



อักษร: ความลวงในพื้นที่เสมือน¹

Texts: The Illusion of Virtual Space

วรรณวรางค์ เล็กอุทัย¹

เทพศักดิ์ ทองนพคุณ²

บทคัดย่อ

การสื่อสารในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตผู้คน อักษรที่เคยเป็นภาษาเขียน ภาษาพูด ได้กลายมามีบทบาทในบริบทใหม่ บนพื้นที่สังคมออนไลน์ เป็นอักษรที่ไร้ตัวตน แต่กลับสร้างสัมผัสรับรู้ต่อผู้คนอย่างมาก อีกทั้งยังสร้างความสัมพันธ์ และมีผลไปถึงความรู้สึกผูกพันจากการสื่อสารของโลกอินเทอร์เน็ต ผู้คนเลือกที่จะมีตัวตนในพื้นที่เสมือน มากกว่าพื้นที่ความเป็นจริง จากสภาพการณ์ผลสะท้อนจากสังคมก้มหน้าของผู้คน จุดประเด็นในการศึกษาค้นคว้าบริบทที่เกี่ยวข้องกับอักษรในพื้นที่เสมือนและอักษรในพื้นที่ศิลปะ นำเข้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อักษร: ความลวงในพื้นที่เสมือน เพื่อสร้างการรับรู้ภาษาของโลกเสมือนโดยผู้ชมสามารถเข้ามาปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผลงาน ได้พิจารณาในการเลือกใช้คำแสดงความหมาย เกิดการแตกความคิด การตีความ และเกิดการตระหนักรู้ จริง ลวง ในการรับรู้ข้อมูลบนพื้นที่เสมือนจากผลงานอักษรศิลปะจัดวาง

คำสำคัญ : อักษรศิลปะจัดวาง วาทกรรม ความลวง พื้นที่เสมือน ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์
ตอบโต้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² นิสิตปริญญาเอก, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

In today's pervasive communication, our daily lives are directly impacted by the way we talk, write and interact with each other's. The conventional language of speaking and writing has been deviated into a "stateless language" where inexplicit expression can be easily conveyed and accepted by massive amount of people. This social media phenomenon has created a virtual space where many people choose to illuminate their relationships away from reality. This exhibition reflects the context of phone snubbing (phubbing) and virtual space displacement into a language of arts, demonstrating the illusion of texts and expressions. The Installation texts are interactive allowing spectator to participate in debating different opinions, translations, realizations and realities.

Key words : Installation Texts, Discourse, Illusion, Virtual Space, Interactive Art

บทนำ

สภาพสังคมทุกวันนี้เป็นสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้การรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ อยู่ในลักษณะความจริงที่ถูกประดิษฐ์ขึ้น ไม่ว่าจะจริงหรือไม่ ต่างถูกยอมรับในฐานะสิ่งที่สร้างขึ้น ความจริงจึงถูกผลิตซ้ำตลอดเวลาได้อย่างเท่าเทียมและดีกว่าต้นฉบับ ซึ่งไม่สามารถแยกแยะระหว่างภาพที่ปรากฏกับความเป็นจริง ข้อเท็จจริงเหล่านี้ ศิลปินยุคหลังสมัยใหม่นำมาเป็นประเด็นสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ผู้ชมถอดรหัสหาความหมายแฝงระหว่าง อักษรและภาพในหลายมิติทางวัฒนธรรมร่วมสมัย การสร้างมิติของภาษาอักษร ถูกนำมาเป็นส่วนสำคัญในงานทัศนศิลป์โดยตรง ศิลปินนำอักษรมาใช้เป็นทั้งสื่อ เรื่องราว ความหมาย ในหลายลักษณะและหลายระดับ

ประเด็นการประกอบสร้างความจริง ทำให้ผู้เขียนมีมุมมองต่อปรากฏการณ์ สังคมกัมพูชาที่ทุกวันนี้มีผลกับมนุษย์อย่างชนิดที่เรียกว่าขาดไม่ได้ ราวกับการติดกับดักของไซเคียลมีเดีย อักษรเข้ามามีบทบาทในพื้นที่เสมือน เป็นอักษรที่ไร้สภาวะไร้ตัวตน แต่กลับสร้างสัมผัสรับรู้ต่อผู้คนอย่างมาก การสื่อสารปลายนิ้วสัมผัสสร้างความสัมพันธ์ ความผูกพัน ตอบสนองอย่างรวดเร็ว หากไม่ระวังความกดดันจากความหลงของโลกเสมือน ดึงดูดความสนใจของมนุษย์ออกจากการใช้ชีวิตจริงเข้าสู่พื้นที่เสมือน สร้างเครือข่ายทางสังคมและการมีตัวตนในแบบที่ต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการประกอบสร้างความจริงหรือข้อเท็จจริง นับว่าเป็นสิ่งที่ย้อนแย้ง เกิดความเครียดจากความคาดหวังที่ตามกดดัน บั่นทอนจิตใจ ซึมเศร้าแทบไม่รู้ตัว ความแปรเปลี่ยนนี้เกิดผลกระทบต่อการใช้ชีวิต ขึ้นอยู่กับการรู้เท่าทันจะเสพติดหรือเสพอย่างมีสติ

จากลักษณะที่ไม่ตายตัวของอักษรดังกล่าว เป็นเหตุให้คิดที่จะสร้างผลงานในประเด็น ความจริง ความลวง ให้เกิดการสังเกตเห็นความเป็นจริงและเกิดการรู้เท่าทันว่าเป็นความปกติหรือความสนุกในรูปแบบยุคใหม่ แทนความเครียดที่เคยบั่นทอนความรู้สึก สนุกกับภาษาที่ผิดแผกของสังคมออนไลน์ เกิดคำใหม่ๆ โดยไม่คำนึงความถูกต้อง ซึ่งนี่คืออีกประเด็นหนึ่งที่สำคัญ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ให้ส่วนหนึ่งของผลงานเป็นศิลปะจัดวางเชิงปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมเล่นคำ เล่นตัวอักษรในการรับรู้ถึง “อักษร : ความลวงในพื้นที่เสมือน”

วัตถุประสงค์

1. สังเคราะห์ถ้อยคำจากโลกเสมือน แปรเปลี่ยนเป็นกลวิธีประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง เพื่อแสดงถึงความจริง ความลวงของวาทกรรมในพื้นที่เสมือน
2. เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมสร้างรูปลักษณ์อักษร ผู้การมีตัวตนของการเล่นคำ เพื่อรับรู้ถึงความย้อนแย้งระหว่าง จริงกับลวง พื้นที่จริงกับพื้นที่เสมือน

วิธีการดำเนินงาน

1. รวบรวมข้อมูลอักษรในพื้นที่ศิลปะและในพื้นที่เสมือน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลในบริบทที่เกี่ยวข้อง หาความสัมพันธ์ของอักษรในพื้นที่เสมือนกับหลักการของศิลปะหลังสมัยใหม่
2. สังเคราะห์คำจำเพาะ จากวาทกรรมอักษรในพื้นที่เสมือน เพื่อหานัยและประเด็นที่น่าสนใจนำเข้าสู่แนวความคิด
3. ทดลองสร้างรูปแบบผลงานที่ใช้อักษร คำแสดงความหมาย และทดลองนำเสนอผลงานสู่สังคม ผ่านนิทรรศการย่อย เพื่อดูความเป็นไปได้ของการตอบรับกับผู้ชม
4. สร้างภาพร่างความคิด และภาพร่างโครงสร้างศิลปะจัดวาง ด้วยการสำรวจพื้นที่ห้องนิทรรศการ เพื่อนำมาออกแบบหาความเป็นไปได้ในการติดตั้งจัดวางผลงานกับพื้นที่
5. สร้างสรรค์ผลงาน ปรับแก้ไขพัฒนาผลงาน และแก้ปัญหาอุปสรรคในการติดตั้งจัดวางผลงานกับพื้นที่ เพื่อให้เป็นไปตามแนวความคิดและแสดงผลตรงตามวัตถุประสงค์
6. จัดแสดงผลงานศิลปะจัดวางเชิงปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ ผ่านนิทรรศการ “เล่นคำปะ”
7. นำผลการแสดงงานเรียบเรียงเป็นรายงานการสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

แม้สเซ็นเจอร์ (MSN Messenger) เป็นภาษาที่เขียนเลียนตามเสียงพูด ของวัยรุ่นโดยไม่สนใจอักขรวิธี ภาษาเอ็ม คือ ภาษาเขียนเฉพาะกลุ่ม “มีลักษณะของภาษาไทยอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การใช้คำย่อ การย่อวลี การจงใจสะกดคำไม่สุภาพ การสะกดตามการออกเสียง การใช้กลวิธีการใช้ภาษาที่แตกต่างจากภาษาไทยมาตรฐาน ฯลฯ” (Sripoom, 2017 p. 169) จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของถ้อยคำสองระดับ ระดับแรก นัยตรง คือถ้อยคำสื่อความหมาย ระดับที่สอง นัยแฝง คือ สื่ออารมณ์ แทนค่าความรู้สึกถึงความสนิทสนม

- เรื่องเล่า คือ การแสดงตัวตนในพื้นที่เสมือนด้วยการ “โพสต์” “แชร์” ความคิดเห็นส่วนตัวสู่สาธารณะ เรื่องเล่าสามารถสร้างกระแส สร้างอารมณ์ร่วม จุดประเด็นกับสังคมในพื้นที่โลกออนไลน์จนเรื่องเหล่านั้นเป็นกระแสติดลบออกมาสู่โลกความเป็นจริงอีก วันไปมาระหว่างพื้นที่เสมือนกับพื้นที่จริง ซึ่งเรื่องราวเหล่านั้นจะมีความจริง หรือปรุงแต่งโดยไม่มีความจริงก็เป็นได้

เรื่องเล่ามีลูกเล่นที่เป็นเอกลักษณ์ต่างกันไป วางลำดับโครงสร้างภาษาอย่างไรก็ได้ตามชอบใจ ล้อเล่นกับระบบภาษา ทำให้ผู้เขียนเกิดแรงบันดาลใจเล่นคำ โดยสังเคราะห์สาระเรื่องเล่าโลกออนไลน์ ลักษณะการแปลความต่างจากความรู้สึกหรือความเป็นจริง จากนั้นนำมาร้อยโครงสร้างประโยค ปรับลำดับสลับที่ เบี่ยงเบนออกไปจากภาษารูปมาตรฐาน โดยต้องการให้ตัวสารที่ส่งถึงผู้รับย้อนแย้งกับความเร็วในการส่งสารของโลกเสมือน ผู้รับสารต้องใช้เวลาชั่วขณะ ปรับความคุ้นเคยเดิมที่อ่านจากประโยค เป็นอ่านจากคำ

จากการวิเคราะห์การใช้อักษรในพื้นที่เสมือน คำฮิตติดเฟส ภาษาเอ็มและเรื่องเล่า ทำให้ได้มาซึ่ง คำจำเพาะ โดยสังเคราะห์จากนัยถ้อยคำ รูปแบบการส่งสารเข้าถึงเป้าหมาย การล้อเล่นกับภาษา ไม่ยึดกฎเกณฑ์ความสมบูรณ์ถูกต้อง รื้อสร้างการรับรู้ภาษาแนวทางใหม่เฉพาะกลุ่ม สะท้อนได้ถึงแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ในสังคมออนไลน์ โดยหยิบยืมคำจำเพาะ นำมาสร้างสรรคใหม่ ด้วยการเพิ่มเติมลดทอนผสมผสานกับเทคนิคทางศิลปะ เพื่อสร้างอักษรที่มีความจริงควบ

ตารางที่ 1 แนวทางการใช้อักษรในพื้นที่เสมือนจากวาทกรรมออนไลน์

ด้าน	การแสดงออก
อักษร	คำจำเพาะ สร้างแรงปะทะ อารมณ์ร่วมกับถ้อยคำ
สัญลักษณ์	การตีความวาทกรรมสองระดับ นัยตรง นัยแฝง
ภาษาผิดแผก	การล้อเล่นกับภาษา การรื้อโครงสร้างประโยค
สัมผัสรับรู้	อักษรที่ไร้สภาวะไร้ตัวตนสร้างความสัมพันธ์ ความผูกพัน
ตัวอักษร	แป้นพิมพ์ระบบปลายนิ้วสัมผัส รวดเร็วทันใจ
ย้อนแย้ง	พื้นที่ประกอบสร้างจริงลวง การมีตัวตนในแบบที่ต้องการ
แนวคิด	รูปแบบภาษาแปรเปลี่ยนไปตามบริบทสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย

2. อักษรในพื้นที่ศิลปะ

บริบทที่เกี่ยวข้องกับการใช้อักษรในงาน ศิลปะจัดวางของศิลปิน บาร์บารา ครูเกอร์ (Barbara Kruger) เจนนี่ โฮลเซอร์ (Jenny Holzer) นิพันธ์ โอฬารนิเวศน์ และศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ ตอบโต้ของศิลปิน เคธี มาร์มอร์ (Kathy Marmor) สุธี คุณาวิชยานนท์ ผลงานของศิลปินทั้งห้าคน ใช้อักษรสื่อสารคล้ายกัน ต่างเพียงบริบททางวัฒนธรรม อักษรภาษาที่ใช้เป็นสิ่งที่มียู่แล้ว ศิลปินหยิบยืมนำมาใช้ใหม่สร้างแรงปะทะจากถ้อยคำ ที่สะกิดใจคน เพื่อชวนกลับมาคิดพิจารณาสิ่งต่างๆ ทางสังคมวัฒนธรรมและการเมือง ที่เป็นเสมือนพื้นที่ว่างที่มีการชงชิ่งกันเติมความจริงในแบบที่ตนต้องการ จากการวิเคราะห์ตามปรัชญาหลังสมัยใหม่ ศิลปินสื่อถึงการมองความเป็นจริงว่า มนุษย์ไม่สามารถเข้าถึงความจริงได้ เพราะมนุษย์ต้องมองต้องคิดผ่านแว่นของภาษา พวกเขาจึงปฏิเสธการหยั่งรู้ถึงความจริง มองว่าความจริงเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยระบบภาษา จากสำนวนโวหาร การจูงใจ บิดเบือน หลอกลวงซ่อนเร้น ภายใต้วาทกรรมต่าง ๆ หรือคำอุปมาที่ง่าย ๆ ทำให้ผู้คนมองโลกภายนอกเป็นเสมือนพื้นที่ว่างที่จะใส่ความคิด ความเชื่อใด ๆ ก็ได้ (ธีรยุทธ บุญมี, 2546, หน้า 172)

นวนวาทกรรมที่เป็นผลมาจากวัฒนธรรมของยุคสมัยใหม่ ในเรื่องความจริงความลวง ของการรับรู้สิ่งต่าง ๆ แสดงออกในรูปแบบศิลปะจัดวางและศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ ด้วยอักษรกับกระบวนการทางศิลปะที่สะท้อนเทคโนโลยีตามยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารแบบงานโฆษณา ตัวอักษรบนสิ่งพิมพ์หรือป้ายโฆษณา รูปแบบตัวอักษร คู่สีอักษรกับพื้นหลัง กระบวนการนำเสนอตัวอักษรเทคนิคสื่อใหม่ระบบไปฟิเลคทรอนิกส์ต่าง ๆ ตามยุคสมัยนั้น ๆ การติดตั้งผลงานศิลปะจัดวางเน้นการใช้พื้นที่ว่างห้อมล้อมผู้ชม ตลอดจนการการดึงคนมาร่วมปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ในผลงาน สิ่งสำคัญคือ ถ้อยคำจะต้องมีแรงดึงดูด แรงปะทะต่อการรับรู้ของผู้ชม



ภาพที่ 2 การใช้อักษรเป็นสื่อในผลงานของศิลปินแต่ละคน

ตารางที่ 2 แนวทางการใช้อักษรในพื้นที่ศิลปะจากศิลปินทั้ง 5 คน

ด้าน	การแสดงออก
อักษร	ถ้อยคำต้องสร้างแรงปะทะ มีความรู้สึกร่วมกับผู้ชม
เนื้อหา	สะท้อนประเด็นปัญหาสังคมการเมือง หรือเรื่องราวที่เป็นกระแสนิยม
ตัวอักษร	แบบกราฟฟิก แบบอักษรประดิษฐ์ แบบเขียนลายมือ
สีสัน	คู่สีอักษรกับพื้นหลัง สร้างแรงปะทะให้กับถ้อยคำ
เทคนิค	ภาพพิมพ์ เทคโนโลยีดิจิทัล วัสดุสำเร็จรูป
รูปแบบงาน	ศิลปะจัดวาง ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ตอบโต้
พื้นที่	การประกอบสร้างความจริงทางวาทกรรม นัยแฝงของสังคม
แนวคิด	หลังสมัยใหม่ การโยนหาอดีต การผลิตซ้ำ การหยิบยืมวาทกรรม

แนวคิดในการสร้างสรรค์

สร้างพื้นที่ของอักษรและข้อความที่มีทั้งความจริงและความลวงปะปนอยู่ร่วมกัน โดยให้ ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งหรือเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับผลงานในพื้นที่เสมือนแห่งนี้ รูปแบบศิลปะจัดวาง เชิงปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ลิโนเลียม (Linoleum) สร้างตัวเรียงพิมพ์ยุคเก่า ระบบ งานมือ ที่ต้องใช้ระยะเวลาเรียงอักษรให้ถูกต้องอย่างละเอียดประณีต ในโครงสร้างภาษาใหม่ของสังคมออนไลน์ และสร้างตัวอักษรยุคใหม่ ระบบสื่อใหม่ (Digital) ด้วยเทคโนโลยีของไฟแอลอีดี เพื่อสร้างสภาวะการรับรู้ถึง การประกอบสร้างอักษรวาทกรรมของโลกเสมือนใน 3 ประเด็น ดังนี้

1. การสื่อความหมายทับซ้อน ของวาทกรรมออนไลน์ โดยหยิบยืมถ้อยคำจากคำฮิตติดเฟส ภาษาเอ็มและเรื่องเล่า เพื่อสะท้อนถึงการลงความหมายสองรูปแบบ นัยตรงและนัยแฝง
2. การรื้อสร้างการรับรู้อักษรวิธี ภาษาเฉพาะกลุ่ม โดยใช้กลวิธีประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง อักษรสลัที่เหมือนการเขียนผิดแต่สามารถสื่อสารเข้าใจได้ เพื่อแสดงลักษณะภาษาที่ผิดแผกของสังคมออนไลน์ การล้อเล่นกับภาษาที่เบี่ยงเบนออกไปจากภาษารูปมาตรฐาน
3. การย้อนแย้งการประกอบสร้างอักษร ตัวเรียงพิมพ์ระบบเก่า ที่ต้องอาศัยระยะเวลาและความพิถีพิถัน ประกอบเป็นถ้อยคำภาษาระบบใหม่ของยุคปลายนิวส์มีดส์ที่จับใจทันที เพื่อการตระหนักถึงการย้อนแย้งจริงลวง พื้นที่จริงพื้นที่เสมือน

ผลการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงาน “อักษร: ความลวงในพื้นที่เสมือน” นำเสนอ 2 รูปแบบ คือ ศิลปะจัดวาง 5 ชุดได้แก่ 1) วาทะ ปะ- ทะ 2) ตริก- ตรอง 3) เรา- เขา 4) ไลค์- เลย 5) เล่น- คำ- ปะ และ ศิลปะเชิง ปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ 5 ชุดได้แก่ 1) แปร- แปล 2) จริง- ลวง 3) ลวงงง 4) สลับ- สแดง 5) แสข- แท็ก

1. ศิลปะจัดวางชุด “วาทะ ปะ- ทะ” กับ “ตริก- ตรอง”

- ผลงานชุด “วาทะ ปะ- ทะ” นำเสนอวาทะ เรื่องเล่าที่แบ่งปันในเพจแ่งมูมชีวิตด้านต่างๆ ข้อคิดเหล่านั้นเกิดขึ้นจากประสบการณ์กลิ่นกรองผ่านทัศนะ เป็นความรู้ของบุคคลหนึ่ง เผยแพร่สู่สังคมออนไลน์ ถ้าผู้ติดตามเพจขาดประสบการณ์ร่วม มีแนวโน้มที่จะเชื่อไว้ก่อนจะเกิดคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบจริงไม่จริง หากมีประสบการณ์ตรงจะเข้าใจความรู้ด้วยความรู้สึกจริง เพื่อสะท้อนเท่าทันความรู้ไม่ใช่ภาพจำลองโลกแห่งความเป็นจริง แต่ความรู้สร้างโลกแห่งความเป็นจริงขึ้นมาใหม่ได้เสมอ โดยประกอบสร้างอักษรตัวเรียงพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์ลิโนเลียม ติดตั้งบนผนัง เรียงอักษรข้อความติดต่อกันจนสุดแถว ข้อความเดิมที่เรียงไม่จบนำมาขึ้นแถวต่อ ๆ ไปจนครบ

ผลงานชุดนี้สร้างการรับรู้ได้ผลแบบภาพประกอบคำ กลายเป็นภาพที่น่าสนใจ จากการจัดวางจังหวะสีสันประกอบคำ สะดุดตา เสมือนข้อมูลในโลกเสมือนที่มีมามากมายหลากหลายทิศทาง สร้างแรงปะทะวาตะคำคมในความหลากหลายแ่งมูม ถ้อยคำมีความลึกซึ้ง ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต การติดตั้งผลงานสร้างระยะการรับรู้กับผู้ชม ใกล้ไกลจะมีผลต่อการอ่านถ้อยคำ ทำให้เห็นถึงคุณค่าความพิถีพิถันแบบงานฝีมือที่ต้องอาศัยเวลาใส่ใจความสมบูรณ์ถูกต้องแบบตัวเรียงพิมพ์ยุคเก่า ย้อนแย้งถึงยุคอักษรปลายนิ้วสัมผัสที่เน้นความรวดเร็วแบบทนรออะไรนานไม่ได้



ภาพที่ 3 “วาทะ ปะ- ทะ” Linoleum, Bamboo paper, 77 x 380 cm, 2018

- ผลงานชุด “ตริก- ตรอง” การล้อเล่นของภาษาในพื้นที่เสมือน หยิบยืมวาทกรรมออนไลน์ ที่มีนัยขัดแย้งกันระหว่างถ้อยคำกับความรู้สึก โดยนำมาหรือสร้างการเรียงลำดับรูปประโยคใหม่ ผิดรูปแบบภาษาแต่ยังคงอ่านออกได้ สร้างแรงจูงใจ สนุกกับการอ่านภาษาผิดแผก ได้รับความคุ้นเคยกับชีวิตที่รวดเร็วมาสู่การรับรู้ภาษาใหม่ ที่อาศัยเวลาปรับความเข้าใจชั่วขณะ เพื่อตอบสนองความสนใจใคร่รู้นัยถ้อยคำที่ไม่สามารถอ่านได้ทันที หรือตีความได้อย่างที่เห็นในโลกแห่งความจริง



ภาพที่ 4 “ตริก-ตรง” Linoleum, Bamboo paper, Acrylic sheet, Dimension variable, 2018

การติดตั้งจัดวางกับพื้นที่โครงสร้างของเพดาน โดยเพิ่มไม้ทำเป็นคานสำหรับแขวนผลงาน ในระยะที่แตกต่างกัน ด้วยข้อจำกัดดังกล่าว ทำให้การแขวนผลงานปรับระยะความห่างตามความ เป็นไปได้ของพื้นที่ และปรับระดับความสูงต่ำแตกต่างกันอย่างชัดเจน เพราะต้องการให้อักษรดูร่อง ลอยทุกทิศทุกทางของสภาวะโลกเสมือน แทนค่าสีภาพอักษรในทोनีสี่ฟ้าสื่อถึงเรื่องเล่าของเพจเฟซบุ๊ก ที่หยิบยืมมาสร้างตัวเรียงพิมพ์ ด้วยกลวิธีหรือสร้างเรียงลำดับรูปประโยคใหม่ ผิดรูปแบบภาษาแต่ยัง อ่านออกได้ สร้างการรับรู้ภาษาย้อนแย้งกับยุคปลายนิวส์มีสที่รับส่งข้อความได้รวดเร็วทันใจ ผู้ชม สะดุดตากับภาษาผิดแผก ไม่สามารถอ่านได้ทันทีหรือตีความหมายได้อย่างที่เห็น ชวนให้ติดตาม ค้นหาความนัยที่ซ่อนอยู่ ผลงานได้รับความสนใจจากปรากฏการณ์ของภาษาร่วมสมัย ผิดแผกแต่ ยอมรับกันในโลกออนไลน์ และการสื่อสารอารมณ์ความหมายรูปแบบต่าง ๆ ด้วยนัยที่ขัดแย้งกัน ระหว่างถ้อยคำกับความรู้สึก

2. ศิลปะจัดวางชุด “ไลค์- เลย” “เรา- เขา” และ “เล่น- คำ- ปะ”

- ผลงาน “ไลค์- เลย” หยิบยืมคำจำเพาะ จากคำฮิตติดเฟส ในการเล่นคำ สนุกกับภาษาพูด ตรงใจผู้รับสารให้รู้สึกเช่นเดียวกันกับถ้อยคำ สร้างความนิยมแบ่งปันติดกระแสสังคมออนไลน์ ความเด็ดที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต สะท้อนความคิดความรู้สึกผู้กระทำและถูกกระทำ ติดตั้งผลงานด้วย สายไฟแอลอีดี ประกอบขึ้นรูปอักษรเรืองแสงเป็นตัวหนังสือลายมือ ให้ความรู้สึกไม่เป็นทางการ ใน ลักษณะเล่นคำผสม รูปคำอังกฤษ พ้องเสียงไทย เป็นถ้อยคำสั้น ๆ สำนวนคมคาย สร้างความรู้สึก ร่วมกับการเล่นคำกระทบความรู้สึกที่มีต่อถ้อยคำนั้นแตกต่างกันขึ้นกับประสบการณ์ ตลอดจนแสง สีที่สร้างมิติเสมือนลอยออกจากผนัง ดึงดูดผู้ชมให้เข้าไปใกล้ผลงานโดยอัตโนมัติ เห็นได้จากปฏิกิริยา “ไลค์- เลย” ผู้ชมนิยมถ่ายภาพกับถ้อยคำฮิตที่ตรงใจ โดยหามุมให้สีเส้นแสงตกกระทบลงใบหน้า สะท้อนถึงวิถีใบหน้าเรืองแสงติดการใช้งานสมาร์ทโฟนของผู้คนปัจจุบัน



ภาพที่ 6 “ไลค์-เลย” Neon flex, Wood frame, 79 x 109 cm /per piece (7 pieces), 2018

- ผลงาน “เรา-เขา” หยิบยืมคำจำเพาะจากภาษาเอ็ม วิธีการสนทนาตอบโต้ผ่านแอปพลิเคชัน ลักษณะภาษาเขียนผสมภาษาพูด เกิดคำใหม่ที่แฝงอารมณ์ความรู้สึกในรูปคำ สื่อความหมายความรู้สึก และสัมผัสถึงความสนทนสนมของผู้ใช้ถ้อยคำ เป็นคำเฉพาะกลุ่มในพื้นที่เสมือน สะท้อนการสื่อสารในปัจจุบันของสังคมก้มหน้า ผู้คนหลงใหลการพิมพ์อักษรโต้ตอบสนทนาบนสมาร์ตโฟน มากกว่าเผชิญหน้าสนทนาพื้นที่จริง ด้วยพื้นที่ในการติดตั้งสามารถกำหนดทิศทางเข้าชมงาน โดยจัดวางตัวอักษรแสงที่ผนังเป็นจุดเด่นของคำสองคำ ด้วยสีสองสีเหลืองซ้อนกัน แต่ความสว่างของตัวอักษรแสงสีเหลืองเกิดบดบังแสงสีที่หม่นกว่าของตัวอักษรแสงสีแดง บังเกิดความลวงโดยไม่คาดคิดโดยเฉพาะการมองในระยะห่าง คำว่า เรา-เขา ถูกลดค่าแสงลงตาเป็น “เร-เขา หรือ เรา-า” นัยทับซ้อนถ้อยคำบนผนัง ตีความเชื่อมโยงกับตัวอักษรจัดวางทิศทางก้มหน้าชมผลงานที่พื้น สร้างอักษรปฏิสัมพันธ์ด้วยจังหวะกระพริบโต้ตอบถ้อยคำภาษาเอ็มที่ต่างกัน ผู้ชมสามารถเดินเข้าไปพื้นที่แห่งการก้มหน้าสภาวะของ เราหรือเขา กับการสัมผัสรับรู้ถึงความลวง และวิธีการล้อเล่นกับภาษาร่วมสมัยในพื้นที่เสมือน



ภาพที่ 5 “เรา-เขา” Linoleum, Neon flex, String light tail, Acrylic sheet, Dimension variable, 2018

- ผลงาน “เล่น- คำ- ปะ” สร้างถ้อยคำชักชวนเล่นคำกับวาทกรรมออนไลน์ ในนิทรรศการสะท้อนวิถีชีวิตยุคปลายนิ้วสัมผัส จากอักษรตัวเล็ก ๆ ที่ไร้สภาวะไร้ตัวตนในสมาร์ทโฟนกลายเป็นผลงานแสดงถึงสภาวะแท้จริงของอักษรที่มีตัวตน ในรูปลักษณะอักษรขนาดใหญ่เรื่องแสงลอยเด่นท่ามกลางความมืด การเปิดมุมมองในการชมผลงานรอบด้าน ตัวอักษรแสงสีขาวติดตั้งบนวัสดุผิวเรียบโดยเฉพาะคุณสมบัติด้านความโปร่งใส ทำให้ได้ประสบการณ์ในการตีความสิ่งที่เห็นใช้สิ่งที่เป็นเพียงไหน ขึ้นกับการเลือกมุมมองที่เราพอใจ ผลพลอยได้โดยไม่ได้คาดล่วงหน้า การสะท้อนกลับจากแสงสี ที่เสริมเติมแต่งผลงานจากสภาพแวดล้อมรอบด้าน ผลงานชิ้นนี้ให้ความอิสระเฉกเช่นโลกออนไลน์ ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของตนเอง ด้วยภาษาพูดเชิญชวนเล่นคำปะ เปรียบเสมือนไลน์สติ๊กเกอร์ถ้อยคำที่ส่ง “แชต” ได้ตอบสื่อสารในสมาร์ทโฟน ผู้ชมเลือกตามความพึงพอใจของตนในการรับรู้เนื้อหาของคำที่จะตีความด้านเดียว หรือนัยแฝงของถ้อยคำ ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับบริบทรอบด้าน ทั้งสิ่งที่เห็นและสัมผัสรับรู้ที่ได้ ผลงานได้รับความสนใจแบบวิถีของคนรุ่นใหม่ อักษรเรืองแสงและการจัดวางเปิดมุมมองรอบด้าน ทำให้ผู้ชมเพลิดเพลินหมุ่มม่ายภาพแสงเงาอักษรผลงาน



ภาพที่ 7 “เล่น- คำ- ปะ” Neon flex, Acrylic sheet, Dimension variable, 2018

8.3 ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ชุด “แปร- แปล” “จริง- ลวง” และ “ลวงงงง”

- ผลงาน “แปร- แปล” การประกอบสร้างวาทกรรมในพื้นที่เสมือน ถูกทำซ้ำ แปร (เปลี่ยน) แปล (ความ) ได้มากกว่าต้นฉบับ ข้อความซ้ำ ๆ ถูกบังคับกลเลือนคำบางคำ ด้วยการลงตาจากค่าน้ำหนักของอักษรตัวเรียงพิมพ์ สื่อความหมายถึงการตีความทับซ้อนกว่าต้นฉบับ การสื่อความของผลงานต้องใช้การพิจารณา ภาษาภาพควบคู่กับภาษาอักษร หากมองคำผิวเผินจะสื่อความหมายตรงของถ้อยคำ แต่ถ้ามองผลงานแบบภาพรวมเลื่อนไหลไปตามจังหวะสีภาพและคำ จะรับรู้ถึงความแปรเปลี่ยน ถ้อยคำเดิมความหมายเปลี่ยน



ภาพที่ 11 “แปร- แปล” Linoleum, Bamboo paper, Plaswood sheet, hook,
109 x 79 cm, 169 x 99 cm, 2018

ผลงานชุดนี้นอกจากตัวงานที่สร้างระยะการโต้ตอบจากการรับรู้ทางมองเห็น เปิดให้มีส่วนร่วมสลับบเปลี่ยนแปลงในการเล่นคำ ผลการปฏิสัมพันธ์ ผู้ชมสลับบที่ตัวอักษร แปรเปลี่ยน แปลความ ถ้อยคำใหม่ และมีการนำอักษรผสมปะปนข้ามชิ้นงาน เกิดการแตกคำเพิ่มต่างไปจากต้นฉบับ

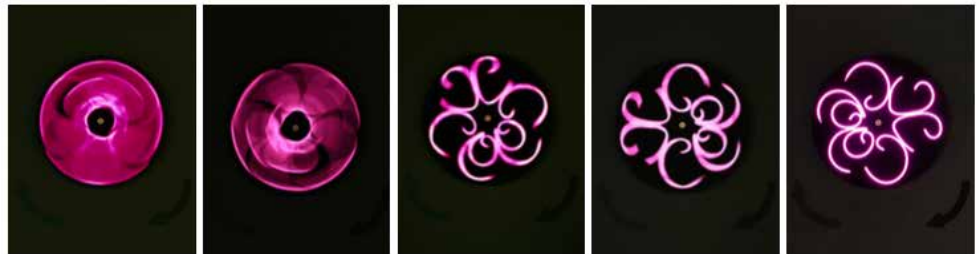
- ผลงาน “จริง- ลวง” สร้างตัวเรียงพิมพ์ พัฒนาผลงานต่อจากงานชุด แปร- แปล ในการสร้างการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ตอบโต้กับคำคมออนไลน์ “จริงคือลวง ลวงคือจริง” จากผลงานก่อนหน้านี้ที่ใช้ความหลากหลายของสีเส้นและค่าน้ำหนัก เพื่อสร้างการรับรู้ทางการมองเห็นตัวอักษรแตกต่างกัน แต่ผลงานชุดนี้ต้องการเน้นการรับรู้ถ้อยคำ จึงถ่ายทอดอักษรตัวเรียงพิมพ์ เทคนิคลิโนเลียม ด้วยการพิมพ์สีเดียวบนกระดาษ ผลงานสร้างวิธีการเล่นสลับบคำคล้ายเกมส์ต่อคำเป็นวิธีสร้างการตอบโต้ โดยกระดาษพิมพ์ 1 แผ่นมีตัวเรียงพิมพ์ 4 ตัว ต้องต่อกัน 2 แผ่น ข้อความจะสมบูรณ์



ภาพที่ 12 “จริง- ลวง” Linoleum, Bamboo paper, Plaswood sheet, 95 x 105 cm, 2018

ผู้ชมร่วมเล่นคำ ต่อคำคมดังกล่าว ระหว่าง จริงคือลวง ลวงคือจริง ด้วยการเรียงแผ่นอักษรสลับบเปลี่ยนแปลงถ้อยคำประกอบเป็นถ้อยคำตามที่ต้องการ ผลการปฏิสัมพันธ์ ผู้ชมโต้ตอบกับวาทะคำคม สร้างการตระหนักรู้ถึงการประกอบสร้างความจริงในพื้นที่เสมือน

- ผลงาน “ลวงงง” การประกอบสร้างวาทกรรมในพื้นที่ออนไลน์ สามารถส่งผลกระทบต่อความคิดความรู้สึกได้หลากหลาย สร้างการตระหนักรู้ยับยั้งข้อสัน สิ่งที่ไม่ใช่สิ่งที่เป็น ยุคอักษรปลายนิ้วสัมผัสที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยนำเสนอถึงความลวง สิ่งที่ไม่มองเห็นในพื้นที่เสมือน ด้วยคำว่า “ลวง” ตัวอักษรแอลอีดีบนแผ่นไม้วางกลมสีดำ จัดวางตัวอักษรแสงสีม่วงลายเส้นโค้งมนและอักษรกลับด้านรอบศูนย์กลางเป็นวงกลม ติดตั้งบนผนังให้ผู้ชมร่วมตอบโต้โดยการหมุนผลงาน ด้วยเทคนิคในการประกอบสร้างผลงานถึงความสนใจด้วยแสงสีไฟแอลอีดี ในการมีส่วนร่วมสร้างความเคลื่อนไหว เกิดผลทางการลวงตาทั้งจากรูปลักษณ์อักษรที่มีลักษณะภาพ และจากอักษรเรืองแสงขณะเคลื่อนไหว



ภาพที่ 13 “ลวงงง” Neon flex, Wood, 58 cm + Diameter, 2018

ผลการปฏิสัมพันธ์ ผู้ชมสร้างการเคลื่อนไหวกับผลงาน เกิดการรับรู้อักษรลวงตา จากการหมุนวนเป็นภาพลวดลายเรืองแสงต่าง ๆ ก่อนที่ภาพจะค่อย ๆ หยุตนิ่งกลายเป็นตัวอักษร

4. ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ชุด “สลับ- สแลง” กับ “แฮช- แท็ก”

- ผลงาน “สลับ- สแลง” การรื้อสร้างการรับรู้อักษรวิธี ภาษาเฉพาะกลุ่มสังคมออนไลน์ พิมพ์ผิดแต่อ่านได้ด้วยความคุ้นเคยในสิ่งที่ถูก เพื่อแสดงลักษณะภาษาที่ผิดแผกของสังคมออนไลน์ การล้อเล่นกับภาษาที่เบี่ยงเบนออกไปจากภาษามาตรฐาน ย้อนแย้งการรับรู้รูปอักษรที่ไม่สามารถอ่านได้ทันที หรือตีความหมายได้อย่างที่เห็น ผลงานสามารถสร้างความรู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงการใช้คำของยุคสมัย การย่อคำ การแปรคำ สร้างคำใหม่ ๆ โดยหยิบยืมคำที่คุ้นเคยในพื้นที่เสมือนนำมาขยายความให้เจาะจงยิ่งขึ้นในพื้นที่จริง ผลงานมีความร่วมสมัยกับคนรุ่นใหม่



ภาพที่ 8 “สลัป- สแลง” Linoleum, Bamboo paper, Wood frame,
34.5 x 61 cm /per piece (6 pieces), 2018

งานชุดนี้เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเล่นคำ รูปแบบตัวเรียงพิมพ์บนกระดาษ จากแบบอักษรเจาะช่อง 3 แบบ ด้วยปากกาฟู่กัน 6 สี ให้เลือกใช้ในการสร้างรูปลักษณะอักษรถ้อยคำอย่างอิสระ โดยมีพื้นที่กล่องข้อความให้ผู้ชม “โพสท์” แบ่งปันถ้อยคำ สร้างความย้อนแย้งถึงความมีตัวตนของผู้ชมในพื้นที่จริงกับพื้นที่เสมือน ผลการปฏิสัมพันธ์ ผู้ชมสนุกกับการสร้างรูปลักษณะอักษรด้วยถ้อยคำกลุ่มคำฮิตติดเฟส แบบร้อยสร้างและประกอบสร้างอักษรจัดวางบนกระดาษพื้นที่แสดงความคิดความรู้สึก และการมีตัวตนของผู้ชมร่วมเป็นส่วนหนึ่งในผลงานและนิทรรศการ



ภาพที่ 9 ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผลงาน “สลัป- สแลง”

- ผลงาน “แฮช- แท็ก” สร้างสัมผัสรับรู้ถึงภัยภัย คำในสังคมออนไลน์ จากความนิยมใช้ถ้อยคำติดแฮชแท็ก เพื่อสร้างพื้นที่ความมีตัวตนและการไร้ตัวตนของอักษรในพื้นที่เสมือน ด้วยเทคนิคสร้างความลวงจากการตั้งจังหวะการติดดับของแสงสีหลอดไฟแอลอีดี ในการปะติดปะต่อในแต่ละชุดถ้อยคำ แสงที่มีโทนสีหลากหลายสร้างการอำพรางต่อกรมองเห็น ทำให้ไม่สามารถอ่านครบข้อความได้ในทันที อาศัยการเดาข้อความจากความคุ้นชินกับแฮชแท็กติดกระแสนิยม



ภาพที่ 10 “แฮช- แท็ก” String light tail, Led writing board, Acrylic sheet
Dimension variable, 2018

ผู้ชมสามารถกดปุ่มควบคุมเปลี่ยนจังหวะของแสงกระพริบ และร่วมสร้างแฮชแท็กหรือคำค้นหา เขียนเพิ่มบนกระดานไฟแอลอีดีที่ติดตั้งไว้กับผลงาน ด้วยปากกาเรืองแสงหลากสีที่จัดเตรียมไว้ให้ ผลการปฏิสัมพันธ์ ผู้ชมได้คิดแฮชแท็ก คำค้นหาของตนเอง หรือหยิบยืมมาจากวาทกรรมออนไลน์ โดยสนุกกับการแสดงออกถึงการมีตัวตนปรากฏในผลงาน มากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์สร้างจังหวะการกระพริบของแสงไฟ และเพลิดเพลินกับการหามุมถ่ายภาพตนเองร่วมกับผลงานเพื่อ “โพสท์” เผยแพร่ลงในพื้นที่ออนไลน์

สรุปและอภิปรายผล

กลวิธีประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง ภาพตัวแทน อักษรออนไลน์ในบริบทใหม่ ยุคปลาย นิวส์มีเดีย แสดงถึงอักษรเป็นเครื่องมือ วิธีการแสดงออก ผ่านการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบนิทรรศการ ระหว่างผู้ชมกับงานศิลปะ เป็นไปตามแนวความคิดและแสดงผลตรงตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. สังเคราะห์ถ้อยคำจากโลกเสมือน แปรเปลี่ยนเป็นกลวิธีประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง เพื่อแสดงถึงความจริง ความลงของวาทกรรมในพื้นที่เสมือน โดยหยิบยืมคำจำเพาะจากวาทกรรมออนไลน์ ประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง จำนวน 5 ชุด และอักษรศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ ตอบโต้ จำนวน 5 ชุด ซึ่งได้ผลใน 3 ประเด็น ดังนี้

- สื่อความหมายทับซ้อนเพื่อสะท้อนถึงวาทกรรมออนไลน์ การลงความหมายสองรูปแบบ นัยตรงและนัยแฝง ผ่านอักษรถ้อยคำร่วมสมัย สร้างแรงปะทะความรู้สึกกับผู้ชม ที่มีประสบการณ์ร่วมกับคำ ส่งผลต่อการรับรู้ความหมาย ความจริงเสมือน ความสัมพันธ์ใหม่ในสังคมออนไลน์

- รื้อสร้างการรับรู้อักษรวิธี ภาษาเฉพาะกลุ่ม โดยใช้กลวิธีประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง อักษรสลักที่แต่สามารถสื่อสารเข้าใจได้ เพื่อแสดงลักษณะภาษาที่ผิดแผกของสังคมออนไลน์ การล้อเล่นกับภาษา ผู้ชมรับรู้ภาษาที่ผิดได้เพราะความคุ้นเคยจากการรู้ภาษาที่ถูกต้อง ภาษาทำหน้าที่สื่อสารแต่ภาษาไม่ใช่ความจริงแท้ เป็นเพียงสัญลักษณ์ที่เข้าใจร่วมกันของวัฒนธรรมร่วมสมัย

- ย้อนแย้งการประกอบสร้างอักษร ตัวเรียงพิมพ์ระบบเก่า ที่ต้องอาศัยระยะเวลา และความพิถีพิถัน ประกอบเป็นถ้อยคำภาษาระบบใหม่ ของยุคปลายนิวส์มีเดียที่ฉับไวทันใจ ภาษาที่ไร้ขอบเขตสร้างความแปลกใหม่ ดึงดูดความสนใจผู้ชมถึงการย้อนแย้งรูปแบบอักษรและนัยถ้อยคำจริงลวง พื้นที่จริงพื้นที่เสมือน

2. เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมสร้างรูปลักษณ์อักษร สูการมีตัวตนของการเล่นคำ เพื่อรับรู้ถึงความย้อนแย้งระหว่าง จริงกับลวง พื้นที่จริงกับพื้นที่เสมือน โดยสร้างการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบผลงาน ด้วยคำเชิญชวนเล่นคำ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น สลักคำ เพิ่มคำ เขียนคำ สร้างคำ

- ผู้ชมร่วมตอบโต้กับผลงาน สร้างรูปลักษณ์อักษรถ้อยคำในแบบที่ต้องการ สนุกกับการเล่นคำแสดงความคิดความรู้สึก และการมีตัวตนร่วมกับผลงาน ย้อนแย้งจริงลวง พื้นที่จริงพื้นที่เสมือน

ตารางที่ 3 สรุปผลการแสดงออกผลงานอักษรศิลปะจัดวาง

อักษรศิลปะจัดวาง	การแสดงออกของผลงาน
 <p>"วาทะ- ปะทะ"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรตัวเรียงพิมพ์แสดงออกในลักษณะภาพ - อักษรโดดเด่นด้วยชุดสีที่ตัดกัน และนัยที่ลึกซึ้ง - ระยะเวลาชมผลงานใกล้ไกล มีผลต่อการรับรู้ถ้อยคำ - แสดงคุณค่างานระบบเก่า ตัวเรียงพิมพ์ ความพิถีพิถัน - นัยถ้อยคำให้ข้อคิดสอนใจ สื่อความหมายลึกซึ้ง
 <p>"ตริก- ตรอง"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรแขวนไล่ระดับสูงต่ำ สร้างระยะต้นลึก - อักษรโดดเด่นด้วยภาษาที่มืดหม่น และนัยถ้อยคำ - รื้อโครงสร้างภาษา การล้อเล่นกับภาษาออนไลน์ - แสดงอักษรตัวเรียงพิมพ์ ร่องรอยเสมือนไร้สภาวะ - นัยถ้อยคำสะท้อนใจ ขึ้นกับประสบการณ์ผู้ชม
 <p>"ไลค์- เลย์"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างอักษรแสงเป็นภาพแทน ภาษาในสื่อออนไลน์ - อักษรโดดเด่นด้วยความเรืองแสง และล้านวนคำ - แสงสีสร้างการรับรู้ในบรรยากาศของโลกเสมือน - ดึงดูดผู้ชมเข้าใกล้ แสดงสภาวะใบหน้าเรืองแสง - นัยถ้อยคำสะท้อนถึงความรู้สึก เล่นคำพ้องเสียง
 <p>"เรา- เขา"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรแสงรายล้อมพื้นที่ ดึงผู้ชมเข้าไปในผลงาน - อักษรโดดเด่นด้วยความเคลื่อนไหวจากไฟกระพริบ - สร้างการรับรู้การล้อเล่นกับอักษรวิธี ภาษาแนวใหม่ - แสดงสภาวะการสื่อสารของสังคมก้มหน้า - นัยถ้อยคำเป็นกันเองสนิทสนม ยุคปลายนิวส์มีส
 <p>"เล่น- คำ- ปะ"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรแสง เปิดมุมมองการชมผลงานรอบด้าน - อักษรโดดเด่นด้วยความเรืองแสง แสงเงาที่ตกกระทบ - สร้างการรับรู้การลวงจากสิ่งที่เห็น นัยแฝงของถ้อยคำ - แสดงสภาวะแท้จริงอักษรเรืองแสงที่มีตัวตน - นัยถ้อยคำชวนให้ค้นหาการเล่นคำที่มีต่อผลงาน

ตารางที่ 4 สรุปผลการแสดงออกผลงานอักษรศิลปะเชิงตอบโต้

อักษรศิลปะเชิงตอบโต้	การแสดงออกของผลงาน
 <p data-bbox="272 599 389 623">"แปร- แปล"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรตัวเรียงพิมพ์ การทำซ้ำได้มากกว่าต้นฉบับ - อักษรโดดเด่นด้วยจังหวะชุดสีของตัวอักษรและภาพ - ระยะเวลาชมผลงานใกล้ไกล มีผลต่อการรับรู้ถ้อยคำ - แสดงความแปรเปลี่ยน ถ้อยคำเดิมความหมายเปลี่ยน - นิยถ้อยคำทับซ้อน ตีความหมายได้เกินกว่าต้นฉบับ
 <p data-bbox="272 821 389 844">"จริง- ลวง"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษร ตัวเรียงพิมพ์ การทำซ้ำเพื่อการสลับคำ - อักษรโดดเด่นด้วยจังหวะสีอักษรและภาพ - สร้างการรับรู้ถึงการตีความ สิ่งที่ไม่ใช่สิ่งที่เห็น - แสดงการประกอบสร้างความจริงในแบบที่ต้องการ - นิยถ้อยคำสร้างการโต้ตอบถึงความจริงความจริงลวง
 <p data-bbox="272 1042 389 1066">"ลวงงง"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรแสงหมุนเคลื่อนไหวได้ด้วยแรงของผู้ชม - อักษรโดดเด่นด้วยความเรืองแสง การเกิดการลวงตา - สร้างการตระหนักถึงนิยทับซ้อนของถ้อยคำ - แสดงสภาวะความเคลื่อนไหวสร้างการลวงตา - นิยถ้อยคำสื่อถึงสิ่งที่เห็นไม่ใช่สิ่งที่เห็น
 <p data-bbox="272 1264 389 1287">"สลัป- สแลง"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การประกอบสร้างอักษรไม่ถูกอักขรวิธี ภาษาที่เขียนผิด - อักษรโดดเด่นด้วยคู่สีอักษรกับภาพ และถ้อยคำผิดแผก - สร้างการรับรู้ถึงการประกอบสร้างภาษาออนไลน์ - แสดงการล้อเล่นกับภาษาของสังคมออนไลน์ - นิยถ้อยคำประชดประชันสิ่งที่ไม่เป็นไปตามคาดหวัง
 <p data-bbox="272 1485 389 1509">"แฮช- แท็ก"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดวางอักษรแสงที่เกิดจาก จุดแสงเรียงต่อกันเป็นคำ - อักษรโดดเด่นด้วยจังหวะสีเส้นแสงไฟกระพริบติดดับ - สร้างการรับรู้ถึงแฟงที่มากับถ้อยคำติด # แฮชแท็ก - แสดงพื้นที่ความมีตัวตน การไร้ตัวตนของอักษรแสง - นิยถ้อยคำที่ใช้สร้างกระแสในการเข้าถึงเนื้อหาเดียวกัน

จากการสรุปผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ศิลปะที่ใช้ตัวอักษรเป็นสื่อหลักในการแสดงออก สามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้เป็นอย่างดี มีความเหมาะสมกับบริบทปัจจุบันที่มีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปเป็นลำดับ เห็นได้จากการใช้อักษร ตัวเรียงพิมพ์มาจนถึงการสื่อสารออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ สาระทางภาษาด้อยค่าที่ปรากฏในสังคมทั้งความจริงความลวง ด้วยสื่อหลากหลาย ภาษาถูกนำมาเป็นเครื่องมือหรือวิถีทางการแสดงออก อักษรในพื้นที่เสมือนและอักษรในพื้นที่ศิลปะ สะท้อนแนวคิดหลังสมัยใหม่ ที่หลากหลายหลายทิศทางในลักษณะย้อนแย้ง ต้องถอดรหัสหาความหมาย การประกอบสร้างความจริง การลดคุณค่าความเป็นต้นฉบับด้วยการผลิตซ้ำ หยิบยืมวาทกรรม สร้างแรงปะทะต่อความรู้สึกร่วม ถ้อยคำ สื่อความหมายสองระดับนัยตรงและนัยแฝง การมีตัวตนในแบบที่ต้องการ รื้อสร้างการรับรู้ ล้อเล่นกับภาษาแนวทางใหม่ เพื่อตระหนักถึงความจริงเสมือน ความสัมพันธ์ใหม่ในปัจจุบัน การย้อนแย้ง จริงลวง พื้นที่จริงพื้นที่เสมือน นำไปสู่แนวความคิดในการสร้างสรรค์ ลองผิดลองถูก วิเคราะห์ปรับปรุงพัฒนาผลงาน ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ กลวิธีประกอบสร้างอักษรศิลปะจัดวาง แสดงถึงความจริงความลวงของวาทกรรมในพื้นที่เสมือน รูปแบบวิธีนำเสนออักษรและการสร้างสรรค์ ในบริบทใหม่ วิธีการสนทนาร่วมสมัยยุคปลายนี้วิวัฒนาการ ผ่านการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบนิทรรศการ ระหว่างผู้ชมกับงานศิลปะ ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงานโดยตรง ทำให้เข้าถึงเจตนาของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หวังว่าผลงานดุชนิพนธ์ชุดนี้จะก่อให้เกิดแนวคิด รูปแบบ และกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะขึ้นอย่างหลากหลาย และเป็นประโยชน์ต่อวงการศิลปะและสังคมต่อไป

บรรณานุกรม

- ธีรยุทธ บุญมี. (2546). โลก MODERN & POST MODERN. กรุงเทพฯ: สายธาร.
- นพพร ประชากุล และชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. (2539). บทสัมภาษณ์: มองหลากมุมโพสต์โมเดิร์น ในเชิงอรรถวัฒนธรรม (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2552). พจนานุกรมคำใหม่ เล่ม2 ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ยูเนียน อุลตราไวโอเล็ต.
- อุทัย วรเมธีศรีสกุล และโสวิทย์ บำรุงศักดิ์. (2559). วิเคราะห์การใช้สื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กของคนไทย ปัจจุบันเชิงพหุบูรณาการ. วารสารบัณฑิตศึกษามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 5(1), 103-120.
- Sripoom, K. (2017). Online Social Language Variety: A case Study of Thai Language Variations in Line Stickers. In "2017 India- ASEAN Annual Winter Conference", Institute of Southeast Asian Studies, Hankuk University of Foreign Studies. Seoul, South Korea, 8 Dec (pp. 165-179)