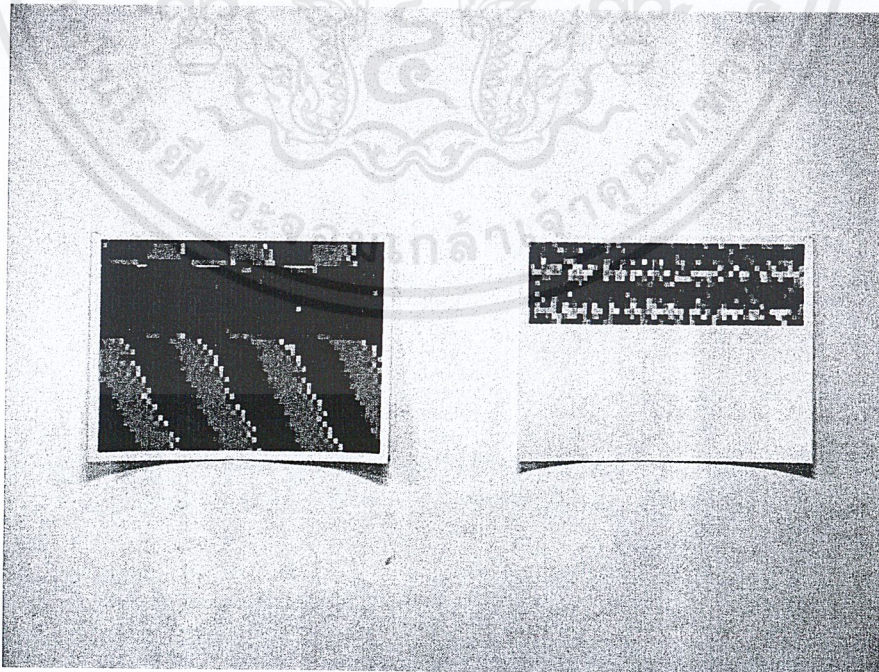
ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลวิธีการนี้มาจากลักษณะของใบปลิว การประกาศโฆษณาโดยใช้วัสดุราคาถูกลงอย่างกระดาษที่มีเนื้อธรรมดา เน้นการเข้าถึงตามพื้นที่ต่างๆ ด้วยปริมาณมากๆ และมีขนาดที่กระทัดรัด ข้าพเจ้าเห็นว่ามันมีนัยยะถึงการประกาศ กระจายข่าวสารได้ดี



ภาพประกอบที่ 42 : ภาพจัดแสดงของผู้เข้าชม

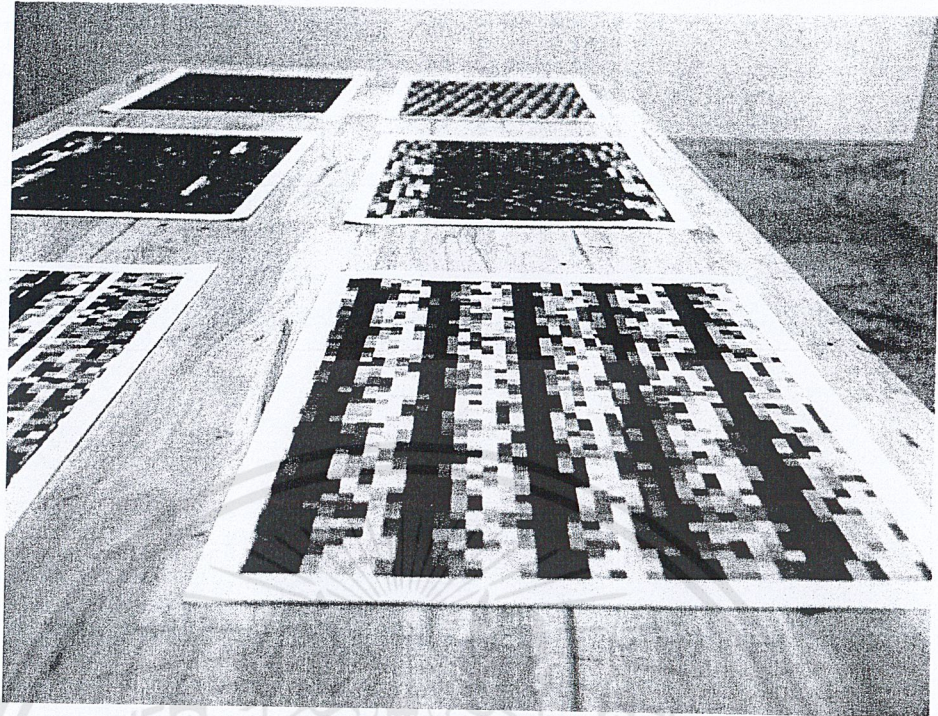
4.2.4 ภาพจากการบันทึกเสียงจากที่อื่น

ในส่วนนี้ข้าพเจ้าตั้งใจให้เป็นส่วนของข้อมูลที่ตัวข้าพเจ้าออกไปบันทึกมานำเสนอเป็นเชิงข้อมูลให้ผู้ชมได้สามารถนำภาพของตัวเองมาเปรียบเทียบกับภาพข้อมูลเหล่านี้ได้

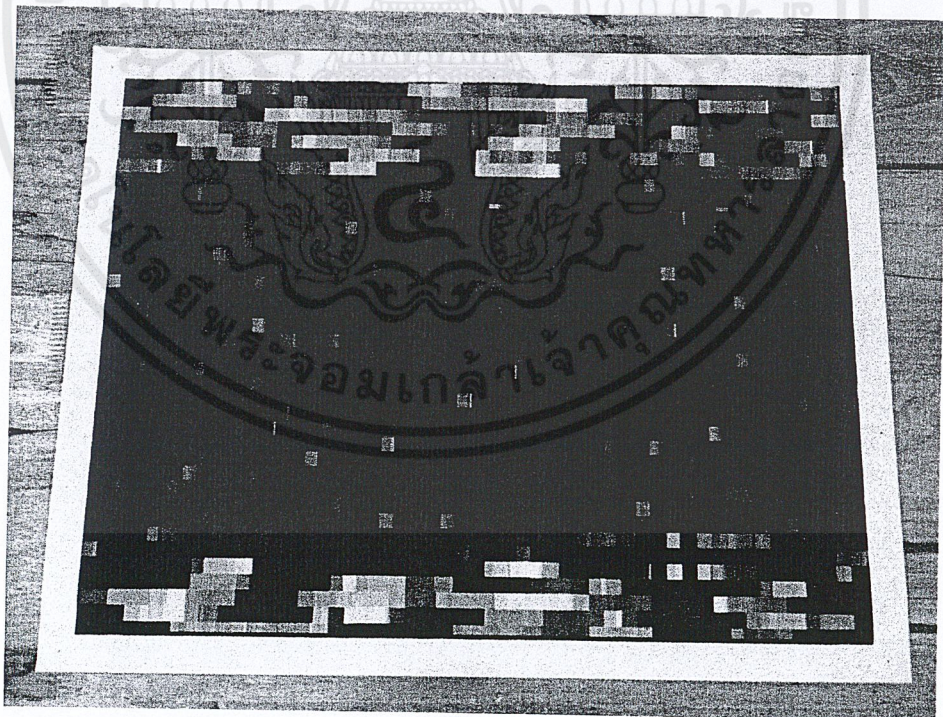


ภาพประกอบที่ 43 : ภาพข้อมูลจากการบันทึกเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 44 : ภาพข้อมูลจากการบ้านตึกเสียง



ภาพประกอบที่ 45 : ภาพข้อมูลจากการบ้านตึกเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การปฏิสัมพันธ์

ข้าพเจ้ามีความตั้งใจให้การปฏิสัมพันธ์ในผลงานของข้าพเจ้าสร้างความรู้สึกให้ผู้คนนั้นได้แสดงออกถึงตัวตนภายใต้บรรยากาศของความเป็นส่วนตัวที่จะแสดงออกถึงทัศนคติ หรือการสวดแบบสั้นๆ โดยมีต้องกังวลว่าคำพูดนั้นจะมีใครรับรู้ เพราะสิ่งที่ถูกพูดออกไปก็จะถูกแปลงเป็นอย่างอื่น กลายเป็นการรับรู้ใหม่และสามารถทำให้เกิดการตีความใหม่ได้ โดยมองว่าบรรยากาศที่เป็นส่วนตัวที่สุดนั้น คือพื้นฐานที่สุดที่จะทำให้การแสดงออกนั้นเกิดขึ้น ผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับผลงาน ไม่ต้องมีความหวาดระแวงใดๆ ในการที่จะพูดสิ่งต่างๆออกมา การใช้ห้องที่ทึบตันและเล็กก็เพื่อองใจให้ผู้ที่เข้าไปมีส่วนร่วม สามารถเข้าไปได้เพียงแค่ 1 คน

เหตุที่ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวมากขนาดนั้น เพราะข้าพเจ้าต้องการกระตุ้นผู้คนนั้นเกิดสำนึกและตระหนักถึงความเป็นส่วนตัว หรือรู้เท่าทันเรื่องของการละเมิดความเป็นส่วนตัว เพราะข้าพเจ้ามองว่าผู้คนหลายคนไม่มีสำนึกเรื่องนี้ รวมถึงไม่รู้ไม่เข้าใจในผลที่อาจตามมา ทั้งในระดับวิถีชีวิต และการมีส่วนร่วมทางการเมือง

การได้รับภาพที่ถูกแปลงมา ข้าพเจ้ามีความต้องการให้ผู้คนที่ได้รับภาพเหล่านั้นสามารถที่จะเผยแพร่มันได้ และเกิดการตีความอย่างกว้างต่อผู้อื่นที่จะมาพบเห็นภาพนั้น โดยส่วนนี้ข้าพเจ้าได้ให้ผู้คนที่ได้รับภาพนั้น สามารถนำภาพนั้น ไปแปะที่กำแพงในบริเวณพื้นที่จัดแสดงงานได้ ให้ผู้คนที่รู้สึกว่าได้ประกาศบางสิ่งที่ไม่อยากให้อื่นรู้ออกไปแล้ว โดยคนอื่นก็ไม่ทราบว่ามันคืออะไร แต่สามารถตีความสิ่งนั้นได้

4.4 เนื้อหา

เป็นเรื่องของการแปลงสารเพื่อปกปิดข้อมูล และนำกลับมาเผยแพร่อีกทีในฐานะสิ่งใหม่ เปลี่ยนแปลงการรับรู้เดิมออกไป เนื่องจากข้าพเจ้ามองเห็นว่าสังคมไทยมีสิ่งที่ถูกทำให้พูดไม่ได้ ข้าพเจ้ามองว่าสังคมจะไปข้างหน้าไม่ได้หากไม่เปิดรับการวิจารณ์อย่างเสรี

4.4.1 การแปลงสาร

การแปลงสาร เป็นหนึ่งในวิธีการแสดงออกซึ่งแนวความคิดที่ไม่อาจเผยแพร่ได้ทั่วไปเนื่องจากบางครั้งการวิพากษ์บางสิ่งอาจเป็นไปได้ยากด้วยเงื่อนไขทางสังคม ข้าพเจ้าจึงนำวิธีการนี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างวิธีการใหม่ในการแปลงสาร เพื่อการเผยแพร่ นำไปสู่การรับรู้และตีความใหม่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เปลี่ยนการได้ยินเป็นการมองเห็น

4.4.2 ความลับ

ในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวที่จะพูดอะไรหรือแสดงออกอะไรออกมา ทุกสิ่งอย่างจึงเป็นความลับ และในสิ่งที่เป็นความลับนี้โดยปรกติแล้วข้าพเจ้ามองว่ามันมีสุนทรียภาพในตัวของมันเอง นั่นคือมีแรงดึงดูดเพื่อให้เราอยากจะร่วมรับรู้ และพยายามเข้าถึงสิ่งที่

เราไม่รู้ สุนทรียภาพตรงนี้จะถูกแปลงออกมาเป็นภาพใหม่ และเกิดเป็นสุนทรียภาพใหม่ในแบบ
ศิลปะ เป็นภาพ 2 มิติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ข้าพเจ้ามองเรื่องของการแปลงสารข้อมูลต่างๆออกมาเป็นสื่ออื่น ด้วยกระบวนการวิธีทางดิจิทัล ซึ่งข้าพเจ้ามองมันเป็นมิติใหม่ของการแปลงสารจากที่พบเห็นได้ทั่วไป อย่างเช่น การต้องเล่าเรื่องอะไรสักอย่างที่เป็นความลับ ก็จะใช้ระบบสัญญาณเข้ามาใช้ในการเล่าเรื่อง คือเล่าเรื่องหนึ่งด้วยการเล่าเรื่องราวอีกหนึ่งแต่ยังคงการรับรู้แบบเดิมคือการฟัง แต่ในผลงานของข้าพเจ้าคือเปลี่ยนไปสิ้นเชิง จากการได้ยินนำมาสู่การมองเห็นเป็นภาพ

ปัจเจกบุคคลมักมีเรื่องที่เป็นความลับ หรืออาจเป็นตัวตนที่ไม่ต้องการให้ใครรับรู้ ผลงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้ามุ่งหมายให้ปัจเจกบุคคลได้แสดงออกถึงตัวตนของตัวเอง ด้วยคำพูด โดยมีเสียงนั้นเป็นตัวกำหนดและบ่งบอกความเป็นตัวตน มาสู่การสร้างภาพแทนตนเอง ด้วยระบบดิจิทัลกลายเป็นสื่อต่างๆอันมีที่มาและต้นกำเนิดจากเสียง โดยผลที่ได้ก็แตกต่างกันออกไปตามเนื้อเสียงของแต่ละบุคคล และโดยภายใต้บรรยากาศของความเป็นส่วนตัว

ข้าพเจ้าใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เขียนขึ้นมา โดยพยายามไม่กำหนดใดๆ คืออยากให้รับรู้ถึงความเป็นกายภาพของความเป็นภาพแบบดิจิทัลมากที่สุด ไม่ใช่การวาดภาพใหม่ขึ้นมา แต่เป็นการแทนค่าลงในช่องสี่ ด้วยชุดสีที่อยู่แล้วโดยตัวกายภาพของอุปกรณ์ ให้โปรแกรมนั้นมีหน้าที่แค่แปรเปลี่ยนไปตามกระบวนการของมันเท่านั้น

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ศิลปะนั้นเชื่อมโยงอยู่กับสังคมบริบทรอบข้าง การเมือง มนุษย์ศาสตร์ วัฒนธรรม เทคโนโลยี ทุกอย่างล้วนมีส่วนที่ทำให้ศิลปะนั้นพัฒนาไป มันเลยทำให้ศิลปินหลายๆคนมักทำงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกัน หรือเชื่อมโยงไปในทางการเมือง หรือสภาพสังคมในยุคปัจจุบัน ในทางเทคนิคและวิธีการนั้น ข้าพเจ้ามีความต้องการให้ความรู้ความเข้าใจศิลปะอย่างรอบด้านนั้น รวมถึงศาสตร์อื่นๆที่จะสามารถประยุกต์ใช้กับความเป็นศิลปะได้ อย่างในผลงานของข้าพเจ้าซึ่งเป็นเรื่องของการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีปัญหาในการสื่อสารกับผู้เขียนโปรแกรมเพราะผู้เขียนโปรแกรมไม่ได้มีความเข้าใจทางศิลปะมากนัก จึงมีการปรับแก้กันบ่อยครั้งมาก ซึ่งหากทางภาควิชามีการร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญพิเศษที่ทั้งความเข้าใจในเทคโนโลยีและทางศิลปะเป็นบางกรณีอาจจะช่วยแก้ปัญหาดังนี้ไปได้เพราะจะสื่อสารกันได้มากขึ้นและจะทำให้ปัญหาขั้นตอนในการทำงานเหลือน้อยลง

ประวัติผู้เขียน

| | |
|---------------------|---|
| ชื่อ-นามสกุล | นายอานนท์ ไชยแสนสุข |
| วัน เดือน ปีเกิด | 20 สิงหาคม 2535 ที่กรุงเทพฯ |
| ที่อยู่ | 79/310 ซอยสามวา29 ถนนคลองสามวา แขวงบางชัน เขตคลองสามวา กทม. 10510 |
| ประวัติการศึกษา | 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง 2558 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม |
| ประวัติการแสดงผลงาน | 2558 นิทรรศการกลุ่ม Concrete Photo Festival 1 : Myth of the Bullshit Mosquito, in the Building หอศิลป์พระจอมเกล้า 2557 ผู้เข้าร่วมโครงการนิทรรศ Autopilot Project - The Great Artist of Tomorrow Will Go Underground หอศิลป์ปะวันนธรรมแห่งประเทศไทยนคร 2557 นิทรรศการกลุ่ม Experimental Video Art Exhibition Thai-European Friendship 2004-2014 หอศิลป์ปะวันนธรรมแห่งประเทศไทยนคร 2557 นิทรรศการผลงานชุดไทยนิยม บราวน์ชูเก้ แกลเลอรี 2557 นิทรรศการศิลปะสัญจรครั้งที่ 4 Art Summer Sale ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พัทยา 2556 นิทรรศการกลุ่ม Cow Atlas หอศิลป์ตาฉู่ไทยยานยนต์ |

เอกสารอ้างอิง

1. การละเมิดความเป็นส่วนตัวออนไลน์ในสังคมไทย พ.ศ. 2556 โดย เครือข่ายผลเมืองเน็ต
2. บทความ “หลังสมัยใหม่: การสร้างภาพแทน โลกาภิวัตน์ การบริโภค และทุนวัฒนธรรม”
เว็บไซต์มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน
3. วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี
4. ศูนย์กลางเว็บฟิสิกส์ครูวิโรจิต
5. หนังสือ “สู่โลกหลังสมัยใหม่” Patrick Curry เขียน วรนุช จรุงรัตนางค์ แปล
6. Interactive Art
7. Conceptual Art

<https://thainetizen.org/wp-content/uploads/2014/03/thainetizen-privacy-report-2013.pdf>.

<http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999810.html>

<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A5>

<http://thegeniusphysics.blogspot.com/p/blog-page.html>

http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art

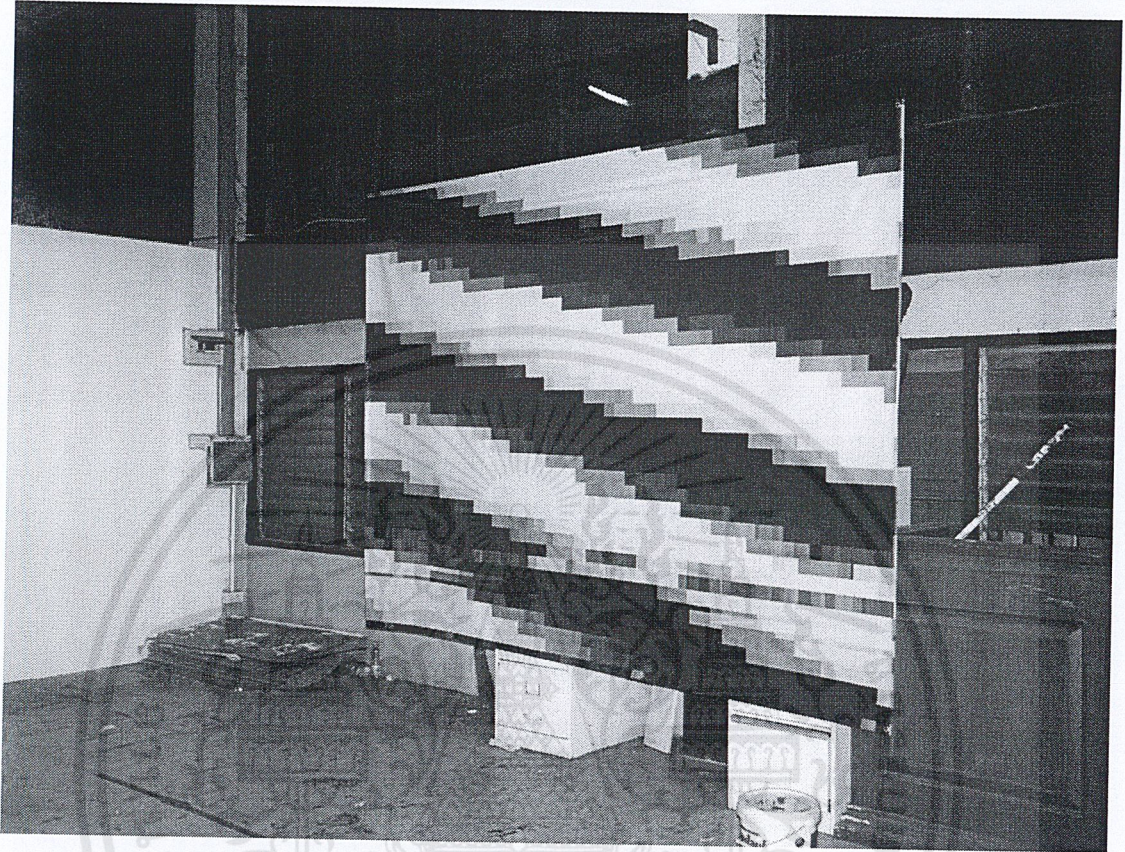
<http://www.designer.co.th/1284>



ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ

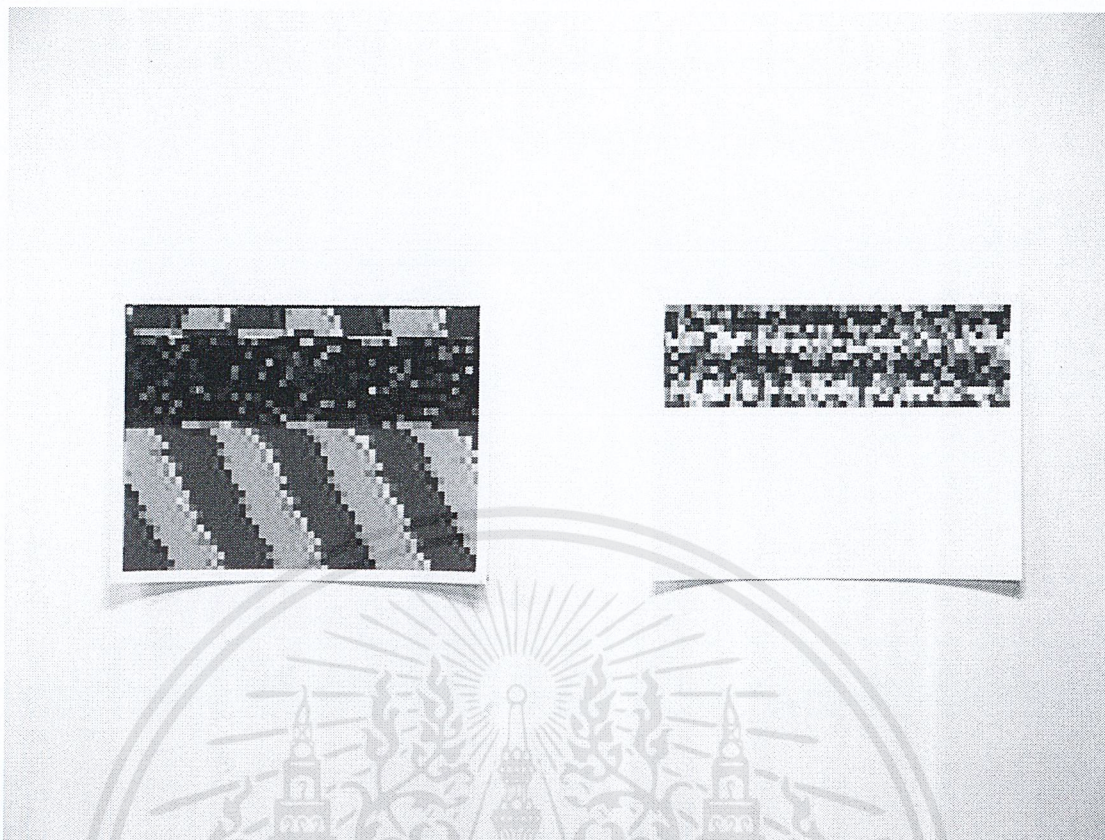


ชื่อผลงาน Manifesto 1, 2557

เทคนิค พิมพ์ป้ายไวพินิล

ขนาด 3x2.28 ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

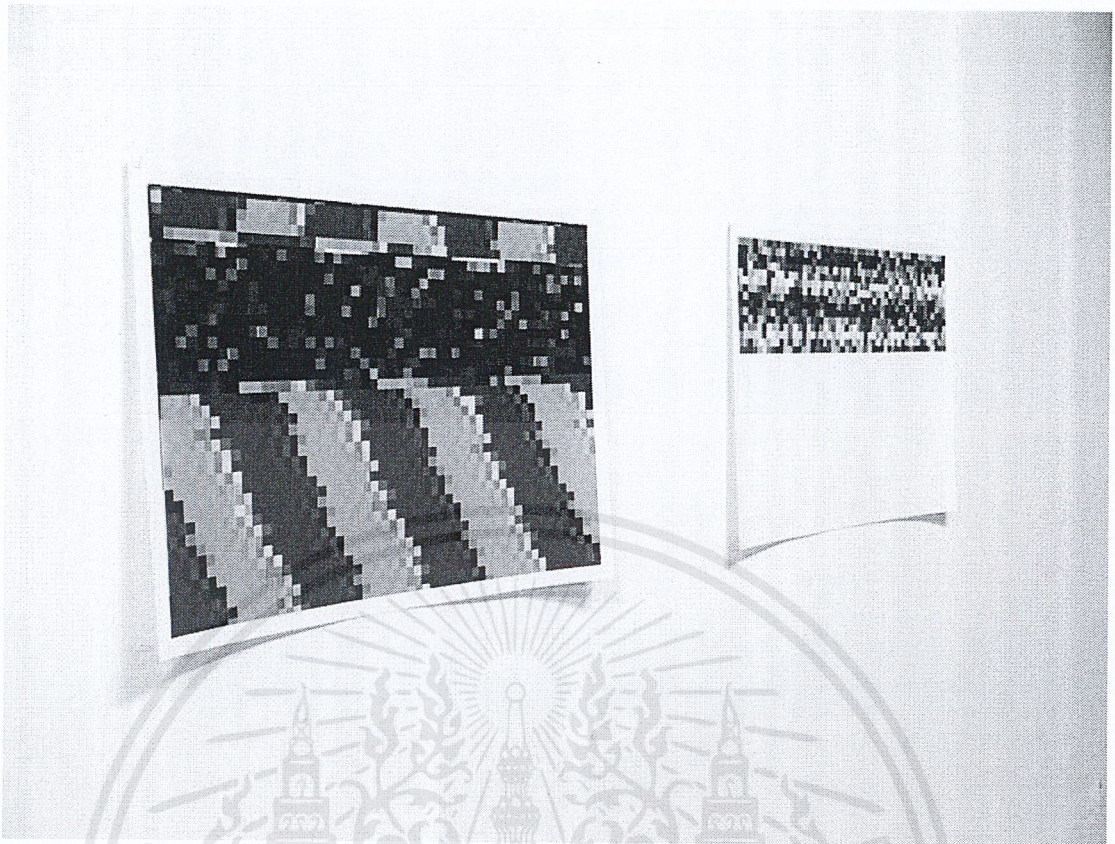


ชื่อผลงาน Manifesto 2, 2557

เทคนิค อิงค์เจ็ทปรินต์

ขนาด 60x80 ซม. 2 ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

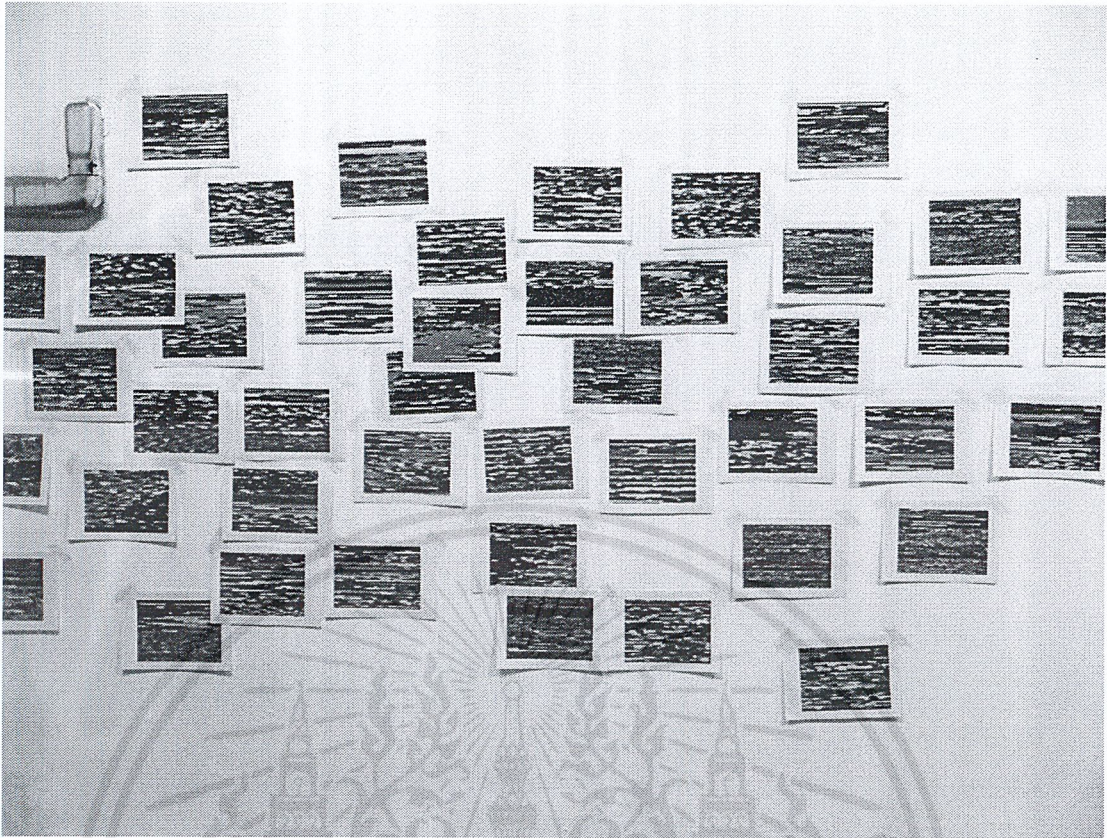


ชื่อผลงาน Manifesto 2, 2557

เทคนิค อิงค์เจ็ทพริ้น

ขนาด 60x80 ซม. 2 ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

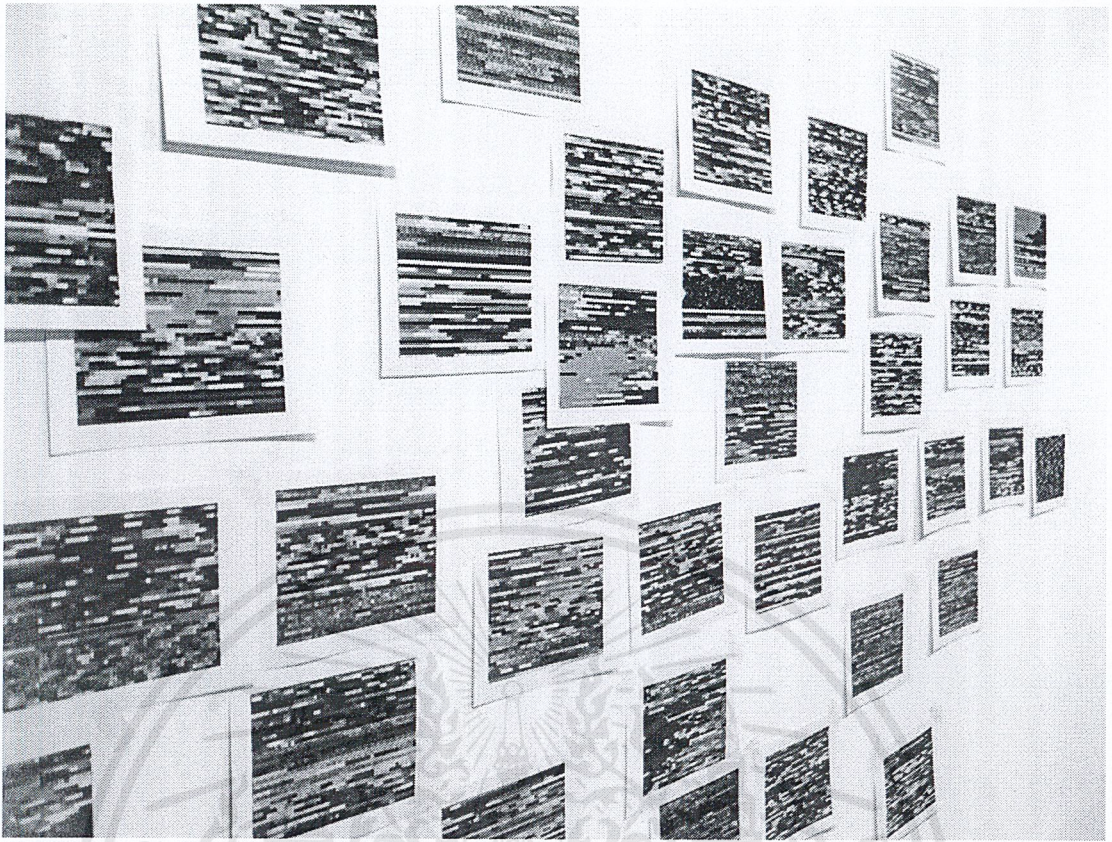


ชื่อผลงาน Handbill, 2557

เทคนิค เลอเซอร์ปรี้น

ขนาด ผันแปรตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

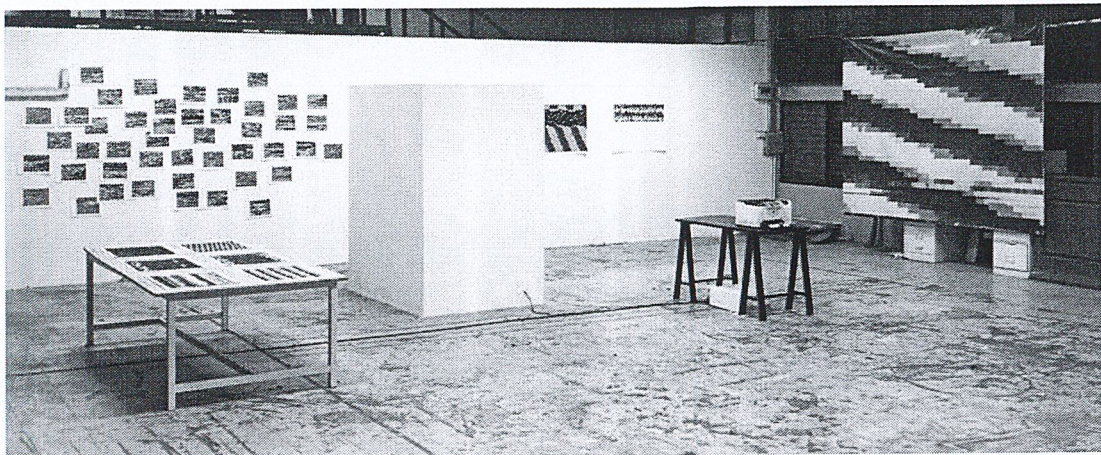


ชื่อผลงาน Handbill, 2557

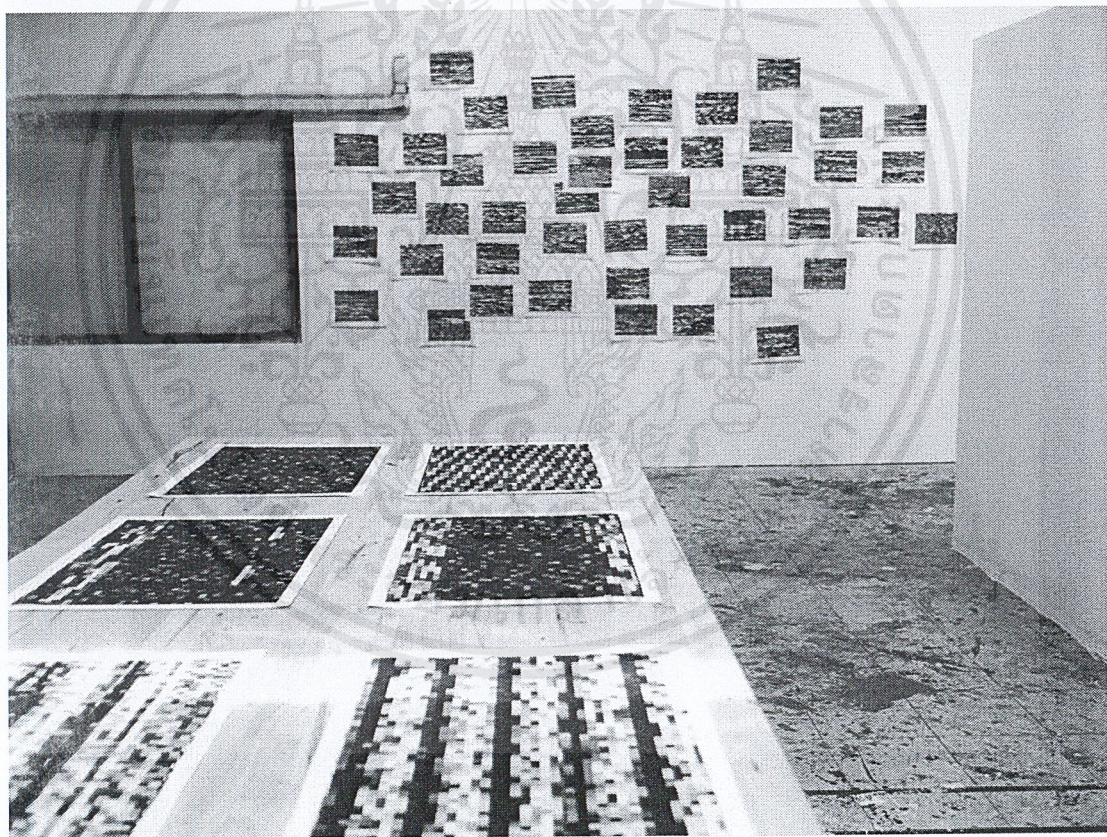
เทคนิค เลอเซอร์ปรี้น

ขนาด ผันแปรตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

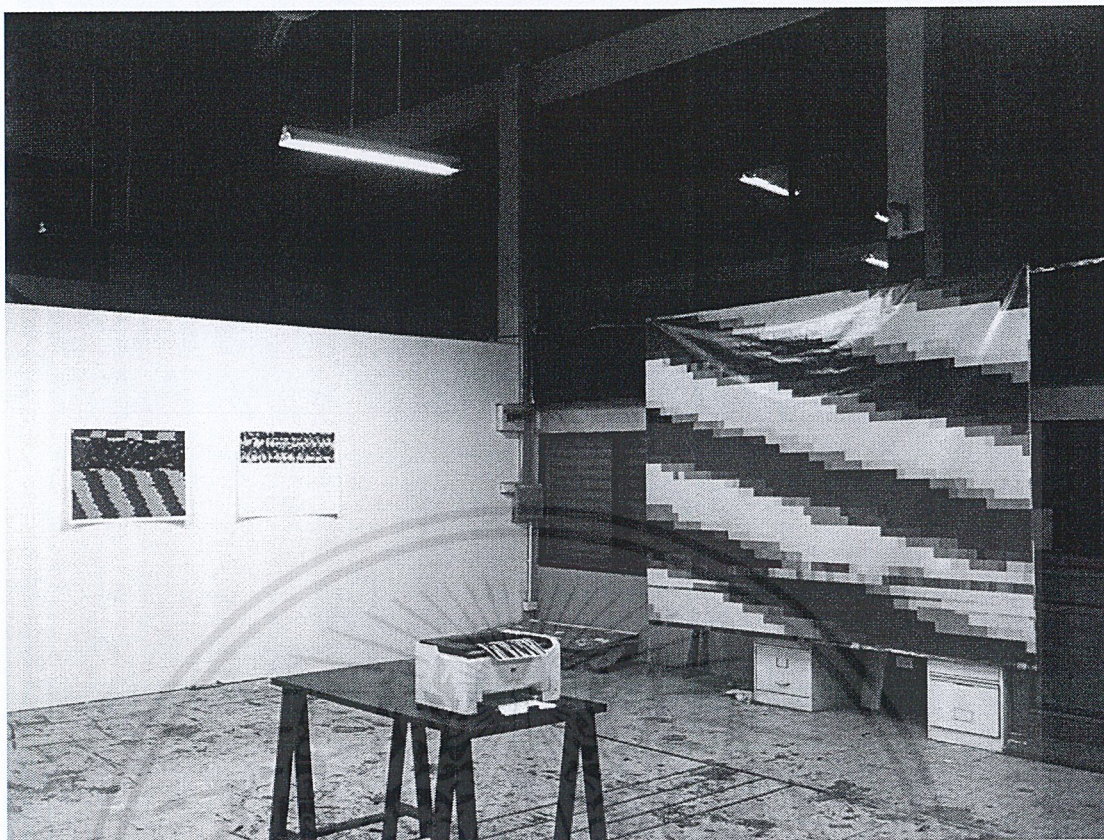


มุมมองการจัดวาง 1



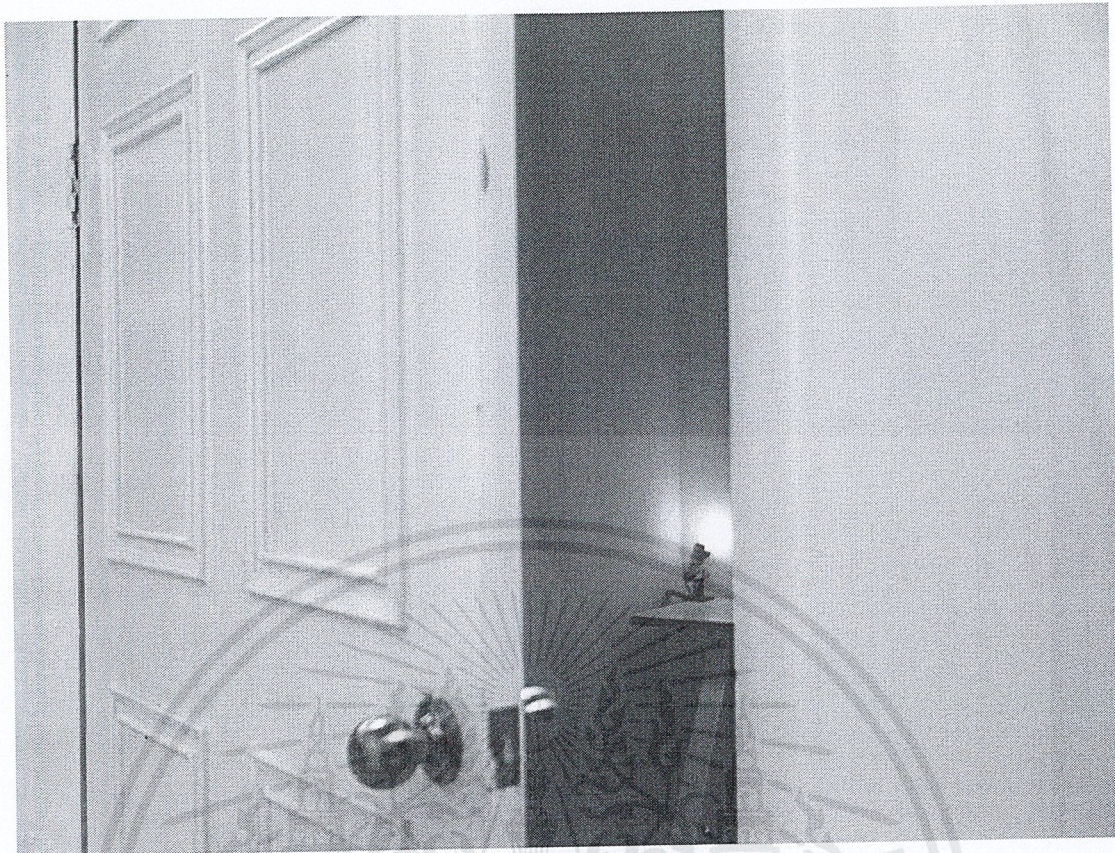
มุมมองการจัดวาง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



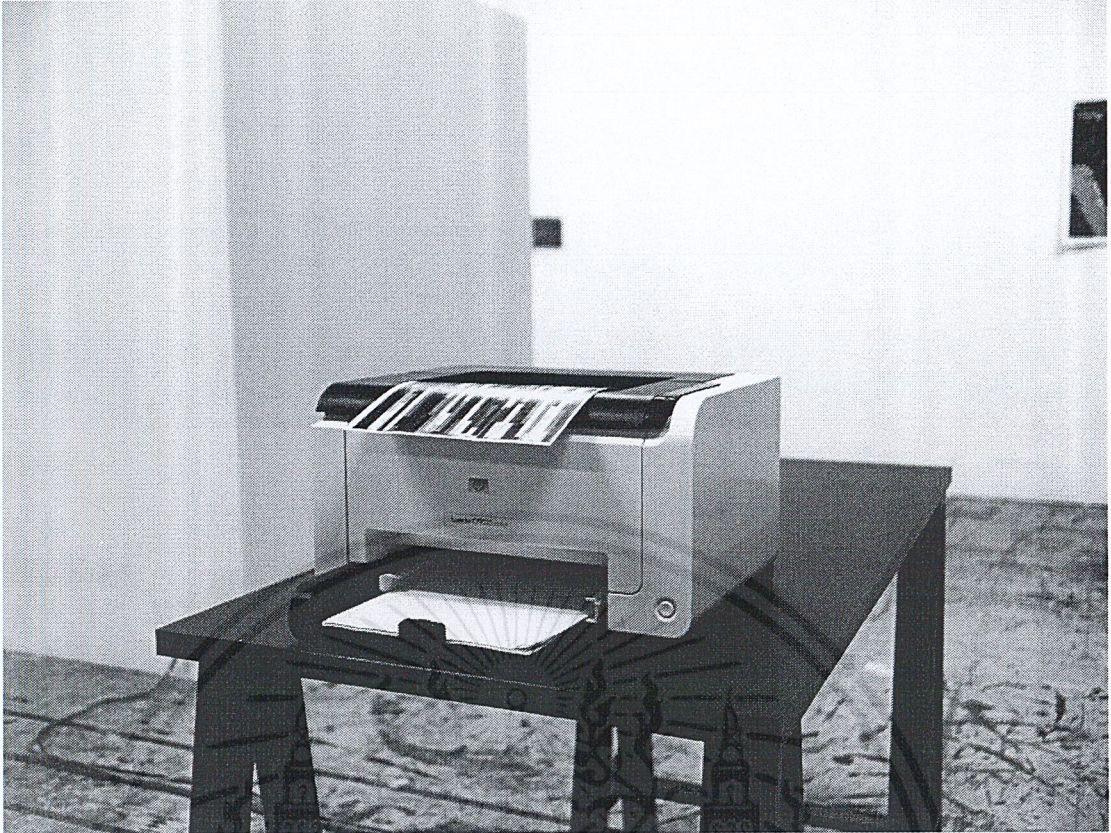
มุมมองการจัดวาง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



มุมมองการจัดวาง 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



มุมมองการจัดวาง 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้