



ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล



โดย

นายวุฒินท์ ชาญสตบุตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตรีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตรีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

INTERACTIVE TIME-BASED MEDIA ART : THE METAMORPHOSIS OF SELF AND
IDENTITY IN DIGITAL ERA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2019
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตน
และอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล
โดย วุฒินท์ ชาญสตะบุตร
สาขาวิชา ทักษะศิลป์ แบบ 1.1 ปรินญาคุณุฎฐิบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรินญาคุณุฎฐิบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณพิชณ สุภานิมิตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณพงศ์เดช ไชยคุตร)

57007802 : ทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตรีบัณฑิต

คำสำคัญ : อัตลักษณ์, เครือข่ายสังคมออนไลน์, ศิลปะสื่อใหม่, ดิจิทัลอาร์ต

นาย วุฒินท์ ขาญสตบุตร: ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร

ศิลปินพจน์ฉบับนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นไปที่การศึกษาความเปลี่ยนแปลงของตัวตนและอัตลักษณ์บุคคลอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการปฏิสัมพันธ์ภายในบริบทการใช้งานเฟซบุ๊กซึ่งมีกลไกการทำงานของระบบอัลกอริทึมอยู่เบื้องหลัง วิธีดำเนินงานประกอบด้วยการศึกษาการทำงานของอัลกอริทึมและเหตุการณ์ต่างๆภายในบริบทการใช้งานเฟซบุ๊ก รวมถึงรูปแบบงานศิลปะที่นำเสนอประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์บุคคล อันได้แก่ผลงานของ นัม จุง เป็ค ปีเตอร์ แคมป์ส โทนี เออร์สเลอร์ และแอนโทนี กอร์มลีย์ โดยใช้โมทัศน์ทางจิตวิเคราะห์และสังคมศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์เป็นกรอบในการวิเคราะห์กรณีศึกษาเหล่านั้น มโนทัศน์ดังกล่าวได้แก่ แนวคิดเรื่องสิ่งอื่นของฌาคส์ ลาก็อง และการวิเคราะห์เชิงนาฏกรรมของเออร์วิง กอฟแมน เป็นต้น ทั้งนี้ผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้ถูกนำไปพัฒนาให้ปรากฏเป็นผลสัมฤทธิ์ในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์เชิงจัดวางอันมีคุณลักษณะที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์และศิลปะสื่อฐานเวลา

ผลงานทัศนศิลป์ถ่ายทอดระบบการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในสังคมเสมือนออกมาในรูปแบบการเปรียบเทียบให้เห็นความต่างระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วนที่เป็นสิ่งจำลองของโลกในความเป็นจริงและพรหมแดนของเฟซบุ๊กซึ่งถูกเชื่อมโยงเข้าหากันด้วย กล้อง เซ็นเซอร์วัดระยะทาง และชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ที่ทำงานสอดประสานกันเป็นระบบอยู่ในองค์ประกอบหลักส่วนที่สามของผลงาน ทัศนธาตุอันประกอบด้วย ภาพวาดทัศน และวัตถุเชิงประติมากรรมที่ปรากฏให้เห็นในงานสร้างสรรค์ คือสิ่งที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างคุณสมบัติบางประการที่สกัดมาจากแบบแผนการทำงานของระบบอัลกอริทึม และลักษณะสำคัญที่มีอยู่ในกลวิธีการสื่อสารความเป็นตัวตนของคุณคน แล้วนำเสนอออกมาในเชิงสัญลักษณ์ ยกตัวอย่างเช่น การใช้ชิ้นส่วนร่างกายคนในลักษณะต่างๆเพื่อสื่อถึงกระบวนการคัดสรรข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ที่ป้อนลงในระบบเฟซบุ๊ก หรือการปิดกั้น (masking) รายละเอียดบางส่วนของภาพวาดทัศนด้วยชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ซึ่งมีที่มาจากรูปแบบการทำงานของอัลกอริทึมที่กำหนดที่คัดกรองและประมวลผลชุดข้อมูลที่จะนำเสนอบนหน้านิวส์ฟีดของเฟซบุ๊ก เป็นต้น ระบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับชิ้นงานเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทัศนธาตุของภาพวาดทัศนที่เป็นการจำลองอัตลักษณ์บุคคลและสภาวะแวดล้อมในสังคมเสมือน ซึ่งรูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าว เป็นอุปลักษณะของการที่ข้อมูลซึ่งได้มาจากการสังเกตพฤติกรรมการใช้งานและรูปแบบวิธีการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้และระบบเฟซบุ๊กในลักษณะต่างๆ มีส่วนช่วยพัฒนาและปรับเปลี่ยนแบบแผนวิธีการคิด การพิจารณา การตัดสินใจ และการประมวลผลของอัลกอริทึม ซึ่งในท้ายที่สุดก็ส่งผลสะท้อนในเชิงลบกลับมาสู่กลุ่มผู้ใช้ โดยทำให้ทัศนคติและวิธีการแสดงออกของบุคคลเหล่านั้นมีความแปรผันไปจากเดิม

ผลการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ผ่านกรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้องโดยเชื่อมโยงกับคุณลักษณะของเฟซบุ๊กและผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นกรณีศึกษา ชี้ให้เห็นว่าผลงาน deFrame reFrame ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการดำเนินงานโครงการศิลปินพจน์ครั้งนี้มีคุณลักษณะที่เชื่อมโยงกับงานศิลปะที่เป็นกรณีศึกษาในบางแง่มุม แต่ก็แสดงให้เห็นไวยากรณ์ใหม่ของงานทัศนศิลป์ที่มีความเฉพาะตัว เช่น การเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วน แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความเชื่อมโยงระหว่างความแตกต่างนั้นด้วยข้อมูลจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน การสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการใช้รูปร่างคน และการนำเอาคุณลักษณะบางประการของเฟซบุ๊กมาเป็นแนวทางในการเขียนชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing เป็นต้น คุณสมบัติที่กล่าวถึง ล้วนแต่เป็นผลสืบเนื่องจากการบูรณาการองค์ความรู้ที่ได้มาในระหว่างการดำเนินงานโครงการศิลปินพจน์ในครั้งนี้ที่ส่งผลให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต่างไปจากเดิม

57007802 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : identity, social network, new media art, digital art

MR. WUTTIN CHANSATABOOT : INTERACTIVE TIME-BASED MEDIA ART : THE METAMORPHOSIS OF SELF AND IDENTITY IN DIGITAL ERA THESIS ADVISOR : TOEINGAM GUPTABUTRA, Ph.D.

This thesis aims to study the mechanism of artificial intelligence hidden behind Facebook, namely, the algorithm, as well as to observe and analyse virtual interactions in Facebook's context which could potentially affect on the transformation of self and identity of the users.

The theoretical methodology encompasses a research in psychoanalysis concepts of Jacques Lacan as well as dramaturgy and frame analysis proposed by Erving Goffman. Another approach is an analytic study of artworks created by acclaimed artists such as, Nam June Paik, Peter Campus, Tony Oursler and Antony Gormley.

The creation process is developed subsequent to the theoretical research in those concepts and artists mentioned above. The ultimate outcome of this study is conveyed as a form of installation art which combine particular characteristics of interactive and time-based media art, entitled "deFrame reFrame" (2020).

The installation portrayed the instability and variation of identity by juxtaposition and correlating visual appearance of two main components referring to the realm of physical world where we live and that of virtual territory of Facebook. Those two elements are connected by the third component functioning as an interface embedded in the system of most websites. Within this domain, three sets of proximity sensors attached to web cameras, including the use of computer programming, form a system that represents the artificial mind of Facebook's algorithm. Visual elements consisting of video images and sculptural objects, were built upon essences extracted from some attributes of the algorithm as well as from activities occurred within virtual interactions in Facebook context. The interaction between the audience and the work is a crucial factor affecting on the multiformity and physical characteristics of a group of pixels in the video image that illustrates artificial identity in virtual environment.

Whilst showing some influence from Paik, Campus, Oursler and Gormley, "deFrame reFrame" (2020) does reflect some unique voice and new visual grammar which differ from those artists, such as, creating a new approach of using human figure as a visual language, interpreting a form of cube as a three-dimensional frame of selective facts in physical world, as well as extracting some characteristics of Facebook's algorithm and turning them into lines of code in Processing which conduct visual diversity in video images' pixels. These are some evidences of the integration of knowledges derived from various sources during the time conducting this research.

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินงานค้นคว้าและสร้างสรรค์ในโครงการศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ในระดับที่น่าพึงพอใจก็ด้วยความอนุเคราะห์ช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากหลายๆฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร และ รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ทั้งสองท่านที่ให้ความรู้และคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขปัญหาและข้อบกพร่องต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องพบเจออย่างสม่ำเสมอตลอดช่วงเวลาที่ดำเนินงานศิลปนิพนธ์ อีกทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าลุล่วงอุปสรรคนานับการมาได้

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์เกียรติคุณพิเชฏ์ สุภานมิตร ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก และรองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์ุ ที่คอยเป็นห่วงเป็นใยและให้ความสนับสนุนในด้านต่างๆมาโดยตลอด ทั้งๆที่ข้าพเจ้ามิได้เป็นผู้ที่อยู่ในที่ปรึกษาของท่านเหล่านั้นโดยตรง นอกจากนี้ ข้าพเจ้าขอส่งความระลึกถึงบุญคุณในครั้งนี้อย่างคนอาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิตที่คอยให้คำแนะนำด้วยดีเสมอมาตั้งแต่แรกเริ่มจนกระทั่งจบการศึกษา

ขอขอบคุณบุคลากรทุกท่านในคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ รวมถึงเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรที่คอยให้ความช่วยเหลือในการติดต่อประสานงานต่างๆมาโดยตลอด ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือเสมอมา

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ครอบครัว และภรรยาที่คอยเป็นแรงสนับสนุนในทุกๆด้านมาโดยตลอด ความดีงามอันเกิดจากการศึกษาในครั้งนี้อย่างน้อยแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และขออาราธนาคุณพระศรีรัตนตรัยดลบันดาลให้ทุกท่านประสบความสำเร็จความสุขความเจริญยิ่งขึ้นไป

วุฒินท์ ชาญสตะบุตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
1. ตัวตน อัตลักษณ์ และนวัตกรรมทางการสื่อสาร.....	1
2. ที่และความสำคัญของปัญหา.....	3
เครือข่ายสังคมออนไลน์และความซับซ้อนของตัวตนและอัตลักษณ์.....	3
การจู่ตีในโลกเสมือน : บทบาทและอิทธิพลของร่างอวตารที่มีในโลกแห่งความเป็นจริง.....	5
ศิลปะสื่อใหม่กับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในระดับสากล.....	8
ศิลปะสื่อใหม่กับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในประเทศไทย.....	8
3. วัตถุประสงค์ของการศึกษาและความมุ่งหมายของการสร้างสรรค์.....	9
4. สมมติฐานของการสร้างสรรค์.....	10
5. ขอบเขตการศึกษา.....	11
6. วิธีดำเนินการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	11
7. แหล่งข้อมูล.....	12
8. การเสนอผลงาน.....	12
บทที่ 2.....	13

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	13
ส่วนที่ 1 : ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์.....	17
ส่วนที่ 2 : การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์	61
นิยามของสื่อใหม่ (new media).....	61
ความเป็นมาโดยสังเขปของศิลปะสื่อใหม่ (new media art).....	62
กรณีศึกษาผลงานศิลปิน นัม จุง เป็ค (Nam June Paik).....	65
กรณีศึกษาผลงานศิลปิน ปีเตอร์ แคมปัส (Peter Campus).....	73
กรณีศึกษาผลงานศิลปิน โทนี เออร์สเลอร์ (Tony Oursler).....	79
กรณีศึกษาผลงานศิลปิน แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley).....	105
บทที่ 3	119
ว่าด้วยองค์ประกอบของเฟซบุ๊กและปัจจัยที่ส่งผลต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน.....	119
ส่วนที่ 1 : ว่าด้วยเฟซบุ๊กและอัลกอริธึม.....	121
1.1 ต้นกำเนิด จุดเด่น และคุณลักษณะสำคัญของเฟซบุ๊ก.....	121
1.1.1 กายวิภาคของเฟซบุ๊ก : ว่าด้วย User Interface ของเฟซบุ๊ก.....	122
1.1.2 วิวัฒนาการของ User Interface.....	123
1.2 ความก้าวล้ำของปัญญาประดิษฐ์ : ว่าด้วยอัลกอริธึมของเฟซบุ๊ก	126
1.2.1. การเซ็นเซอร์ในเฟซบุ๊ก	128
1.2.2. นิวส์ฟีดของเฟซบุ๊ก	133
1.2.3. ประเด็นเรื่อง “กालะ-เทศะ” ในเฟซบุ๊ก.....	144
ส่วนที่ 2 : บทวิเคราะห์เฟซบุ๊ก.....	148
บทที่ 4	167
กระบวนการสร้างสรรค์และบทวิเคราะห์ผลงาน	167
ส่วนที่ 1 : รายละเอียดของผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์	170
1. ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)	170

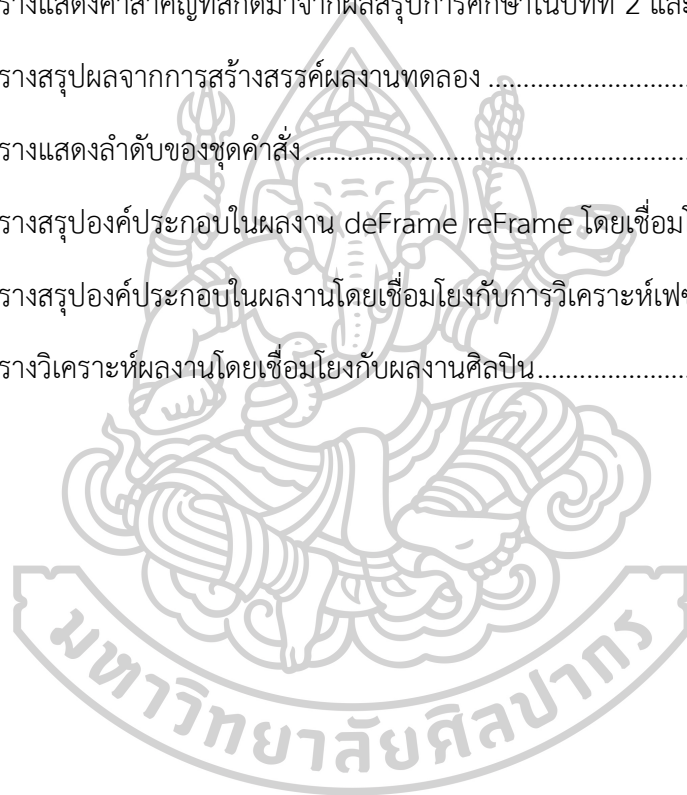
2. ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core).....	174
3. ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell).....	176
บทสรุปผลงานในช่วงก่อนศิลปินพันธ์	179
ส่วนที่ 2 : กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานช่วงศิลปินพันธ์ และบทวิเคราะห์	181
ก. ที่มาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	184
ก.1 กระบวนการทางความคิด.....	185
ก.2 การสร้างสรรค์ผลงานทดลอง.....	190
ก.2.1 ผลงาน "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017)....	192
ก.2.2 ผลงาน "Fragment and Framing" (2017).....	194
ก.2.3 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017).....	195
ก.2.4 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017-2018)	199
ก.2.5 dFlesh (2018).....	201
ก.2.6 deFrame reFrame (2019)	202
ข. แนวความคิดผลงาน “deFrame reFrame” (2020)	205
ค. ลักษณะทางกายภาพของงาน.....	207
ง. ที่มาขององค์ประกอบ ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสิ่งที่ไม่ปรากฏในงาน.....	215
ง.1 กลไกการทำงาน และรายละเอียดของส่วนเชื่อมประสาน.....	215
ง.2 โครงสร้างหลักของโลกผัสสะ.....	222
ง.3 ผงปูนพลาสติกอร์และแผ่นกระดาษ.....	223
ง.4 รูปทรงลูกบาศก์	226
ง.5 ภาพจำลองแห่งตัวตน	227
ง.6 ว่าด้วยแนวคิดเรื่อง “กรอบ” ในผลงาน deFrame reFrame.....	230
ง.7 การปฏิสัมพันธ์และการกลายสภาพ.....	257

ง.8 ตำแหน่งของกล้องและทิศทางการจัดวาง.....	272
จ.บทวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎี.....	277
ฉ. บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก	281
ช.บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับศิลปินกรณีศึกษา	283
ญ.บทสรุปการสร้างสรรค์ผลงาน deFrame deFrame (2020).....	292
บทที่ 5	296
บทสรุปการดำเนินงานศิลปนิพนธ์	296
สรุปเนื้อหาในบทที่ 1	296
สรุปเนื้อหาในบทที่ 2	297
สรุปเนื้อหาในบทที่ 3	298
สรุปเนื้อหาในบทที่ 4	300
สรุปองค์ความรู้จากการดำเนินงานศิลปนิพนธ์	302
ข้อเสนอแนะ	307
รายการอ้างอิง	308
ประวัติผู้เขียน.....	317



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์.....	60
ตารางที่ 2 ตารางสรุปผลการศึกษางานศิลปะ.....	118
ตารางที่ 3 ตารางเปรียบเทียบผลการศึกษาในบทที่ 2 และบทที่ 3.....	185
ตารางที่ 4 ตารางแสดงคำสำคัญที่สกัดมาจากผลสรุปการศึกษาในบทที่ 2 และบทที่ 3.....	186
ตารางที่ 5 ตารางสรุปผลจากการสร้างสรรค์ผลงานทดลอง.....	203
ตารางที่ 6 ตารางแสดงลำดับของชุดคำสั่ง.....	266
ตารางที่ 7 ตารางสรุปองค์ประกอบในผลงาน deFrame reFrame โดยเชื่อมโยงกับทฤษฎี.....	278
ตารางที่ 8 ตารางสรุปองค์ประกอบในผลงานโดยเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์เฟซบุ๊ก.....	282
ตารางที่ 9 ตารางวิเคราะห์ผลงานโดยเชื่อมโยงกับผลงานศิลปิน.....	290



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แผนภาพอธิบายอัตบุคคลในแนวคิดของเรอเน เดส์การ์ตส์.....	22
ภาพที่ 2 ภาพประกอบการอธิบายแนวคิดตัวตนในกระจกเงา.....	24
ภาพที่ 3 แผนผังประกอบการทำความเข้าใจแนวคิด “I-me Dialectic”	25
ภาพที่ 4 ผลงาน “Netherlandish Proverbs” (1559)	31
ภาพที่ 5 การจัดองค์ประกอบในกรอบเพื่อสื่อความหมายในงาน “Netherlandish Proverbs” (1559).....	32
ภาพที่ 6 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและความคิดที่ถูกหมายในทัศนะของโซซูร์	37
ภาพที่ 7 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและความคิดที่ถูกหมายในทัศนะของลาแก็อง... ..	38
ภาพที่ 8 เงื่อนบอร์โรเมียนที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพรมแดนทางจิตในแนวคิดของลาแก็อง.....	39
ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างของ placeholder	45
ภาพที่ 10 ภาพนิ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Dogtooth (2009)	46
ภาพที่ 11 แผนผังเปรียบเทียบอัตบุคคลในแนวคิดของเดส์การ์ตส์และลาแก็อง.....	47
ภาพที่ 12 ภาพประกอบการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่าง Schema-L และภาพวาดของนอร์แมน รีอคเวลล์.....	48
ภาพที่ 13 ภาพจิตรกรรม The Ambassadors (1533).....	53
ภาพที่ 14 พานออปติคอน (panopticon) ในปัจจุบัน	57
ภาพที่ 15 ภาพแสดงที่มาของ visual cone ที่ใช้ประกอบการอธิบายเรื่องการจ้องมอง	57
ภาพที่ 16 กลไกการทำงานของ “ดวงตา” (eye)	58
ภาพที่ 17 กลไกการทำงานของ "การจ้องมอง" (gaze)	58
ภาพที่ 18 แผนผังอธิบายกลไกการทำงานของ การจ้องมอง (gaze) โดยเปรียบเทียบกับการทำงานของ ดวงตา (eye).....	59

ภาพที่ 19 อุปกรณ์ Praxinoscope และผลงาน “German View from the Black Room Cycle” (1958-59).....	64
ภาพที่ 20 ผลงาน “Magnet TV” (1965)	66
ภาพที่ 21 ภาพนิ่งจากผลงาน “Global Groove” (1973)	67
ภาพที่ 22 ภาพนิ่งจากผลงาน "Good morning, Mr. Orwell" (1984).....	69
ภาพที่ 23 ผลงาน “TV Bra for Living Sculpture” (1969)	70
ภาพที่ 24 ผลงาน “Family of Robot” (1986).....	71
ภาพที่ 25 ผลงาน “TV Buddha” (1974).....	72
ภาพที่ 26 ผลงาน “Real Fish, Live Fish” (1982).....	73
ภาพที่ 27 ผลงาน "Interface" (1972).....	75
ภาพที่ 28 รูปภาพแสดงวงจรแห่ง “การจ้องมอง” ในผลงาน “Interface” (1972).....	77
ภาพที่ 29 ภาพนิ่งจากผลงาน "Three Transitions" (1973) ทั้ง 3 ช่วง.....	78
ภาพที่ 30 ตัวอย่างการใช้เทคนิค Chroma Key ในการถ่ายทำรายการโทรทัศน์	78
ภาพที่ 31 ภาพร่างและภาพผลงานชุด “L7-L5” (1984)	82
ภาพที่ 32 แผนผังแสดงองค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ส่วนในผลงาน “L7-L5”	83
ภาพที่ 33 รายละเอียดขององค์ประกอบส่วนที่หนึ่งในผลงาน L7-L5.....	84
ภาพที่ 34 ภาพนิ่งจากภาพวีดิทัศน์ที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบส่วนที่สองของผลงาน L7-L5.....	84
ภาพที่ 35 รายละเอียดขององค์ประกอบส่วนที่สามในผลงาน L7-L5.....	85
ภาพที่ 36 รายละเอียดขององค์ประกอบส่วนที่สี่ในผลงาน L7-L5	86
ภาพที่ 37 ภาพแสดงองค์ประกอบสำคัญในผลงาน Judy (1994).....	92
ภาพที่ 38 ผลงาน Eyes (1996) ที่หอศิลป์ Metro Pictures และ “Obscura” (2014).....	96
ภาพที่ 39 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ template/variant/friend/stranger.....	101
ภาพที่ 40 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ “Priv%te”.....	102
ภาพที่ 41 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ ‘pU#*c’	103

ภาพที่ 42 ผลงาน “Three Ways: Mould, Hole and Passage” (1981-1982).....	106
ภาพที่ 43 ผลงาน “Australian Field” (1989).....	109
ภาพที่ 44 ผลงาน “Field For The British Isles” (1993).....	110
ภาพที่ 45 รายละเอียดของผลงาน “Field” (1989 - 2003).....	110
ภาพที่ 46 ผลงาน “Another Place” (1997).....	111
ภาพที่ 47 ผลงาน “Event Horizon” (2010).....	111
ภาพที่ 48 แผนผังแสดงความแตกต่างในผลงาน Another Place และ Event Horizon	113
ภาพที่ 49 ภาพเปรียบเทียบ “Another Place” (1997) กับ ผลงาน “The Monk by the Sea” 113	
ภาพที่ 50 เปรียบเทียบ ผลงาน “Event Horizon” (2010) กับประติมากรรมเทพเจ้าที่ติดตั้งอยู่บน โครงสร้างของสถาปัตยกรรมในยุโรป.....	114
ภาพที่ 51 ตัวอย่างเลย์เอาต์ของ myspace และสกินที่หลากหลายของ Hi5.....	123
ภาพที่ 52 รูปลักษณะของเฟซบุ๊กในปี ค.ศ. 2004	124
ภาพที่ 53 ข้อความของเออร์นา ซอลเบิร์ก ที่ส่งถึงเฟซบุ๊ก.....	130
ภาพที่ 54 ภาพงานจิตรกรรม L’Origine du monde (The Origin of the World).....	131
ภาพที่ 55 ผลงานประติมากรรมวินัสแห่งวิลเลินดอร์ฟ (Venus of Willendorf).....	132
ภาพที่ 56 ภาพสำนักงานของเฟซบุ๊กที่ยังคงข้อความ “Move Fast and Break Things” ในลักษณะ ต่างๆ.....	135
ภาพที่ 57 ภาพจากคลิปวิดีโอ Ice Bucket.....	141
ภาพที่ 58 ภาพตัวอย่างแสดงวิธีการเปลี่ยนวันที่ในโพสต์.....	145
ภาพที่ 59 ภาพจากโพสต์ของ “แอล”	146
ภาพที่ 60 แผนผังแสดงความแตกต่างระหว่าง Retroaction และ Anticipation	163
ภาพที่ 61 ภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงาน "Time Reverb" และ "กัลปาวสานแห่งการจาริก"	171
ภาพที่ 62 แผนผังแสดงองค์ประกอบต่างๆในผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage).....	172

ภาพที่ 63 แผนผังแสดงแนวคิดเรื่องการจ้องมองในผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage).....	173
ภาพที่ 64 ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage).....	174
ภาพที่ 65 ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core).....	174
ภาพที่ 66 ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell).....	176
ภาพที่ 67 ภาพตัวอย่าง "Scramble Suit" ในภาพยนตร์เรื่อง "A Scanner Darkly" (2006).....	177
ภาพที่ 68 แผนผังแสดงองค์ประกอบในผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell).....	178
ภาพที่ 69 ภาพแสดงคำสำคัญจากขั้นตอนที่ 2.....	187
ภาพที่ 70 แผนผังแบบ Mind Map ที่สร้างขึ้นโดยใช้คำสำคัญจากขั้นตอนที่ 2.....	187
ภาพที่ 71 แผนผังแบบ Mind Map ที่พัฒนาขึ้นจากขั้นตอนที่ 3.....	188
ภาพที่ 72 ภาพร่างของผลงานในช่วงศิลปะนิพนธ์.....	189
ภาพที่ 73 ภาพร่างและแผนผังแสดงระบบภายในชิ้นงาน Dialogue on XYZ.....	192
ภาพที่ 74 ภาพผลงาน Dialogue on XYZ.....	193
ภาพที่ 75 ภาพแสดงการซ้อนทับของภาพวีดิทัศน์.....	194
ภาพที่ 76 ผลงาน Fragment and Framing (2017).....	195
ภาพที่ 77 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017).....	197
ภาพที่ 78 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017).....	198
ภาพที่ 79 ผลงาน deFrame reFrame (2017-2018).....	199
ภาพที่ 80 ภาพจากการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพ 3 ส่วน.....	200
ภาพที่ 81 ผลงาน dFlesh (2018).....	201
ภาพที่ 82 ผลงาน deFrame reFrame (2019).....	202
ภาพที่ 83 ภาพรวมของผลงาน “deFrame reframe” (2020).....	205
ภาพที่ 84 รายละเอียดของผลงาน “deFrame reframe” (2020).....	206

ภาพที่ 85 รายละเอียดของผลงาน “deFrame reframe” (2020).....	207
ภาพที่ 86 ภาพแสดงองค์ประกอบโดยรวมในโลกผัสสะ.....	209
ภาพที่ 87 ภาพแสดงองค์ประกอบโดยรวมในโลกผัสสะ.....	210
ภาพที่ 88 ภาพแสดงรายละเอียดชิ้นส่วนร่างกายลักษณะต่างๆที่ปรากฏในผลงาน deFrame reframe (2020).....	211
ภาพที่ 89 ตัวอย่างภาพวิถีทัศนในโลกผัสสะ.....	212
ภาพที่ 90 ตัวอย่างภาพวิถีทัศนในโลกเสมือน.....	214
ภาพที่ 91 แผนผังแสดงการทำงานและการเชื่อมต่ออุปกรณ์ในผลงาน deFrame reframe.....	216
ภาพที่ 92 อุปกรณ์กล่องและเซ็นเซอร์วัดระยะห่างที่ถูกจัดให้อยู่ในชุดเดียวกัน.....	216
ภาพที่ 93 ภาพเปรียบเทียบระหว่างรูปถ่ายของผลงานกับแผนผังแสดงภาพรวมขององค์ประกอบหลักในงาน.....	217
ภาพที่ 94 interface ของโปรแกรม processing ในเวอร์ชัน 2.0b7 (ซ้าย) และเวอร์ชัน 1.5.1 (ขวา).....	218
ภาพที่ 95 อุปกรณ์ Arduino Board และ interface ของโปรแกรม Arduino IDE.....	220
ภาพที่ 96 อุปกรณ์ที่นำมาใช้ในผลงาน deFrame reFrame	221
ภาพที่ 97 โครงสร้างกล่องไม้สีดำในผลงาน deFrame reFrame	222
ภาพที่ 98 การใช้งานแผ่นกระดาษและผงปูนปลาสเตอร์ในผลงาน deFrame reFrame	224
ภาพที่ 99 การใช้งานแผ่นกระดาษและผงปูนปลาสเตอร์ในผลงาน deFrame reFrame	225
ภาพที่ 100 ภาพแสดงการพัฒนาารูปแบบทัศนธาตุจากความเป็น 2 มิติของพิกเซลไปสู่รูปทรงลูกบาศก์ 3 มิติ.....	226
ภาพที่ 101 การใช้งานรูปทรงลูกบาศก์ในผลงาน deFrame reFrame.....	227
ภาพที่ 102 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์ และชิ้นส่วนร่างกายที่ได้จากการหล่อชิ้นงาน	228
ภาพที่ 103 ภาพจากการใช้เครื่องสแกนเอกสารและตัวอย่างการนำไปใช้งานกับกล่องไฟ.....	228
ภาพที่ 104 อุปกรณ์ Structure Sensor ที่ใช้ทำงานร่วมกับ iPad เพื่อทำการสแกนสามมิติ.....	229

ภาพที่ 105 ภาพแสดงตัวอย่างแบบจำลอง (model) และพื้นผิว (texture) ที่ได้จากการสแกน 3 มิติ	229
.....	
ภาพที่ 106 ชิ้นส่วนอวัยวะที่ปรากฏในลักษณะต่างๆ.....	231
ภาพที่ 107 ภาพแสดงตัวอย่างการใช้กล้องถ่ายภาพเพื่อสร้างกรอบในการสื่อสารเรื่องราวผ่านทาง	
เว็บไซต์ Instagram.....	234
ภาพที่ 108 ตัวอย่างภาพจากมุมมองต่างๆ (ที่ไม่ใช่มุมมองจากกล้องเว็บแคม).....	235
ภาพที่ 109 ภาพจากมุมมองของกล้อง 1.....	235
ภาพที่ 110 ภาพจากมุมมองของกล้อง 2.....	236
ภาพที่ 111 ภาพจากมุมมองของกล้อง 3.....	236
ภาพที่ 112 ตัวอย่างศิลปะกระดาษที่ใช้วิธีการตัดเจาะส่วนที่ไม่ต้องการออกไปจนเกิดเป็นชิ้นงาน.	238
ภาพที่ 113 ภาพจากกล้องตัวที่ 1 หลังผ่านการ masking.....	238
ภาพที่ 114 ภาพจากกล้องตัวที่ 2 หลังผ่านการ masking.....	239
ภาพที่ 115 ภาพจากกล้องตัวที่ 3 หลังผ่านการ masking.....	239
ภาพที่ 116 ภาพแสดงการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพจากกล้องทั้ง 3 ตัวที่ผ่านการ masking ซึ่ง	
รวมกันเป็นภาพขวาล่าง.....	240
ภาพที่ 117 โครงสร้างโดยรวมของการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพ 3 ส่วนที่ผ่านการ masking ..	241
ภาพที่ 118 โครงสร้างโดยรวมของภาพกราฟิกชุดที่ 1.....	242
ภาพที่ 119 ภาพเปรียบเทียบโครงสร้างโดยรวมของภาพจากกล้องทั้งสามตัว และภาพกราฟิกชุดที่ 1	
.....	243
ภาพที่ 120 ผลลัพธ์จากการซ้อนทับกันของภาพจากกล้องทั้งสามตัวและภาพกราฟิกชุดที่ 1.....	243
ภาพที่ 121 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ตัวที่ 1.....	244
ภาพที่ 122 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ตัวที่ 2.....	245
ภาพที่ 123 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ตัวที่ 3.....	245
ภาพที่ 124 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ทั้งสามตัว.....	246

ภาพที่ 125 โครงสร้างโดยรวมของกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ทั้งสามตัว	246
ภาพที่ 126 ผลลัพธ์จากการซ้อนทับกันของภาพจากกล้องทั้งสามตัวและภาพกราฟิกชุดที่ 1 และชุดที่ 2	247
ภาพที่ 127 แบบฟอร์มการสร้างบัญชีเฟซบุ๊กในปี ค.ศ.2012	249
ภาพที่ 128 ภาพเปรียบเทียบโครงสร้างของกราฟิกชุดที่ 1 และชุดที่ 2	250
ภาพที่ 129 ภาพแสดงรายละเอียดตัวอักษรที่มีลักษณะกลับด้านซ้ายขวาเหมือนภาพสะท้อนในกระจกเงา	251
ภาพที่ 130 ผลงาน 24 Hour Psycho (1993) ของ Douglas Gordon	253
ภาพที่ 131 ภาพประกอบการอธิบายเรื่องเฟรมเรท	255
ภาพที่ 132 สัญญาณภาพจากกล้อง 1 2 และ 3 (จากซ้ายไปขวา)	256
ภาพที่ 133 ตัวอย่างภาพบิดเบี้ยว แบบหน่วยความจำ 1 บิต	259
ภาพที่ 134 ภาพแสดงวิธีการกำหนดพิกัดของพิกเซลภายในตาราง (grid)	259
ภาพที่ 135 แม่สีบวก (Additive Color) ในทฤษฎีสีแสง (Light Color)	260
ภาพที่ 136 ภาพประกอบการอธิบายระบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมงานและเซ็นเซอร์	262
ภาพที่ 137 สัญญาณภาพจากกล้องในขณะที่ยังไม่ได้รับการปฏิสัมพันธ์จากผู้ชมงาน	263
ภาพที่ 138 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน	263
ภาพที่ 139 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน	264
ภาพที่ 140 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน	264
ภาพที่ 141 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน	265
ภาพที่ 142 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของผู้ชม ทิศทางการมองของกล้อง และทิศทางการจับสัญญาณของเซ็นเซอร์	269
ภาพที่ 143 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งขององค์ประกอบและภาพวิถีทัศน์ในโลกผัสสะ	270
ภาพที่ 144 องค์ประกอบที่ใช้หลักการของภาพวิถีทัศน์เบี่ยง	271

ภาพที่ 145 ภาพแสดงทิศทางของแกน xyz และการกำหนดพิกัดในแบบ Cartesian coordinate system.....273

ภาพที่ 146 ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Euclidean และ Non-Euclidean geometry 275

ภาพที่ 147 ทิศทางของมุมมองกล้องทั้งสามตัวในผลงาน deFrame reframe มิได้ทำมุม 90 องศาซึ่งกันและกัน 276

ภาพที่ 148 QR code สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลงาน deFrame reFrame (2020)..... 295



บทที่ 1

บทนำ

1. ตัวตน อัตลักษณ์ และนวัตกรรมทางการสื่อสาร

คงจะไม่ผิดนักหากจะกล่าวว่ามันุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ซับซ้อนมากที่สุดชนิดหนึ่งบนโลกใบนี้ ศาสตร์หลายๆแขนงที่กำลังเกิดขึ้นก็เพื่อจุดประสงค์ในการที่จะศึกษาคุณสมบัติอันซับซ้อนเหล่านั้นในแง่มุมที่ต่างออกไป ยกตัวอย่างเช่น ศาสตร์ทางการแพทย์ที่มุ่งเน้นการศึกษากลไกอันละเอียดอ่อนภายในร่างกาย มโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อศึกษาสภาวะจิตที่ยากต่อการทำความเข้าใจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางการกีฬาอุบัติขึ้นเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ที่จะก้าวพ้นขีดจำกัดทางกายภาพที่มีอยู่ในคนเรา เป็นต้น ตัวอย่างที่ยกมานั้นเป็นเพียงบางแง่มุมของปริศนาที่ซุกซ่อนอยู่ในความเป็นมนุษย์ อย่างไรก็ตามยังมีปริศนาสำคัญอันหนึ่งที่นักคิดนักทฤษฎีต่างๆก็ยังคงหาคำตอบและให้ข้อสรุปได้ไม่ชัดเจนมากนัก ปริศนาที่กล่าวมานั้นคือคุณลักษณะเชิงนามธรรมที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ทุกผู้ทุกคนที่รู้จักกันในนาม “ตัวตน” และ “อัตลักษณ์” ซึ่งนับเป็นประเด็นที่ถูกศึกษาโดยผู้รู้ในแวดวงต่างๆมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สาเหตุประการหนึ่งที่ทำให้การศึกษาในประเด็นนี้เป็นสิ่งที่ต้องกระทำกันมาอย่างต่อเนื่องมาทุกยุคทุกสมัยก็เพราะว่าตัวตนและอัตลักษณ์มิได้เป็นคุณลักษณะที่มีความมั่นคงตายตัว แต่กลับมีความแปรผันไปตามปัจจัยหลายประการในบริบททางสังคมซึ่งเปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลาต่างๆ ทั้งนี้ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ได้รวมไปถึงกลวิธีและรูปแบบการแสดงออกของตัวตนและอัตลักษณ์นั้นด้วย

การบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองก็นับเป็นกลวิธีสำคัญอันหนึ่งในการแสดงออกถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลให้ผู้อื่นได้รับทราบ และมนุษย์เองก็มีความสามารถในการสร้างช่องทางเพื่อการบอกเล่าและสื่อถึงคุณลักษณะดังกล่าวให้ผู้อื่นได้รับรู้มาแต่ครั้งบรรพกาล ประจักษ์พยานที่ยืนยันความสามารถดังกล่าวของมนุษย์ยังคงปรากฏให้เห็นอยู่บนผิวผนังถ้ำที่มีอายุนับพันนับหมื่นปีหลายๆแห่งบนโลกนี้ ภาพเขียนเหล่านั้นคือหลักฐานสำคัญที่บอกว่าคนเรามีความต้องการที่จะบอกเล่าและแสดงออกถึงเรื่องราวความเป็นไปของตนเองและพวกพ้องมาอย่างช้านาน

ย้อนไปเมื่อเกือบ 30 ปีที่แล้ว เมื่อครั้งที่ข้าพเจ้าต้องจากจังหวัดนครศรีธรรมราช อันเป็นภูมิลำเนาเพื่อไปศึกษาต่อในระดับมัธยมต้นที่จังหวัดปัตตานี สิ่งหนึ่งที่ยังปรากฏชัดเจนอยู่ในความทรงจำก็คือวิธีการติดต่อสื่อสารกับทางบ้านซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว การสื่อสารด้วยโทรศัพท์สาธารณะจะเป็นช่องทางที่รวดเร็วที่สุด อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. นั้นอัตราค่าบริการโทรศัพท์ทางไกลยังคงถือเป็นค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมต้น ช่องทางของติดต่อโทรศัพท์กับทางบ้านจึงมักถูกสงวนไว้ในยามที่จำเป็นจริงๆ เสียมากกว่า อีกช่องทางหนึ่งที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการสื่อสารกับผู้เป็นบิดามารดา ก็คือการเขียนจดหมายลงบนกระดาษแล้วส่งทางไปรษณีย์อย่างน้อยเดือนละสองครั้ง เรื่องราวในจดหมายที่เขียนในช่วงเวลานั้นก็เป็นเรื่องราวชีวิตประจำวันต่างๆ ที่ดูจะมีได้มีสลักสำคัญแต่อย่างไรก็ตาม และถ้าหากใช้วิธีการบอกเล่าทางโทรศัพท์ก็คงใช้เวลาไม่นานนัก แต่เมื่อเป็นการเขียนจดหมายข้าพเจ้ากลับต้องใช้เวลาและตั้งใจจดจ่อเป็นพิเศษกับการถ่ายทอดภาพของเหตุการณ์ต่างๆ ไปทางตัวอักษรบนหน้ากระดาษ คาดว่ามารดาของข้าพเจ้าคงรับรู้ถึงความตั้งใจนั้นได้ ท่านจึงยังคงเก็บรักษาจดหมายเหล่านั้นบางฉบับเอาไว้จวบจนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ในแง่ของจุดประสงค์ในการสื่อสาร ข้าพเจ้าเขียนจดหมายเหล่านั้นด้วยเจตนาที่จะให้ผู้เป็นพ่อและแม่ได้รับทราบถึงเรื่องราวสัพเพเหระในชีวิตของข้าพเจ้า รวมไปถึงผลกระทบของสิ่งเหล่านั้นที่มีต่อความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิดในช่วงเวลานั้นๆ อนึ่ง เมื่อไม่นานมานี้ ข้าพเจ้ามีโอกาสดำเนินใจจดหมายเหล่านั้นมาอ่านแล้วบังเกิดความรู้สึกเหมือนได้พูดคุยกับตนเองในวัยเด็กอีกครั้ง หรืออาจจะเป็นไปได้ว่าสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ระหว่างบรรทัดและช่องไฟของแต่ละตัวอักษรที่เรียงร้อยอยู่บนหน้ากระดาษนั้นจะเป็นภาพสะท้อนตัวตนในวัยเยาว์ซึ่งหลอมรวมเป็นอัตลักษณ์ของข้าพเจ้าในช่วงเวลานั้นด้วย

เมื่อเวลาผ่านไปหลายต่อหลายปี ข้าพเจ้าเติบโตขึ้นและโยกย้ายถิ่นฐานไปตามที่ต่างๆ ด้วยความจำเป็นทางการศึกษาและหน้าที่การงาน ตลอดช่วงเวลานั้น ข้าพเจ้าสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมทางการสื่อสารที่เจริญรุดหน้าไปด้วยอัตราเร่งที่สูงอย่างน่าแปลกใจจนก้าวล่วงเข้าสู่ยุคสมัยที่อะไรๆ ก็เป็นดิจิทัล การอุบัติขึ้นของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้คนสามารถติดต่อกันได้ด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ผู้คนที่อยู่กันคนละซีกโลกสามารถพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาได้ราวกับนั่งคุยกันอยู่ในห้องนั่งเล่นที่บ้าน ข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นระคนใจหายเมื่อทราบว่าหนังสือที่เป็นรูปเล่มจำนวนมากกำลังถูกถ่ายโอนมาอยู่ในรูปแบบของ e-book ที่ไม่สามารถจับต้องได้อีกต่อไป อีกทั้งยังมีการประดิษฐ์คิดค้นแหล่งเก็บข้อมูลอันไร้ตัวตนซึ่งรู้จักกันในนาม “ระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ” (cloud computing) รวมไปถึงการกำเนิดของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผู้คนนิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม นอกเหนือไปจากความเจริญทางด้านวัตถุที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน ข้าพเจ้าพบว่าความก้าวล้ำของเทคโนโลยีการสื่อสารกำลังส่งผลกระทบและสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อพฤติกรรมและรูปแบบการแสดงออกซึ่งตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้คนในสังคมอย่างใหญ่หลวง

2. ที่และความสำคัญของปัญหา

เครือข่ายสังคมออนไลน์และความซับซ้อนของตัวตนและอัตลักษณ์

นักทฤษฎีสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) กล่าวว่า “ความเป็นตัวตน” หรือ “ความเป็นตัวฉัน”(self) จะก่อตัวขึ้นมาได้ก็แต่เพียงภายในบริบททางสังคมเท่านั้น กล่าวคือมีโน้ตทัศน์เกี่ยวกับ “ตัวตน”(self) ในแนวคิดสายนี้ประกอบขึ้นด้วยความรู้สึกที่เรามีต่อตัวเราเอง และความรู้สึกที่เราคิดว่าคนอื่นมีต่อตัวเรา ในขณะที่คำว่า identity หรือ อัตลักษณ์ เป็นคุณสมบัติของตัวบุคคลที่ทั้งบ่งบอกมีติดภายในตัวบุคคล เช่น อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด แต่อีกด้านหนึ่งอัตลักษณ์ก็คือบทบาทที่สังคมเป็นผู้กำหนดให้ในเชิงสัญลักษณ์ เช่น หน้าที่การงานต่างๆ¹ อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ต่างก็เป็นคุณลักษณะของบุคคลที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลาโดยขึ้นอยู่กับปัจจัยและบริบททางสังคม วัฒนธรรม ที่มีความแปรผันไปตามยุคสมัยต่างๆ และเทคโนโลยีก็เป็นปัจจัยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ตัวตนและอัตลักษณ์มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นในหลายมิติ

ในอดีต บุคคลทั่วไปสามารถแสดงสิ่งที่เป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ของตนเองผ่านทางระบบภาษา ทั้งในแบบวจนภาษา และอวจนภาษา โดยใช้วิธีการสื่อสารออกมาในรูปแบบของ คำพูด ตัวอักษร รูปลักษณ์ภายนอก พฤติกรรมต่างๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การแสดงออกถึงคุณลักษณะดังกล่าวยังคงเป็นการสื่อสารกันแต่เฉพาะภายในท้องถิ่นของตนเองหรือในกลุ่มคนใกล้ชิดแต่เพียงเท่านั้น การนำเสนอข้อมูลต่างๆผ่านทางสื่อสารมวลชนกระแสหลัก เช่น โทรทัศน์ วิทยุ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารที่เข้าถึงผู้คนในวงกว้าง ยังคงถูกสงวนไว้สำหรับกลุ่มบุคคลสาธารณะ เช่น ดารา นักแสดง นักการเมือง บุคคลสำคัญ และบุคคลในสังคมชั้นสูง เป็นต้น เรียกได้ว่าในช่วงเวลานั้น “พื้นที่”ในการแสดงออกของบุคคลทั่วไปยังมีไม่มากนัก

ต่อมาด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคของอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่มีจุดเริ่มต้นมาตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1950 และมาได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงปี ค.ศ. 1995 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในโลกของการสื่อสาร นวัตกรรมที่เรียกว่า “อินเทอร์เน็ต” ได้ทำลายเส้นแบ่งพรมแดนของโลก ทำให้การสื่อสารในพื้นที่ต่างๆบนโลกใบนี้สามารถเชื่อมต่อถึงกัน

¹ อภิญา เพ็ญฟูสกุล, อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด (กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ, 2546). 5-6.

ได้ภายในเวลาอันสั้น และเป็นเสมือน “จุดกำเนิด” ของพื้นที่ว่างแห่งใหม่ที่เรียกว่า “โลกเสมือน” (Virtual World) ที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีต

นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาวัตรกรรมทางการสื่อสารที่สอดรับกับศักยภาพการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนมาถึงการอุบัติขึ้นของสิ่งที่เรียกว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Social Network) เป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1997 นั่นก็คือเว็บไซต์ที่ชื่อว่า sixdegrees.com หลังจากนั้นเว็บไซต์ที่ให้บริการในลักษณะเดียวกันก็ทยอยตามกันมาเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังมีการพัฒนาให้มีการใช้งานที่หลากหลายและอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งาน (User) มากขึ้นเรื่อยๆ เช่น friendster.com ในปี ค.ศ. 2002, myspace.com และ hi5.com ในปี ค.ศ. 2003 จนกระทั่งมาถึงยุคสมัยของ Facebook ในปี ค.ศ. 2004 ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในปัจจุบัน

“เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Social Network) ได้กลายมาเป็นสื่อสาธารณะกระแสหลัก ด้วยเหตุที่ว่ามันเป็นพื้นที่ซึ่งเปิดกว้างให้บุคคลทั่วไปได้แสดงออกทางภาพลักษณ์และความคิดได้อย่างมีเสรีภาพจนแทบจะเรียกได้ว่าไร้ขีดจำกัด อีกทั้งยังมีความรวดเร็วในการเผยแพร่ข้อมูลสู่ผู้คนในวงกว้างมากยิ่งขึ้นกว่าในยุคสมัยก่อน สื่อสาธารณะมิได้ถูกสงวนไว้ให้เป็นช่องทางสื่อสารของคนบางกลุ่มอีกต่อไปดังเช่นในอดีต แต่เป็นสิ่งที่ใครๆก็สามารถเข้าถึงได้ นอกจากนี้ความก้าวหน้าในทางเทคโนโลยีการผลิตเครื่องมือสื่อสารยังทำให้การใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเราได้โดยไม่รู้ตัว เครื่องมือสื่อสารในปัจจุบันได้ถูกพัฒนาจนมีประสิทธิภาพสูง ราคาไม่แพง และมีขนาดกระทัดรัดจนสามารถพกพาติดตัวไปได้ตลอดเวลา จนเป็นเรื่องธรรมดาสามัญเสียเหลือเกินที่จะพบเห็นผู้คนโดยทั่วไป ยิ้ม หัวเราะ ก้มหน้าก้มตา จดจ่ออยู่กับหน้าจอของอุปกรณ์สมาร์ตโฟน (Smart Phone) หรือ แท็บเล็ต (Tablet) ที่ถืออยู่ในมือโดยไม่แยแสต่อความเป็นไปที่กำลังดำเนินอยู่รายรอบตัว บุคคลเหล่านั้นทุ่มเทความสนใจแทบจะทั้งหมดไปกับการติดตามความเป็นไปของสังคมที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ แสดงความคิดเห็น (Comment) และแบ่งปัน (Share) ความเชื่อของตนผ่านทางนวัตกรรมที่ถืออยู่ในมือ ผู้คนจำนวนไม่น้อยยินดีที่จะหลบหนีจากโลกของความเป็นจริงไปปรากฏเป็นอีกตัวตนหนึ่ง โดยการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ หรือที่เรียกกันว่า “ร่างอวตาร (Avatar)” บนพื้นที่ของสังคมออนไลน์ โดยที่บุคคลบางกลุ่มนั้นใช้เวลาในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมเสมือน (Virtual Society) มากไปเสียกว่าการใช้ชีวิตในสังคมปกติเสียอีก ซึ่งในหลายๆกรณีนั้น ตัวตนและอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นมานี้ และในหลายกรณี “ร่างอวตาร” ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้น หาได้ตั้งอยู่บนรากฐานความเป็นจริงของตัวตนและอัตลักษณ์ที่ปรากฏอยู่บนโลกของความเป็นจริงแต่อย่างใด และเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น?

การจตุโลกเสมือน : บทบาทและอิทธิพลของร่างอวตารที่มีในโลกแห่งความเป็นจริง

ในปี ค.ศ. 2007 นิค ยี (Nick Yee) และ เจเรมี เบลเลนสัน (Jeremy Bailenson) นักวิจัยแห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) ได้ทำการทดลองกับกลุ่มผู้เล่นเกมส์ Second Life² เพื่อทดสอบว่าตัวตนที่สร้างขึ้นในโลกเสมือนสามารถมีผลกระทบกับตัวตนในโลกแห่งความจริงได้อย่างไรบ้าง ข้อสรุปส่วนหนึ่งจากงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า “ภาพลักษณ์”(Appearance) และ “พฤติกรรม” (Behavior) ของร่างอวตารเพศหญิงในกลุ่มที่มีรูปร่างหน้าตาสะสวย เป็นคนคุยเก่ง และมีความมั่นใจนั้นสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเพศชายเข้ามาพูดคุยทำความรู้จักในโลกเสมือนได้มากกว่าร่างอวตารเพศหญิงที่มีความน่าสนใจน้อยกว่า ยิ่งไปกว่านั้น ผลลัพธ์ดังกล่าวยังส่งผลให้เจ้าของร่างอวตารในกลุ่มแรกพยายามปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์และตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริงให้มีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับร่างอวตารอีกด้วย นักวิจัยกลุ่มนี้เรียกปรากฏการณ์ดังกล่าวว่า “Proteus Effect” ซึ่งมีที่มาจากชื่อของเทพเจ้าองค์หนึ่งในตำนานเทพปกรณัมของกรีก ที่มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงร่างกายเป็นสัตว์ชนิดใดก็ได้ และข้อสรุปจากผลการทดลองอีกส่วนหนึ่งยังบ่งชี้ว่า ผู้เล่นเกมส์ Second Life มักจะสร้างตัวละครที่มีภาพลักษณ์ พฤติกรรม และคุณสมบัติอื่นๆ ที่มีความน่าสนใจและดีไปกว่าคุณลักษณะต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่นเสมอ

จากการทดลองดังกล่าว จะเห็นได้ว่า “ร่างอวตาร” มิได้ทำหน้าที่เป็นตัวแทน หรือ “ร่างทรง” ของผู้ใช้งานในโลกแห่งความเป็นจริงแต่เพียงเท่านั้น มันยังเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนาในส่วนลึกของมนุษย์ผู้เป็นเจ้าของร่างอวตารร่างนั้นอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ร่างอวตารจึงเปรียบได้กับภาพแทนของตัวตนที่บรรจุเอาความต้องการที่ไม่สามารถได้รับการเติมเต็มในโลกของความเป็นจริงได้ ในแง่นี้ร่างอวตารจึงเปรียบเสมือนภาชนะบรรจุสิ่งที่ฌาคส์ ลาก็อง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศสเรียกว่า “objet a” ซึ่งเป็นคำที่เขาบัญญัติขึ้นมาเพื่อเรียกขานความปรารถนา (desire) ของมนุษย์ที่ไม่สามารถได้รับการเติมเต็มได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ในทัศนะของลาก็องนั้นความ

² Second Life เป็นโลกเสมือนบนอินเทอร์เน็ต เริ่มให้บริการเมื่อราวกลาง ปี ค.ศ. 2003 พัฒนาโดยบริษัทลินเด็นแล็บ (Linden Lab) และได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในช่วงปลายปี ค.ศ. 2006 ถึงต้นปี ค.ศ. 2007 ในโลกของ Second Life ผู้ใช้งานแต่ละคนจะถูกเรียกว่า “ผู้อยู่อาศัย” (Resident) ซึ่งสามารถสื่อสารหรือแสดงปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้คนอื่นผ่านการแสดงออกของอวตาร (Avatar) สามารถสำรวจ พบปะกับผู้อยู่อาศัยอื่น คบหาสมาคม มีส่วนร่วมในกิจกรรมส่วนบุคคลหรือเป็นกลุ่มได้ในลักษณะเดียวกับโลกแห่งความจริง

ปรารถนาเหล่านั้นจะได้รับการตอบสนองก็แต่เพียงในโลกของความเพ้อฝัน (fantasy) แต่เพียงเท่านั้น³

ในโลกของเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็เช่นเดียวกัน ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้เครื่องมือในโลกดิจิทัลที่มีหลากหลาย เช่น แอปพลิเคชันตกแต่งรูปภาพต่างๆ มาช่วยปรับแต่งภาพลักษณ์ “ร่างอวดตาร” ของตนเองให้มีความสมบูรณ์แบบ งดงาม ดึงดูดใจ ได้ตามความพึงพอใจของตน อีกทั้งยังสามารถแสดงความคิดของตนเองได้อย่างเสรี และด้วยข้อเท็จจริงที่ว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” เป็นช่องทางการสื่อสารที่มีความปลอดภัยสูงต่อตัวผู้ใช้งาน (User) ในแง่ที่ว่ามันเป็นการสื่อสารระยะไกลที่ไม่ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงในทางกายภาพ ด้วยเหตุนี้ผู้ใช้จึงสามารถที่จะแสดงออก เปิดเผย ปกปิด ปรงแต่ง หรือบิดเบือนตัวตนไปในลักษณะใดก็ได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ที่จะตามมา ทำให้การสื่อสารดังกล่าวสามารถเป็นไปได้ทั้งในลักษณะที่มีความโปร่งใสเข้าถึงได้ง่าย และเป็นไปในรูปแบบที่มีความปิดบังซ่อนเร้นไปในขณะเดียวกัน น่าแปลกใจที่ในหลายๆ ครั้งเรากลับเลือกที่จะเชื่อในภาพลักษณ์ และทัศนคติ ที่ถูกนำเสนอผ่านทาง “ร่างอวดตาร” ในโลกเสมือนมากไปเสียกว่าสิ่งที่ปรากฏในโลกของความ เป็นจริง จนเป็นที่น่าตั้งคำถามว่า “ตัวตน” ในรูปแบบใดกันแน่ ที่มีความสำคัญ มีอำนาจ ความน่าเชื่อถือ หรือมีความเป็น “จริง” มากไปกว่ากัน ระหว่างตัวตนที่สัมผัสจับต้องได้และตัวตนที่ปรากฏอยู่บนโลกออนไลน์ ยิ่งไปกว่านั้น การปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบใหม่ๆ เช่น มีการเกิดขึ้นของผู้มีชื่อเสียง (Celebrity) ในโลกออนไลน์ที่เรียกว่าเน็ตไอดอล (Net Idol) และ อาการทางจิตที่เรียกว่าเซลฟี่ซินโดรม (Selfie Syndrome) เป็นต้น

ย้อนกลับไปในปี ค.ศ. 1968 ที่พิพิธภัณฑ์ Moderna Museet ในเมืองสต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดน แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ศิลปินแนวป๊อปอาร์ต (Pop Art) ชาวอเมริกันได้กล่าวประโยคหนึ่งในนิทรรศการศิลปะของเขาว่า

“ในอนาคตทุกคนจะมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกเป็นเวลา 15 นาที”⁴

ประโยคดังกล่าวจะสอดคล้องเป็นอย่างยิ่งกับความเป็นจริงที่ดำเนินอยู่ในสังคมปัจจุบันที่บุคคลธรรมดาสามารถกลายมาเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงโดยผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในเครือข่าย

³ แนวคิดของฌาคส์ ลาก็องจะถูกนำมาอภิปรายในบทที่สอง

⁴ แปลมาจาก "In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes"

สังคมออนไลน์ ยกตัวอย่างกรณีศึกษาในสังคมไทยกรณีหนึ่งที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2557 นั่นก็คือ กรณีของ “น้องล่า เหนียวไก่อ” เด็กสาวชาวจังหวัดสตูลผู้ซึ่งระบายความอัดอั้นตันใจที่มีต่อการหายไปอย่างไร้ร่องรอยของข้าวเหนียวไก่อทอดที่เธอเพิ่งซื้อผ่านทางคลิปวิดีโอด้วยถ้อยคำที่ไม่เหมาะสม คลิปวิดีโอดังกล่าวได้รับการเผยแพร่ออกสู่การรับรู้ของผู้คนในวงกว้างและกลายมาเป็นเรื่อง Talk of the Town ส่งผลให้เธอกลายมาเป็นคนดังเพียงชั่วข้ามคืน

ในทัศนะของข้าพเจ้านั้น การแปรเปลี่ยนของตัวตนและอัตลักษณ์ในลักษณะที่ปรากฏในพื้นที่เสมือนของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นสามารถเปรียบได้กับกระบวนการกลายสภาพที่เกิดขึ้นระหว่างวงจรการเจริญพันธุ์จากไข่ผีเสื้อไปสู่ตัวหนอน จากตัวหนอนไปสู่ดักแด้ จากดักแด้ไปสู่ผีเสื้อที่โตเต็มวัย หรือที่มีคำจำกัดความในภาษาอังกฤษว่า “Metamorphosis” นั่นเอง หากแต่ในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น การเปลี่ยนสภาพของตัวตนมิได้เกิดขึ้นในทางกายภาพแต่อย่างใด

เรื่องราวของ “น้องล่า เหนียวไก่อ” เป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งที่หยิบยกขึ้นมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยยุคปัจจุบันอันเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่สะท้อนให้เห็นถึงความบิดเบี้ยว พิถีพิถันของค่านิยม และคุณค่าที่สังคมให้การยอมรับและยกย่องซึ่งกำลังแปรเปลี่ยนไปในทิศทางที่แตกต่างไปจากสังคมในแบบเดิมเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงบทบาทความสำคัญของตัวตนและอัตลักษณ์ที่มีต่อปัจเจกชนในยุคสมัยปัจจุบันภายในบริบทการสื่อสารในเครือข่ายสังคมเสมือนที่ได้แทรกซึมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันอย่างแนบแน่น

ศิลปะสื่อใหม่กับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในระดับสากล

ประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์มิได้ถูกนำมาศึกษาเฉพาะในกลุ่มนักคิด นักวิชาการทางด้านสังคมศาสตร์ มานุษยวิทยา หรือ จิตวิเคราะห์ แต่เพียงเท่านั้น ในวงการศิลปะก็มีศิลปินจำนวนมากไม่น้อยในหลายสาขาที่เลือกจะนำเสนอเรื่องราวและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องประเด็นดังกล่าวผ่านทางผลงานศิลปะของตนเอง ในกลุ่มศิลปินสื่อใหม่ (New Media Artist) ก็เช่นเดียวกัน ศิลปินสื่อใหม่ที่นำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ ได้แก่ นัม จุน เป็ค (Nam June Paik) ศิลปินผู้ได้รับการขนานนามว่าเป็นบิดาแห่งวิดีโออาร์ต ปีเตอร์ แคมปัส (Peter Campus) หนึ่งในศิลปินผู้บุกเบิกการสร้างสรรคงานศิลปะด้วยเทคโนโลยีและสื่อใหม่ในช่วงทศวรรษที่ 70 และโทนี เออร์สเลอร์ (Tony Oursler) ศิลปินที่ใช้สื่อวิดีโอในการทำงานศิลปะเพื่อวิพากษ์บทบาทของสื่อสาธารณะที่มีผลกระทบทางจิตวิทยาต่อตัวตนของปัจเจกชน เป็นต้น

ศิลปะสื่อใหม่กับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในประเทศไทย

ในแวดวงศิลปกรรมร่วมสมัยของประเทศไทยนั้น กระแสความนิยมในการใช้ “สื่อใหม่” (New Media) ทำให้ศิลปินรุ่นใหม่และนักศึกษาศิลปะจำนวนมากหันมาใช้สื่อชนิดนี้ในการทำงานศิลปะมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ศิลปินที่นับได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกการทำงานในรูปแบบ “ศิลปะสื่อใหม่” (New Media Art) ในประเทศไทย และทำงานสร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งผลงานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล ก็คืออำมฤทธิ ชูสุวรรณ และ กมล เผ่าสวัสดิ์

ในภาพรวมนั้น รูปแบบการนำเสนอผลงานของศิลปินทั้งสองท่าน มักจะใช้สื่อวิดีโอแนวจัดวาง (Video Installation) เป็นองค์ประกอบหลักในงาน โดยอาจจะมีการจัดวางวัตถุที่พบได้ในชีวิตประจำวันในพื้นที่แสดงงานเพื่อสร้างความหมายใหม่ นอกจากนี้ยังมีการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อคอมพิวเตอร์ หรือศิลปะการแสดง (Performance) เข้ามามีส่วนร่วมด้วยในบางครั้ง ในแง่ของวิธีการคิดนั้น อำมฤทธิ มีความชัดเจนในการใช้กรอบมโนทัศน์ของพุทธปรัชญาในการคิดวิเคราะห์ความเป็นไปต่างๆ ในสังคมร่วมกับทัศนคติส่วนตัวก่อนที่จะกลั่นกรองออกมาเป็นผลงานศิลปะ ยกตัวอย่างเช่น ผลงานในนิทรรศการ “จังหวะชีวิต” (Beat) ซึ่งจัดขึ้นที่หอศิลป์ตาดู ไทยยานยนต์ เมื่อกลางปี พ.ศ. 2557 อำมฤทธิใช้ผลงานวิดีโอที่มีภาพและเสียงไม่สัมพันธ์กันเพื่อสื่อสารว่าการรับรู้ด้วยสติเป็นสิ่งสำคัญ ด้วยเทคนิควิธีการดังกล่าว ข้าพเจ้ามองว่าศิลปินศึกษาตัวตนความเป็นมนุษย์โดยการสำรวจและเปรียบเทียบสภาวะภายในตนเองกับความเป็นไปที่เกิดขึ้นในบริบทของสิ่งแวดล้อมรอบตัว เป็นต้น ในขณะที่ กมล เผ่าสวัสดิ์ มีการปรับเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวไปตามสภาวะแวดล้อมและสถานการณ์ทางสังคม โดยมีได้ยึดเอาแนวคิดในทางพุทธศาสนาเป็นหลักเหมือนกับศิลปินส่วน

ใหญ่ในยุคสมัยเดียวกัน ผลงานบางชุดของกมลเป็นเสมือนการตั้งคำถามกับบทบาทและที่ทางของมนุษย์ในบริบททางสังคม การเมือง วัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย แม้ว่าศิลปิน 2 ทั้งท่านจะมีความคล้ายคลึงกันในทางเทคนิคก็ตาม แต่ผลงานของ กมล เผ่าสวัสดิ์ นั้นดูเหมือนจะเรียกร้องการมีส่วนร่วมของผู้ชมงานมากกว่างานของอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของงานศิลปะในรูปแบบ Interactive Art ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน “Serious GAME TALK” ที่จัดแสดงในปี พ.ศ. 2557 ที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ซึ่งศิลปินได้ใช้รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จะเห็นได้ว่า ศิลปินที่ใช้ “สื่อใหม่” (New Media) ในการนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์นั้นมีอยู่ในวงการศิลปกรรมร่วมสมัยของประเทศไทย ซึ่งข้าพเจ้ามองว่าเป็นรากฐานอันดีที่จะนำมาพัฒนาต่อให้เกิดความสัมพันธ์และสอดคล้องกับปรากฏการณ์ทางสังคมร่วมสมัยดังเช่นความเป็นไปในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นสื่อกระแสหลักในปัจจุบัน อีกทั้งประเด็นดังกล่าวยังมิได้ถูกนำมานำเสนอผ่านผลงานวิจัยทางด้านศิลปะมากเท่าไรนัก หากจะมีก็แต่การวิจัยในแวดวงวิชาการทางด้านสังคมศาสตร์ มานุษยวิทยา หรือจิตวิทยา ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะศึกษาในประเด็นนี้ให้ลึกซึ้ง ด้วยเห็นว่า การวิเคราะห์และทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมดังกล่าวแล้วนำเสนอออกมาในรูปแบบของงานวิจัยสร้างสรรค์อันประกอบด้วยการศึกษาเชิงทฤษฎีและสร้างผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ ” (Interactive Time-Based Media Art) ซึ่งเป็นรูปแบบที่เกิดจากการผสมผสานกันของงานศิลปะสื่อฐานเวลา (time-based media art) และงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive art) ที่จัดอยู่ในหมวดหมู่ของศิลปะสื่อใหม่ (new media art) ซึ่งข้าพเจ้าเห็นว่ามีเหมาะสมต่อการนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยีเช่นนี้ ยิ่งไปกว่านั้น ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจะสามารถสะท้อนให้เห็นสภาวะการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในสังคมเสมือนที่ถูกขับเคลื่อนด้วยระบบของชุดความคิดที่แฝงฝังอยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และส่งผลให้เกิดการตระหนักรู้เท่าทันถึงผลกระทบจากการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล อีกทั้งเป็นผลงานที่มีคุณค่าทั้งในทางศิลปะและเชิงวิชาการ รวมไปถึงมีส่วนช่วยพัฒนาแวดวงศิลปกรรมของประเทศไทยได้อีกทางหนึ่ง

3. วัตถุประสงค์ของการศึกษาและความมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

3.1 เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ อันได้แก่ แนวคิดในทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ของ เออร์วิง กอฟแมน และมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ของ ฌาคส์ ลาก็อง

- 3.2 เพื่อศึกษาผลงานศิลปะโดยเฉพาะผลงานศิลปะสื่อใหม่ (new media art) ที่นำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์
- 3.3 เพื่อศึกษารูปแบบการปฏิสัมพันธ์และองค์ประกอบต่างๆในเฟซบุ๊กที่สามารถส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน
- 3.3 เพื่อศึกษารูปแบบการทำงานของระบบการคิดคำนวณและการตัดสินใจที่เรียกว่า “อัลกอริธึม” (algorithm) ของเฟซบุ๊ก ในส่วนที่จะสามารถส่งผลกระทบต่อตัวตนและอัตลักษณ์ในโลกเสมือน
- 3.4 เพื่อศึกษาและค้นหาแนวทางใหม่ๆในการถ่ายทอดสภาวะการกลายสภาพของตัวตนและอัต ลักษณ์ผ่านทางรูปแบบของศิลปะสื่อใหม่
- 3.5 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะสื่อฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive time-based media art) ที่สะท้อนให้เห็นภาพของการกลายสภาพตัวตนและอัตลักษณ์ในเฟซบุ๊กซึ่งเป็น เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน ข้าพเจ้ามีความคาดหวังว่าผู้ชมผลงาน จะเกิดความตระหนักรู้ได้ว่าอัลกอริธึมของเฟซบุ๊กนั้นมีส่วนสำคัญในการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ของ ผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งนี้

4. สมมติฐานของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบของศิลปะสื่อใหม่ (new media art) ที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างศิลปะสื่อฐานเวลา (time-based media art) และศิลปะเชิง ปฏิสัมพันธ์ (interactive art) ผลงานจะแสดงให้เห็นสภาวะของการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ โดยเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วนซึ่งเป็นตัวแทน ของโลกในความเป็นจริงและโลกเสมือน องค์ประกอบหลักทั้งสองส่วนจะถูกเชื่อมโยงกันด้วย องค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวกลางส่งผ่านข้อมูลทางภาพจากองค์ประกอบที่เป็น ตัวแทนโลกในความเป็นจริงไปสู่องค์ประกอบที่เป็นตัวแทนโลกเสมือน ส่งผลให้ผู้ชมสามารถเห็นความ เชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วนนั้นได้ ในแง่ของรูปแบบ เทคนิค วิธีการ และองค์ประกอบ ที่ก่อกำเนิดในผลงานนั้น ข้าพเจ้าจะใช้องค์ความรู้ที่ได้มาจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัจจัยต่างๆของ เฟซบุ๊กในส่วนที่สามารถส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งานมาใช้ใน ผลงาน รวมไปถึงองค์ความรู้ที่ได้มาจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัต ลักษณ์ ทั้งนี้ รูปแบบ เทคนิค วิธีการ และองค์ประกอบที่คาดว่าจะนำมาใช้ในผลงาน ได้แก่ การฉาย ภาพวิดีโอที่เคลื่อนไหวขึ้นส่วนของรูปทรงร่างกายมนุษย์ วิธีการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้เซ็นเซอร์ จับความเคลื่อนไหวของผู้ชมเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของภาพที่ปรากฏอยู่ในผลงาน เป็นต้น

ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์จะมีลักษณะทางกายภาพเป็นงานจัดวาง (installation) ในรูปแบบศิลปะสื่อ
ฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive time-based media art) จำนวน 1 โครงการ

5. ขอบเขตการศึกษา

5.1 ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ที่นำเสนอประเด็นที่เกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์รวมไป
ถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง อันได้แก่ แนวคิดในทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ของ เออร์วิง กอฟแมน
และมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ของ ฌาคส์ ลาก็อง

5.2 ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆในเฟซบุ๊ก (ในระหว่างปี พ.ศ. 2557-2561) ที่มีผลต่อการ
เปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน รวมไปถึงเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในบริบทของเฟซบุ๊ก
ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์

6. วิธีดำเนินการศึกษาและการสร้างสรรค์

6.1 ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะสื่อใหม่ที่นำเสนอประเด็นที่เกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์รวมไป
ถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

6.2 ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆในเฟซบุ๊กที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์
ของผู้ใช้งาน และกรณีศึกษาต่างๆที่อยู่ในบริบทของเฟซบุ๊ก โดยใช้แนวคิดในทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิง
สัญลักษณ์ของ เออร์วิง กอฟแมน และมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ของ ฌาคส์ ลาก็อง เป็นกรอบในการ
วิเคราะห์

6.3 นำเอาองค์ความรู้ที่ได้มาจากข้อ 6.1 และข้อ 6.2 มาวิเคราะห์อีกครั้งแล้วสังเคราะห์ให้ออกมาเป็น
องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถนำไปใช้ในผลงานทัศนศิลป์

6.4 นำเอาองค์ประกอบที่ได้จากการสังเคราะห์ในข้อ 6.3 มาสร้างแบบร่างของผลงาน

6.5 สร้างชิ้นงานทดลองเพื่อดูความเป็นไปได้ในการสร้างงานจริง

6.6 วิเคราะห์และแก้ปัญหาในชิ้นงานทดลอง

6.7 พัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์

6.8 สร้างสรรค์ชิ้นงานจริง

6.9 นำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ประกอบด้วย

6.9.1 เอกสารประกอบงานวิจัยสร้างสรรค์

6.9.2 ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบสื่อฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์

7. แหล่งข้อมูล

- 7.1 ข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ หนังสือ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 7.2 ข่าวสารและข้อมูลบนสื่ออินเทอร์เน็ต
- 7.3 นิทรรศการศิลปะที่จัดแสดงในสถานที่ต่างๆ

8. การเสนอผลงาน

- 8.1 การนำเสนอทางเอกสาร เป็นการนำเสนอข้อมูลจากงานวิจัยสร้างสรรค์ทางเอกสารที่มีรูปแบบถูกต้องตามระเบียบวิทยานิพนธ์
- 8.2 การนำผลงานในนิทรรศการ โดยผลงานที่เสร็จสมบูรณ์จะมีลักษณะทางกายภาพเป็นงานจัดวาง (installation) ในรูปแบบศิลปะสื่อฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive time-based media art) จำนวน 1 โครงการ



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ภายในบริบทสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม การศึกษาเรื่อง “ตัวตน” (self) และ “อัตลักษณ์” (identity) ของบุคคลนับเป็นประเด็นหนึ่งที่มีความสนใจเป็นอย่างมาก ทั้งนี้อาจจะด้วยเหตุที่ว่าตัวตนและอัตลักษณ์นั้นเป็นคุณสมบัติในตัวบุคคลซึ่งเป็นหน่วยย่อยที่สุดขององค์ประกอบพื้นฐานที่รวมกันเป็นระบบทางสังคมขนาดใหญ่ซึ่งเราทุกคนล้วนแต่มีความเกี่ยวข้องไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่งการมีอยู่ของบุคคลหนึ่ง (หรือกลุ่มหนึ่ง) ในสังคมใดๆนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อการผลักดันกลไกทางสังคมให้มุ่งไปสู่ทิศทางใดทิศทางหนึ่ง และมีผลกระทบต่อสมาชิกคนอื่นๆในสังคมเสมอ ดังนั้นการศึกษาและทำความเข้าใจในคุณสมบัติอันนี้ในตัวบุคคลอันเป็นรากฐานของสังคมจึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถที่จะละเลยได้

มนุษย์ทุกคนมีความสามารถที่จะจำแนกความแตกต่างทางกายภาพของสรรพสิ่งได้ด้วยการมองเห็นด้วยตา เราสามารถที่จะบอกกับตัวเองได้ว่าวัตถุที่อยู่ตรงหน้ามีรูปพรรณสัณฐานอย่างไร เราสามารถที่จะบอกกับตัวเองได้ว่าบุคคลที่ยืนอยู่ตรงหน้านั้นเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง มีผิวพรรณเป็นเช่นไร เป็นคนอ้วนหรือคนผอม หน้าตาดีหรือซีเหร่า เป็นต้น อย่างไรก็ตามสิ่งที่เรารู้จักกันดีคือคุณสมบัติที่เราสามารถที่จะ “บอกกับตัวเอง” ให้รับรู้ได้แต่เพียงเท่านั้น นิยามความหมายที่มีอยู่ในความเข้าใจส่วนตัวของแต่ละบุคคลยังไม่สามารถถือเอาเป็นบรรทัดฐานที่สมาชิกคนอื่นๆในสังคมรับรู้ได้ ดังนั้น ในลำดับต่อมา เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างสมาชิกในสังคม “ภาษา” จึงได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการบ่งบอกคุณลักษณะต่างๆ(ที่รับรู้ผ่านการมองเห็นในลำดับแรก) “ภาษา” ช่วยให้เราสามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันในประเด็นของความแตกต่างที่มีอยู่ในสรรพสิ่งบนโลกนี้ได้ด้วยการตั้งชื่อหรือกำหนดชื่อเรียกให้กับคุณลักษณะต่างๆของสิ่งนั้น ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ ยกตัวอย่างเช่น พื้นผิว ขนาด สี สัน เป็นต้น และนั่นก็คือบทบาทที่สำคัญของภาษาที่มีส่วนในการกำหนด “ตัวตน” และ “อัตลักษณ์” ให้กับสิ่งต่างๆบนโลกใบนี้ ด้วยเหตุนี้ สำหรับข้าพเจ้าอัตลักษณ์ของสิ่งใดหรือบุคคลใดนั้นเปรียบได้กับฉลากที่ห่อหุ้มอยู่ภายนอกบรรจุภัณฑ์เพื่อบ่งบอกสรรพคุณของสิ่งที่อยู่ภายในนั้น

อย่างไรก็ดี ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่ามนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความซับซ้อนในหลายมิติตัวตนหรืออัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลจึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถสรุปได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงรูปธรรมที่ปรากฏให้เห็นแต่เพียงภายนอก หากแต่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาในแง่มุมอื่นๆ ที่หมายรวมถึงคุณสมบัติต่างๆ ที่อยู่ภายในตัวบุคคลที่เป็นคุณลักษณะเชิงนามธรรม เช่น อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด แนวคิดเกี่ยวกับตัวเองหรือการตระหนักรู้ในตัวเอง และสำนึกใน “ความเป็นปัจเจก” ที่บุคคลเชื่อมโยงสัมพันธ์กับบริบทอื่นๆ ในสังคม รวมถึงเป็นสิ่งที่ทำให้รู้ว่าเราคือใคร และเราจะปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ตลอดจนโลกภายนอกที่แวดล้อมตัวเราอย่างไร

การขบคิด ศึกษาและนำเสนอแนวคิดในเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์นั้นมีมาอย่างยาวนานในวัฒนธรรมของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นความพยายามค้นหาความหมายในเชิงอภิปรัชญา ศาสนา มานุษยวิทยา สังคมศาสตร์ หรือจิตวิเคราะห์ ทั้งนี้ นิยามของตัวตนและอัตลักษณ์นั้นก็มิได้เป็นสิ่งที่มีข้อสรุปอันชัดเจนตายตัวแต่อย่างใด หากแต่ขึ้นอยู่กับแง่มุมของการพิจารณาในแต่ละสกุลความคิดที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ความหมายของตัวตนและอัตลักษณ์ยังมีการเลื่อนไหลและแปรเปลี่ยนไปตามสภาวะการณ์ของโลกในแต่ละช่วงเวลา

เนื้อหาโดยรวมในบทนี้มีจุดประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับโครงการศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าที่มีชื่อหัวข้อว่า “ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล” (Interactive Time-Based Media Art : The Metamorphosis of Self and Identity in Digital Era) อันเป็นโครงการศิลปนิพนธ์ที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบของงานศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ที่นำเสนอผลกระทบจากการสื่อสารระหว่างผู้คนในพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์อันเป็นผลิตผลของความเจริญก้าวหน้าทางนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งส่งผลให้พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์และกระบวนการการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคสมัยของโลกดิจิทัลมีความสลับซับซ้อนเป็นอย่างยิ่ง เนื้อหาและสาระสำคัญที่นำเสนอในบทนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ และมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์

เนื้อหาในส่วนนี้ว่าด้วยการสำรวจความหมายของตัวตนและอัตลักษณ์ในสกุลความคิดต่างๆ โดยแบ่งตามยุคสมัยทางสังคมศาสตร์เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างของมุมมองที่มีต่อตัวตนและอัตลักษณ์ในช่วงเวลาที่ต่างกันออกไป อนึ่ง มโนทัศน์ที่ว่าด้วยตัวตนและอัตลักษณ์ที่ยกมาอภิปราย

ในเนื้อหาส่วนที่หนึ่งจะถูกนำมาใช้เป็นกรอบทฤษฎีในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะซึ่งอยู่ในเนื้อหาส่วนที่สองของบทนี้ รวมถึงนำไปใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาในบทที่สามซึ่งว่าด้วยองค์ประกอบของเพชบุรีกและปัจจัยที่ส่งผลต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน

ส่วนที่ 2 : การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์

ในส่วนของการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะนั้น ข้าพเจ้าจะมุ่งเน้นศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่สร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปินพันธ์ทั้งในแง่ของรูปแบบหรือเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ และในแง่ของเนื้อหาสาระที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะอันได้แก่ประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ ทั้งนี้ ในเนื้อหาส่วนที่สอง ศิลปินที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาและวิเคราะห์ผลงาน มีดังต่อไปนี้ นัม จุง เป็ค (Nam June Paik) ปีเตอร์ แคมปัส (Peter Campus) โทนี เออร์สเลอร์ (Tony Oursler) และ แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley)



อนึ่ง เนื่องจากเนื้อหาในบทนี้มีปริมาณค่อนข้างมาก ข้าพเจ้าจึงทำโครงสร้างของเนื้อหาเพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นภาพรวมทั้งหมด ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์

- การสำรวจความหมายของคำว่าตัวตน อัตลักษณ์และคำอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
- รูปแบบของอัตลักษณ์และความแปรผันของนิยามความหมายในยุคสมัยต่างๆ

- อัตบุคคลในยุคสมัยแห่งการรู้แจ้ง (Enlightenment Subject)

มโนทัศน์ของ เรอเน เดส์การ์ตส์ (René Descartes)

- อัตบุคคลในเชิงสังคมวิทยา (Sociological Subject)

มโนทัศน์ของ ชาร์ลส์ ฮอร์ตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley)

มโนทัศน์ของ จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead)

มโนทัศน์ของ เออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman)

- อัตบุคคลในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Subject)

มโนทัศน์ของ ฌ็อง โบ德里ยาร์ด (Jean Baudrillard)

มโนทัศน์ของ ฌาคส์ ลาก็อง (Jacques Lacan)

ส่วนที่ 2 : การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์

- นิยามของสื่อใหม่ (new media)
- ความเป็นมาโดยสังเขปของศิลปะสื่อใหม่ (new media art)
- กรณีศึกษาผลงานศิลปะป็น นัม จุง เป็ค (Nam June Paik)
- กรณีศึกษาผลงานศิลปะป็น ปีเตอร์ แคมปัส (Peter Campus)
- กรณีศึกษาผลงานศิลปะป็น โทนี เฮิร์สเลอร์ (Tony Oursler)
- กรณีศึกษาผลงานศิลปะป็น แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley)
- ตารางสรุปผลการศึกษาศิลปะ

ส่วนที่ 1 : ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์

ผู้อ่านอาจจะสังเกตได้ว่าในเนื้อหาข้างต้น คำว่าตัวตน (self) และอัตลักษณ์ (identity) ได้ถูกยกมา กล่าวถึงควบคู่กันอยู่เสมอ ทั้งนี้ด้วยสาเหตุที่ว่าคำทั้งสองคำนี้มีความเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด และหากสืบค้นไปในบริบทของการศึกษาคุณลักษณะดังกล่าวของตัวบุคคล เราจะพบว่ายังมีคำศัพท์อีกมากมายที่มีความหมายคาบเกี่ยวกับทั้งสองคำที่ได้กล่าวมา ดังที่งานวิจัยของอภิญา⁵ได้ชี้ให้เห็นว่า แท้จริงแล้วคำว่า “อัตลักษณ์” เป็นคำที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับคำอื่นๆที่ปรากฏอยู่ในศาสตร์หลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นในแวดวงการศึกษาในสายสังคมศาสตร์ มานุษยวิทยา ปรัชญา หรือจิตวิทยา ยกตัวอย่างเช่น คำว่า subject individual agency และ personality เป็นต้น ซึ่งคำเหล่านี้จะถูกนำมาอภิปรายโดยสังเขปในเนื้อหาส่วนถัดไป

การสำรวจความหมายของคำว่าตัวตน อัตลักษณ์และคำอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

ในลำดับแรก คำว่า subject เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินโดยแปลความได้ว่า โยนไว้ข้างใต้ ซึ่งมีความเชื่อมโยงอย่างมีนัยกับความหมายในภาษาอังกฤษที่แปลว่าคนที่อยู่ใต้อำนาจของขุนนางหรือผู้ปกครอง ความหมายที่สองคือสิ่งที่เป็นคุณสมบัติฐานรากที่สำคัญที่สุดของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (substance) นอกจากนี้ยังหมายถึงสิ่งที่เป็นเนื้อหาของการศึกษาค้นคว้าหรือการผลิต (matter worked upon) คำว่า subject มีคำตรงข้ามอีกคำหนึ่งคือคำว่า object ซึ่งมีความหมายในภาษาละตินว่า โยนไว้ตรงข้าม ส่งผลให้คำในภาษาอังกฤษนั้นมีความหมายว่า คัดค้าน หรือมีความเห็นต่าง ในอีกความหมายหนึ่งของคำว่า object ก็คือ สิ่งที่ถูกโยนหรือวางไว้ทำให้กลายเป็นวัตถุของการพิจารณา กลายเป็นวัตถุที่เป็นเป้าหมายของการสังเกตหรือการศึกษาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 17 และ 18 นัยของคำคู่ตรงข้ามดังกล่าวถูกพัฒนาขึ้นมาในเชิงไวยากรณ์ ส่งผลให้คำว่า subject เกิดความหมายใหม่ที่หมายถึงประธานผู้กระทำกริยาของประโยค และ object คือกรรมหรือสิ่งที่ถูกกระทำ

คำว่า Individual มีความหมายในรากศัพท์ภาษาละตินว่า สิ่งที่แบ่งแยกไม่ได้ ซึ่งการให้นิยามเช่นนี้มีที่มาจากมโนทัศน์ทางคริสต์ศาสนาในยุคกลางที่ใช้คำว่า individual เพื่ออ้างอิงถึงเอกภาพอันศักดิ์สิทธิ์และมีอาจแบ่งแยกได้ เช่น เอกภาพของพระบุตร พระบิดา และพระจิต (the Holy Trinity) ในภายหลังจากนั้นคำนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในฐานะคำคุณศัพท์ที่บ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะของปัจเจกบุคคลที่ทำให้เขาหรือเธอแตกต่างไปจากบุคคลอื่น (idiosyncratic, singular) ในศตวรรษที่ 17 และต่อมาในศตวรรษที่ 18 ลัทธิปัจเจกนิยม (Individualism) ได้เพิ่มเติมความหมายให้แก่ปัจเจก

⁵ อภิญา เพ็ญฟูสกุล, อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. 3-6.

บุคคลในสองแง่มุม ลำดับแรกเป็นความหมายที่ตอกย้ำความสำคัญในการดำรงอยู่ของบุคคลที่อยู่เหนือตำแหน่งหน้าที่ในสังคมของบุคคลนั้นๆ ซึ่งการสร้างนิยามเช่นนี้นั้นสอดคล้องกับความหมายในประการที่สองนั่นคือการบ่งบอกว่าปัจเจกบุคคลเป็นฐานรากของสิ่งอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชีวิตรวมกลุ่มหรือสังคม (collectivities) การเพิ่มเติมคุณลักษณะทั้งสองประการดังกล่าวเป็นการเน้นย้ำให้เห็นว่าสกุลความคิดแบบปัจเจกนิยมนั้นเชื่อว่าความเป็นปัจเจกบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับสารถะภายในตัวตนของบุคคลนั้นเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามมองทางสังคมวิทยา (sociology) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ถูกสถาปนาขึ้นในศตวรรษที่ 19 นั้นปฏิเสธการพิจารณาบุคคลในลักษณะดังกล่าว แวดวงสังคมวิทยาเลือกที่จะให้นิยามความเป็นบุคคลโดยสืบทอดความหมายของ subject ในฐานะ “สิ่งที่ถูกโยนไว้ข้างใต้” ซึ่งเป็นการชี้ให้เห็นว่านักสังคมวิทยาเชื่อว่าปัจเจกบุคคลเป็นสิ่งที่ตกอยู่ใต้อำนาจของอะไรบางอย่าง แนวคิดเช่นนี้ปรากฏอยู่ในทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) โครงสร้างหน้าที่นิยม (Structural Functionalism) หลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralism) แม้กระทั่งในทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ซึ่งสกุลความคิดเหล่านี้ต่างก็ให้ความหมายของบุคคลไปในทิศทางดังกล่าวและเชื่อว่า ปัจเจกภาพเป็นสิ่งที่ถูกผลิตและครอบงำโดยภาษา วัฒนธรรม สังคม สิ่งแวดล้อม หรือเป็นสิ่งที่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของการของพลังบางอย่าง เช่น พลังของสัญชาตญาณในจิตใต้สำนึก อย่างไรก็ตาม ปัจเจกภาพก็มิได้จะตกอยู่ในสถานะของผู้ถูกกระทำอยู่ฝ่ายเดียว นักคิดอย่าง เอมีล เดอร์ไคม์ (Emile Durkheim) และ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ต่างก็พยายามอธิบายและหาที่ทางให้แก่ “ผู้กระทำ”(agency) ในทฤษฎีของพวกเขาด้วย ในอีกทางหนึ่งศักยภาพที่จะคิด ตัดสินใจและเลือกกระทำของปัจเจกก็ได้รับการศึกษาและสำรวจในระดับจุลภาคภายในบริบทของทฤษฎีสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) อย่างไรก็ตาม “ความเป็นผู้กระทำ” ในแนวคิดนี้ก็มีได้นำเสนอภาพของปัจเจกในฐานะของสิ่งที่มีมาก่อนหรือเป็นสิ่งที่ตัดขาดจากสังคมโดยสิ้นเชิง สกุลความคิดนี้เชื่อว่า “ความเป็นตัวตน” หรือ “ความเป็นตัวฉัน”(self) จะก่อตัวขึ้นมาได้ก็แต่เพียงภายในบริบททางสังคมเท่านั้น กล่าวคือมโนทัศน์เกี่ยวกับ “ตัวตน”(self) ในแนวคิดสายนี้ประกอบขึ้นด้วยความรู้สึกที่เรามีต่อตัวเอง และความรู้สึกที่เราคิดว่าคนอื่นมีต่อตัวเรา ซึ่งความรู้สึกทั้งสองส่วนนี้เกิดขึ้นมาจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ดังนั้น จะเห็นได้ว่าปัญหาที่เป็นแกนกลางของการถกเถียงทางทฤษฎีก็คือ เราจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกและสังคมอย่างไร จากลักษณะของปัญหาดังกล่าวทำให้คำว่า identity หรือ อัตลักษณ์ มีความสำคัญเป็นพิเศษเนื่องจากเป็นปริมนทลที่เชื่อมต่อระหว่างขั้วสองขั้ว ในด้านหนึ่งอัตลักษณ์คือ “ความเป็นปัจเจก” ที่เชื่อมต่อและสัมพันธ์กับสังคม (social aspect) สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่ให้ปัจเจกชน เช่น อาชีพครูบาอาจารย์ ความเป็น

สามิ-ภรรยา ในมิตินี้ อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ (symbolic aspect) ด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่งอัตลักษณ์ก็เกี่ยวข้องกับมิติภายในตัวบุคคลเป็นอย่างมากทั้งในด้านอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เพราะมนุษย์ให้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายเกี่ยวกับตนเองในกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับโลก (psychological and subjective aspect) ปริณิพจน์ของ identity และ subjectivity นี้จึงซ้อนทับกันอยู่ ด้วยเหตุนี้ นักสังคมศาสตร์จึงแบ่งประเภท identity ออกเป็นสองระดับคือ อัตลักษณ์บุคคล (personal identity) และ อัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) เพื่อศึกษาความคาบเกี่ยวและปฏิสัมพันธ์ทั้งสองระดับนี้

คำว่า personality หรือ บุคลิกภาพ คืออีกคำหนึ่งที่สัมพันธ์กับคำว่าอัตลักษณ์ ในทางจิตวิทยาและในแนวคิดบางสายของมานุษยวิทยาถือว่าบุคลิกภาพหมายถึงโครงสร้างหรือการจัดระเบียบของคุณสมบัติหลายๆประการในตัวมนุษย์ บุคลิกภาพมิใช่ตัวพฤติกรรม (behavior) แต่เป็นพลังงานเบื้องหลังที่ผลักดันให้เกิดตัวพฤติกรรม บุคลิกภาพคือสิ่งที่ฝังอยู่ข้างใน ส่วนพฤติกรรมคือสิ่งที่แสดงออกด้านนอก บุคลิกภาพมิได้หมายถึงตัวการตอบสนอง (response) ต่อสิ่งเร้าภายนอก หากแต่เป็น “ความพร้อม” หรือ “แนวโน้ม” ที่จะตอบสนองเสียมากกว่า นักจิตวิทยามองว่าบุคลิกภาพเป็นคุณสมบัติภายในตัวบุคคลที่มีความมั่นคงต่อเนื่องและคงเส้นคงวา (consistency) ซึ่งฝังอยู่เป็นอุปนิสัยและจะแสดงตัวออกมาผ่านทางอากัปกริยาต่างๆ เช่น ลักษณะการเดิน ยืน นั่ง การพูด ท่าทาง ประกอบการพูด สไตลการเขียน เป็นต้น

จากการศึกษาวิจัยของอภิญญาจะเห็นได้ว่าการกล่าวอ้างถึงถึงคุณสมบัติของบุคคลที่เรียกว่าอัตลักษณ์นั้นสามารถใช้รูปคำศัพท์ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น subject individual agency หรือ personality ถึงแม้ว่าคำเหล่านั้นจะไม่สามารถนำมาใช้ทดแทนกันได้อย่างสมบูรณ์แบบ แต่ต่างก็มีความคาบเกี่ยวกันในเชิงความหมายอยู่หลายแง่มุม ด้วยเหตุดังกล่าว ภายในบริบทของศิลปนิพนธ์ฉบับนี้คำว่าตัวตนและอัตลักษณ์จะปรากฏควบคู่กันอยู่เสมอ ทั้งนี้ขอให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกันว่าข้าพเจ้ามีเจตนาที่จะสื่อไปถึงคำว่าอัตลักษณ์เป็นสำคัญ

รูปแบบของอัตลักษณ์และความแปรผันของนิยามความหมายในยุคสมัยต่างๆ

ในบทความ Timely Stories Narrating a Self in Postmodern Times (2000) โวล์ฟกัง เคราส์ (Wolfgang Kraus) กล่าวว่าการศึกษา การตั้งคำถาม และการนำเสนอแนวคิดหรือนิยาม

เกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์นั้นมีมาอย่างยาวนานในวัฒนธรรมตะวันตก⁶ ยกตัวอย่างเช่น ในช่วงปลายศตวรรษที่ 1 นักประวัติศาสตร์ชาวกรีกชื่อว่า “พลูทาร์ก” (Plutarch) ได้เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับ “สำเนาของธีเซอุส” ไว้ในบันทึกที่ชื่อว่า “Life of Theseus” ซึ่งอยู่ใน Parallel Lives ซึ่งเปรียบได้กับพงศาวดารที่บันทึกเรื่องราวของบุคคลสำคัญในยุคสมัยนั้น เรื่องราวของ “สำเนาของธีเซอุส” หรือเป็นที่รู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า “ปฏิทรรศน์ธีเซอุส” เป็นการตั้งคำถามเชิงปรัชญาที่เกิดจากข้อสงสัยว่า ปัจจัยอันใดที่ทำให้บุคคลหรือวัตถุยังคงสภาพเป็นบุคคลหรือวัตถุนั้นๆ อยู่ และหากสิ่งนั้นค่อยๆ ถูกแทนที่ด้วยส่วนประกอบใหม่ สิ่งดังกล่าวนั้นจะยังคงเป็นวัตถุเดิมโดยสภาพพื้นฐานหรือไม่ โดยในบันทึกดังกล่าว พลูทาร์กได้ยกเอาเรือสำเนามาเป็นตัวอย่าง และตั้งคำถามว่า หากสำเนาเหล่านั้นได้รับการซ่อมแซมโดยการแทนที่แผ่นไม้เก่าด้วยแผ่นไม้ชุดใหม่ทั้งหมด เรือสำเนาเหล่านั้นจะยังคงเป็นเรือสำเนาเดิมหรือไม่⁷

ถึงแม้ว่าการขบคิดในเรื่องนิยามความหมายของตัวตนและอัตลักษณ์จะมีมาอย่างยาวนานดังที่กล่าวไป แต่มีโน้ตที่คิดว่าด้วย “การสร้าง” ตัวตนและอัตลักษณ์นั้นเพิ่งจะเกิดขึ้นเมื่อราว 200 ปีที่ผ่านมา โดยช่วงเวลาดังกล่าวนั้นเชื่อมโยงกับจุดเริ่มต้นของยุคสมัยใหม่ (modern) หรือ “ความเป็นสมัยใหม่” (modernity) ทั้งนี้เราจะได้เข้าถึงข้อเสนอของดักลาส เคลเนอร์ (Douglass Kellner) ที่กล่าวว่าในสังคมแบบดั้งเดิมอัตลักษณ์ของบุคคลเป็นสิ่งที่มั่นคงตายตัว อัตลักษณ์เปรียบได้กับบทบาทของบุคคลที่ถูกกำหนดไว้ก่อนล่วงหน้า (predefined social roles) เป็นระบบที่คอยจัดสรรที่ทางให้บุคคลในสังคมในขณะเดียวกันก็กำหนดขอบเขตทางความคิดและพฤติกรรมของบุคคลไว้อย่างเข้มงวดและไร้ความยืดหยุ่น บุคคลเกิดและตายจากไปในฐานะสมาชิกของครอบครัว เผ่าพันธุ์ ระบบวงศาตคณาญาติ โดยที่มีรูปแบบแนวทางการดำเนินชีวิตที่ได้ถูกกำหนดไว้อย่างตายตัว ในสังคมก่อนยุคสมัยใหม่ (pre-modern societies) ประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์จึงไม่ใช่สิ่งที่จะต้องนำมาตั้งคำถามหรืออภิปราย บุคคลในช่วงเวลานั้นไม่ต้องประสบกับวิกฤตอัตลักษณ์หรือมีความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนแต่อย่างใด⁸

⁶ Wolfgang. Kraus, "Timely Stories, Narrating a Self in Postmodern Times" (the First International Conference on the Dialogical Self, Nijmegen, Netherlands, June 23–26 2000). 1.

⁷ "The Ship of Theseus," accessed March 9, 2016, <https://www.philosophy-foundation.org/enquiries/view/the-ship-of-theseus>.

⁸ Kraus, "Timely Stories, Narrating a Self in Postmodern Times", 2.

ข้อเสนอของเคราส์และเคลเนอร์นั้นมีความสอดคล้องกับรายละเอียดบางส่วนของแนวคิดเกี่ยวกับอัตบุคคล (Subject) ที่สจวร์ต ฮอลล์ (Sturt Hall) นักทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ได้เสนอไว้ในหนังสือ *Modernity and its futures*⁹ โดยที่ในงานเขียนชิ้นดังกล่าว ฮอลล์ได้จำแนกความแตกต่างของอัตบุคคลออกเป็นสามกลุ่มซึ่งมีความสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและลำดับของพัฒนาการทางความคิดของผู้คนในสังคมที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย ดังต่อไปนี้

1. อัตบุคคลในยุคสมัยแห่งการรู้แจ้ง (Enlightenment Subject)

ปรัชญาในยุคสมัยแห่งการรู้แจ้ง (หรือ ยุคแสงสว่างแห่งภูมิปัญญา) นับเป็นหัวใจของวิถีคิดในยุคสมัยใหม่ (Modernism)¹⁰ การให้นิยามอัตลักษณ์ของบุคคลในยุคสมัยนี้ เป็นการสร้างมโนทัศน์ที่ตั้งอยู่บนฐานความคิดในลัทธิปัจเจกนิยม (Individualism) อันเป็นแนวคิดที่ปรากฏอยู่ในสังคมแบบดั้งเดิมซึ่งยึดถือเอาตัวบุคคลเป็นศูนย์กลาง โดยมองว่าบุคคลเป็นผู้มีเหตุผลและตระหนักรู้ในทุกการกระทำของตน อีกทั้งยังเชื่อว่าสารัตถะแห่งความเป็นบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับคุณสมบัติที่ติดตัวมาโดยกำเนิด อัตลักษณ์ของบุคคลจึงเหมือนสิ่งที่มีเสถียรภาพ มีความมั่นคงต่อเนื่องไปตลอดชีวิตของบุคคลนั้นๆ¹¹ ลัทธิปัจเจกนิยมยังเชื่อว่าศักยภาพตามธรรมชาติของมนุษย์จะสามารถนำพาปัจเจกบุคคลให้เข้าถึง “ความเป็นจริง” (truth) ที่เป็นสากล รวมทั้งสามารถมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับระเบียบและความเป็นเหตุเป็นผลของความจริงสูงสุดนั้นได้ คุณลักษณะสำคัญของยุคสมัยนี้คือการมองโลกในแง่ดี และเชื่อว่าวิทยาการความรู้จะช่วยปลดปล่อยให้มนุษย์พ้นจากความทุกข์ยากในด้านต่างๆ นักคิดส่วนใหญ่ในยุคนี้เชื่อว่าวิทยาศาสตร์คือเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าของอารยธรรมในทุกๆ ด้าน การสร้างทฤษฎีในยุคนี้จึงมีลักษณะที่เป็น grand theory ที่มุ่งแสวงหากฎสากล (universal law) ที่จะทำให้เข้าใจและอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้

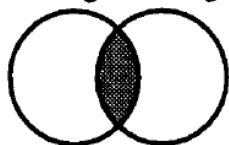
⁹ Stuart. Hall, "The Question of Cultural Identity," in *Modernity and its futures*, ed. Stuart. Hall, David. Held, and Tony. McGrew (Cambridge: Polity Press in association with the Open University, 1992). 275–277.

¹⁰ อภิญา เฟื่องฟูสกุล, อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. 8.

¹¹ Hall, "The Question of Cultural Identity." 275–277.

นักปรัชญาผู้หนึ่งที่เป็นเสมือนตัวแทนของแนวคิดนี้ก็คือ เรอเน เดส์การ์ตส์ (René Descartes) นักคิดคนสำคัญชาวฝรั่งเศส ในประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์นั้นเดส์การ์ตส์มุ่งเน้นความสำคัญไปที่การตระหนักรู้และความเป็นเหตุเป็นผลในตัวบุคคล (consciousness and reason) เขาเชื่อว่าการคิดเริ่มต้นจากการตั้งข้อสงสัยจนนำไปสู่การตั้งคำถามกับทุกสรรพสิ่งที่ดูชัดต่อระบบตรรกะที่มีอยู่ในตัวบุคคลนั้นๆ¹² ภาพของปัจเจกในมนทัศน์ของเดส์การ์ตส์จึงมุ่งเน้นไปที่ตัวบุคคลผู้ซึ่งตระหนักถึงการมีอยู่ของตัวตนในฐานะ “ผู้ que คิด” (thinking subject)¹³ จนนำไปสู่ถ้อยแถลงที่กล่าวว่า “ฉันคิด ฉันจึงเป็นอยู่” (I think, therefore I am.) ซึ่งสามารถแสดงออกมาในแผนภาพแบบเวนน์ (Venn diagram) ที่ปรากฏอยู่ด้านล่าง ในแผนภาพนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าอัตบุคคลในมนทัศน์ของเดส์การ์ตส์นั้น จะไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล ประโยคดังกล่าวยังคงมีอิทธิพลทางความคิดต่อผู้สนใจศึกษาในเรื่องราวของอัตลักษณ์ และคงถูกนำมาอภิปรายอย่างกว้างขวางในแวดวงการศึกษาทางด้านสังคมศาสตร์ในยุคปัจจุบัน

Thinking Being



ภาพที่ 1 แผนภาพอธิบายอัตบุคคลในแนวคิดของเรอเน เดส์การ์ตส์

ที่มา : <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/152439/6/chapter3.pdf>

2. อัตบุคคลในเชิงสังคมวิทยา (Sociological Subject)

อัตบุคคลในลักษณะนี้คือภาพสะท้อนความซับซ้อนของโลกสมัยใหม่ (modern world) และแสดงให้เห็นถึงการตระหนักรู้ได้ว่าสสารัตถะในตัวบุคคลมิได้เป็นสิ่งที่มืออิสระในตัวเอง แต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่นๆที่อยู่รายรอบตัวบุคคลมาถึงเนื้อหาในส่วนนี้ ข้าพเจ้าขอยกตัวอย่างแนวคิดหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ในเชิงสังคมวิทยา นั่นคือแนวคิดเกี่ยวกับ "ปรากฏการณ์ไมเคิลแองเจโล" (Michelangelo Phenomenon)

¹² Farzad Kolahjooei. Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis" (Doctor of Philosophy in English University of Waterloo, 2017). 21.

¹³ อภิญา เพ็ญฟูสกุล, อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. 9.

กล่าวกันว่า เมื่อครั้งที่มีคนถาม ไมเคิลแองเจโล (Michelangelo) หนึ่งในศิลปินเอกแห่งยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ ถึงความยากง่ายในขั้นตอนการสร้างสรรค์ประติมากรรมเดวิดอันเลื่องชื่อของเขา ศิลปินได้ให้คำตอบกลับมาอย่างสั้นๆ ในลักษณะที่เล่นทีจริงว่า "มันเป็นเรื่องที่ย่างมาก คุณก็แค่สกัดเอาหินส่วนที่ไม่ใช่เดวิดออกไปเสียสิ"¹⁴

เราคงไม่อาจทราบได้ว่าศิลปินมีความจริงจังกน้อยแค่ไหนกับการให้คำตอบแบบนั้น แต่ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าคงจะน่าสนใจไม่น้อย ถ้าหากหินอ่อนก้อนเดียวกันนั้นถูกนำไปให้ศิลปินคนอื่นๆ โดยมีโจทย์ว่าให้สร้างสรรค์ประติมากรรมเดวิดขึ้นมาในแนวทางของแต่ละคน แน่แน่นอนว่า “ส่วนที่เป็นเดวิด” และ “ส่วนที่ไม่ใช่เดวิด” ของแต่ละคนย่อมที่จะแตกต่างกันออกไป คำตอบของไมเคิลแองเจโลสะท้อนให้เห็นว่า การที่สิ่งใดจะปรากฏออกมาเป็นเช่นไรนั้น มิได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหรือคุณลักษณะที่มีอยู่ภายในตัวเองแต่เพียงเท่านั้น หากแต่ขึ้นอยู่กับมุมมองหรือทัศนคติของผู้อื่นที่จะ “มองเห็น” หรือ “คิดว่า” สิ่งนั้นเป็นเช่นไรด้วยเช่นกัน

แนวคิดของปรากฏการณ์ไมเคิลแองเจโลเป็นนัยที่แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ว่าสถานะที่ติดตัวมาโดยกำเนิดหรือความรู้สึกนึกคิดภายในตัวบุคคลเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นบุคคลนั้นก็ตาม แต่ความคิดภายในตัวบุคคลก็มีการปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องโดยสัมพันธ์กับโลกภายนอกและการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในสังคม อันเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับทฤษฎีในสกุลทางความคิดที่เรียกว่า “ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์” (Symbolic Interaction Theory) ที่ถูกพัฒนาขึ้นในภายหลัง¹⁵ อนึ่ง ในสกุลความคิดดังกล่าวมีนักคิดคนสำคัญดังต่อไปนี้

ชาร์ลส์ ฮอร์ตตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley)

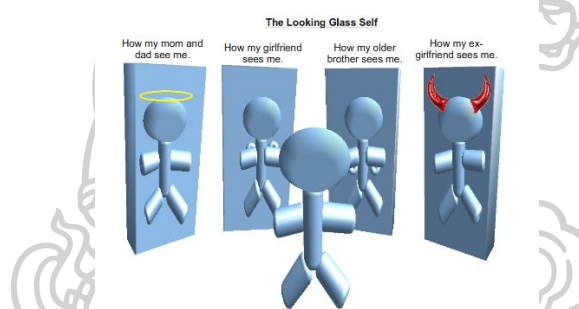
ชาร์ลส์ ฮอร์ตตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley) นักสังคมศาสตร์ชาวอเมริกัน เชื่อว่าสังคมและปัจเจกบุคคลเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ สังคมเกิดจากการผสมผสานของตัวตนเชิงจิต (Mental Selves) ของหลายๆ คนที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวเราเองพัฒนาขึ้นจากปฏิกิริยาของเราต่อความคิดเห็นของผู้อื่นที่มีต่อตัวเรา ซึ่งคูลีย์เรียกตัวตนที่เกิดจากกระบวนการนี้ว่า

¹⁴ "You Just Chip Away Everything That Doesn't Look Like David," accessed March 10, 2016, <http://quoteinvestigator.com/2014/06/22/chip-away/>.

¹⁵ Hall, "The Question of Cultural Identity." 275.

“ตัวตนในกระจกเงา” (The Looking Glass Self) ทั้งนี้ กระบวนการสร้างตัวตนในแนวคิดดังกล่าวมีอยู่ด้วยกัน 3 ขั้นตอน¹⁶

1. เราจินตนาการว่าเรามีภาพลักษณ์เช่นไรในสายตาผู้อื่น ซึ่งในบางครั้งสิ่งที่เราจินตนาการไว้นั้นก็ตรงกับความเป็นจริง แต่ก็อาจคลาดเคลื่อนไปได้เนื่องจากเป็นข้อสรุปที่เกิดจากการสันนิษฐานของเราเอง
2. เราจินตนาการว่าผู้อื่นตัดสินว่าเราเป็นเช่นไรจากภาพลักษณ์ของเราที่แสดงออกมาให้เขาเห็น
3. เราจินตนาการว่าผู้อื่นรู้สึกกับเราเช่นไรโดยตั้งอยู่บนฐานของข้อสรุปในความคิดของผู้อื่นที่มีต่อตัวเรา (ในข้อที่สอง) ซึ่งได้หลอมรวมกันก่อเกิดเป็นความรู้สึกของเราที่มีต่อตนเอง เช่น ความภาคภูมิใจ ความรู้สึกท้อแท้ด้อยค่า ทำให้เกิดผลลัพธ์ในท้ายที่สุด ก็คือ เรามักจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปตามจินตนาการที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทั้งหมด



ภาพที่ 2 ภาพประกอบการอธิบายแนวคิดตัวตนในกระจกเงา

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Looking-glass_self#/media/File:The_looking_glass_self.png

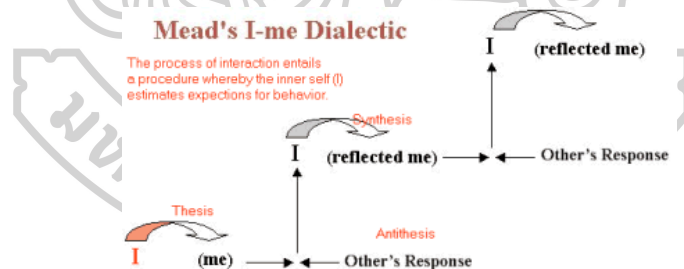
จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead)

จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) นักปรัชญาผู้ร่วมยุคสมัยและสัญชาติเดียวกับคูลิย เขาทำการศึกษาพัฒนาการที่ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตน ที่ค่อยๆ ก่อร่างสร้างตนจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ มีดเชื่อว่าสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความมาก่อนความเป็นตัวบุคคล บุคคลจะซึมซับ

¹⁶ "The Looking Glass Self: How Our Self-image is Shaped by Society," accessed April 10, 2016, <http://www.popularsocialscience.com/2013/05/27/the-looking-glass-self-how-our-self-image-is-shaped-by-society/>.

เอาอุปนิสัย ทัศนคติ และปทัสถานทางสังคมจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม¹⁷ โดยเขาชี้ให้เห็นว่า กลไกสำคัญต่อการสร้างตัวตน คือ การเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (Role Taking) ของผู้อื่น และหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ก็คือภาษาซึ่งเป็นช่องทางการถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคม¹⁸

มิดได้สร้างวิภาษวิธีที่เรียกว่า “I - me Dialectic” ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่ยกเอาคำสรรพนามในภาษาอังกฤษที่มีความหมายเดียวกันแต่มีการใช้งานในวาระที่แตกต่างกัน (คำว่า “I” และ “me”) มาวิเคราะห์ โดยที่เขาเสนอว่าทั้ง I และ me จำเป็นต้องสัมพันธ์กับประสบการณ์ทางสังคม มิดจำแนกข้อแตกต่างระหว่าง I และ me ด้วยการบอกว่า I เป็นการตอบสนองของบุคคลนั้นๆที่มีต่อทัศนคติของคนอื่นๆ ในขณะที่ me เป็นชุดทัศนคติของคนอื่นๆที่บุคคลนั้นรับเอาไว้(หลังจากที่ได้จัดระเบียบชุดทัศนคติเหล่านั้นแล้ว) กล่าวคือ บุคคลจะจัดระเบียบชุดทัศนคติที่รับมาจากผู้อื่นจนก่อให้เกิด me และแสดงออกมาในรูปแบบของ I นั่นเอง ทั้งนี้ ในขณะที่อยู่ในฐานะ me บุคคลจะตระหนักว่าตัวเขาเองเป็นผลลัพธ์จากการประเมินของผู้อื่น ด้วยเหตุนี้ me คือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นกฎเกณฑ์จารีตในสังคมและความคาดหวังจากผู้อื่น ในทางกลับกัน I เป็นเสมือนคำตอบ การแสดงออก หรือการแสดงทัศนคติของบุคคลซึ่งเป็นการตอบสนองต่อทัศนคติของผู้อื่นที่เขาได้รับมา มันจึงให้ความรู้สึกของอิสรภาพและการริเริ่ม¹⁹



ภาพที่ 3 แผนผังประกอบการทำความเข้าใจแนวคิด “I-me Dialectic”

ที่มา : <https://understandingsociety.blogspot.com/2015/07/goffman-on-close-encounters.html>

¹⁷ "Goffman on close encounters," accessed February 13, 2016,

<https://understandingsociety.blogspot.com/2015/07/goffman-on-close-encounters.html>.

¹⁸ อภิญา เพ็ญฟูสกุล, อัดลัษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. 26.

¹⁹ ลิวอิส เอ. โคเซอร์, *Master of Sociological Thought : Ideas in Historical and Social Context*

[แนวความคิดทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ ตอน ชาร์ล ฮอร์ตัน คูลีย์ และ ยอร์จ เฮอร์เบิร์ต มิด], trans. วารุณี ภูริสิน (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2535). 68-69.

เออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman)

แนวคิด dramaturgy

เออร์วิง กอฟแมน เป็นนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันที่ทรงอิทธิพลผู้หนึ่งในแวดวงสังคมศาสตร์ แนวคิดของกอฟแมนได้รับการยอมรับว่าเป็นต้นทางของการบุกเบิกสังคมวิทยาในยุคหลังสมัยใหม่ เขาให้ความสำคัญกับการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสถานการณ์ โดยในปี ค.ศ. 1959 หลังจากที่ยอร์จ เฮอร์เบิร์ต มิตต์สร้างทฤษฎีในสกุลความคิดสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ไปแล้ว 25 ปี กอฟแมนได้เสนอมนิทัศน์ "การวิเคราะห์เชิงนาฏกรรม" (dramaturgy) ที่วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงการละครที่ปรากฏอยู่ในการดำเนินชีวิตจริง แนวคิด dramaturgy เปรียบการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ว่าเป็นเสมือนเวทีการแสดงที่สมาชิกทุกคนในสังคมนั้นๆมีส่วนร่วมทันทีเมื่อเขาเหล่านั้นพยายามที่จะแสดงออกภาพลักษณ์ในบางแง่มุมออกสู่การรับรู้ของผู้อื่น ทั้งนี้ ในบริบทดังกล่าวบุคคลสามารถแสดงละครได้ทั้งในลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม ด้วยจุดประสงค์ที่จะสร้างหรือทำลายความเข้าใจที่มีต่อความเป็นจริงที่มีอยู่เดิม ทฤษฎีของกอฟแมนตั้งอยู่บนการทำทำความเข้าใจและพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบทบาท (roles) ที่บุคคลแสดงออกมาในการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันและพื้นที่ (regions) ที่การปฏิสัมพันธ์นั้นเกิดขึ้น²⁰

กอฟแมนนำเอาหลักการทางการละครมาเทียบเคียงและจำแนกองค์ประกอบที่มีอยู่ในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ การแสดง (performance) ผู้ร่วมแสดง (team) นักแสดงสมทบ (discrepant²¹ roles) การสื่อสารจากตัวละคร (communication out of character) และการจัดการความประทับใจ (impression management) นอกจากนี้เขายังแบ่งย่อยพื้นที่ของการแสดงออกเป็นสามส่วน ดังนี้

1. หน้าเวที หรือหน้าพื้นที่การแสดง (front stage) อันเป็นพื้นที่ที่การแสดงเกิดขึ้น

²⁰ Jaime R. Riccio, "All The Web's a Stage : The Dramaturgy of Young Adult Social Media Use" (Master of Arts in Media Studies Syracuse University, 2013). 17-19.

²¹ แท้จริงแล้วคำว่า discrepant เป็นคำคุณศัพท์ (adjective) ที่แปลว่า แตกต่างกัน ไม่ลงรอย แต่ในบริบทของงานกอฟแมน เขาใช้คำนี้ในการให้ความหมายที่สื่อถึงการสับสนหรือการส่งเสริม

2. หลังเวที หรือหลังพื้นที่การแสดง (back stage) เป็นพื้นที่ที่นักแสดงอยู่ท่ามกลางคนรู้จัก หรือบุคคลที่เขาสนิทสนม เช่น เพื่อนสนิท หรือคนในครอบครัว ในพื้นที่นี้นักแสดงจะสามารถ “ถอดหน้ากาก” ออกได้

3. นอกเวที หรือนอกพื้นที่การแสดง (off-stage) เป็นพื้นที่ของบุคคลที่ไม่มีส่วนร่วมกับการแสดง

ในบริบทเชิงการละคร การแสดงเกิดขึ้นเมื่อบุคคลเริ่มแสดงตัวออกมาทั้งในรูปแบบบุคคลเดี่ยวหรือกลุ่มบุคคล ในขณะที่เขาอยู่บนเวที หรือ หน้าพื้นที่การแสดง (front stage) ซึ่งการแสดงนั้นสามารถที่จะปลุกปั่นหรือก่อให้เกิดความเข้าใจ (ทั้งในเชิงลบและเชิงบวก) ที่มีต่อ “ความเป็นจริง” (reality) ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากบุคคลอื่น กอฟแมนเรียกการกระทำนั้นว่า “การจัดการความประทับใจ” หรือ Impression Management ²²

มโนทัศน์เรื่องการจัดการความประทับใจ (Impression Management)

การจัดการความประทับใจ หรือ Impression Management (เรียกโดยย่อว่า IM) เป็นการบุกเบิกทางความคิดของกอฟแมนเพื่อสร้างแนวทางที่ใช้อธิบายสาระสำคัญที่เป็นแก่นของ “ทฤษฎีการสวมบทบาท” (role theory) กอฟแมนอธิบายกลไกที่บุคคล(ในฐานะนักแสดง) สร้างบุคลิก ดำรงไว้ซึ่งบุคลิกนั้น และปรับปรุงอัตลักษณ์ทางสังคมของตนได้อย่างไรบ้าง กอฟแมนใช้แนวคิดนี้เพื่ออธิบายถึงแรงกระตุ้นที่อยู่เบื้องหลังการปฏิสัมพันธ์และการแสดงออกที่ซับซ้อนของมนุษย์โดยใช้การแสดงละครเวทีเป็นอุปลักษณ์ในการเปรียบเทียบ

IM เปรียบได้กับความพยายามแบบมุ่งเน้นไปที่เป้าหมายที่จะจูงใจหรือโน้มน้าวความรับรู้ของผู้อื่นที่มีต่อบุคคล กลุ่มบุคคลหรือองค์กร โดยใช้วิธีการนำเสนอชุดข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการประเมินบุคคล (กลุ่มบุคคล หรือองค์กร) นั้นๆ ป้อนเข้าไปภายในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งนี้จุดมุ่งหมายดังกล่าวก็เพื่อการได้รับความประทับใจแรกส่งผลในเชิงบวก แรงกระตุ้นในการที่จะบรรลุเป้าหมายนั้นตั้งอยู่บนการสันนิษฐานว่าความประทับใจของผู้ฟัง(ผู้อื่น)ที่มีต่อบุคคลนั้นจะปรากฏเป็นความจริงภายในสำนักของผู้ฟัง อนึ่งผู้ประพันธ์ นักปรัชญาและนักสังคมวิทยาได้ตีความและอุปมาว่า “ความเป็นจริง” ดังกล่าวนั้นเป็นความเชื่ออันเป็นผลพวงมาจากการแสดง (act) ของบุคคลภายในพื้นที่ของเวทีการแสดง (stage) ในแต่ละเวที มนุษย์ทั้งในลักษณะกลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคลต่างก็ “เล่น” (play)

²² Riccio, "All The Web's a Stage : The Dramaturgy of Young Adult Social Media Use." 17.

หรือสวามยวาทของตบบเวทที่แห่งนี้ ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่เชคสเปียร์ได้เคยกล่าวไว้ในผลงาน “As You Like It” ว่า “All the world's a stage” หรือ “โลกนี้คือละคร”

ในแนวคิด IM นั้น ผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (target audience) สามารถอยู่ในรูปแบบ “ผู้ชมในความเป็นจริง” หรือ “ผู้ชมในจินตนาการ” ทั้งนี้ในเบื้องต้นความประทับใจนั้นจะคงอยู่ในระดับที่บางเบา และยังไม่แสดงตัวออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดจนกระทั่งนักแสดง (actor) ส่งสารมาถึงผู้ฟัง และผู้ฟังตีความหมายหรือถอดรหัสข้อความของนักแสดง (ที่สื่อผ่านการสวามยวาท) ออกมาปรากฏอยู่ในรูปแบบความเป็นจริง (reality) ในกระแสน้ำของผู้ฟังคนนั้น²³

การจัดการความประทับใจ เป็นปรากฏการณ์ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบสองส่วน ประการแรกคือการที่บุคคลแสดงความเป็นตนเองออกมาด้วยวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่ง (เรียกว่า projection) ลำดับถัดมาคือการที่ผู้ชมตอบสนองการแสดงออกนั้นๆ ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง (เรียกว่า attribution) ทั้งนี้การตอบสนองของผู้ชมสามารถเป็นไปได้ในสองรูปแบบคือ

1. resonant เชิงบวก การตอบสนองของผู้ชมที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้แสดง
2. discordant เชิงลบ การตอบสนองของผู้ชมที่ไม่เป็นไปตามการคาดหวังของผู้แสดง²⁴

แนวคิดเรื่อง “การเผชิญหน้า” (encounter) และแนวคิดในผลงาน Frame Analysis

ในทัศนะของก๊อฟแมน ตัวตนหรืออัตลักษณ์ของบุคคลคือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่เขาเรียกว่า “การเผชิญหน้า” (encounter) อันหมายถึงการพบปะและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มบุคคลภายในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ในงานเขียนชื่อว่า “Encounters” ก๊อฟแมนได้เสนอว่า ภายในบริบทของทุกๆ สถานการณ์นั้น สิ่งที่เขาเรียกว่า “ตัวตน” (self) คือสิ่งที่ดำรงอยู่ก่อนและรอคอยให้ปัจเจกให้เข้าไปสวามยวาท ก๊อฟแมนเชื่อว่า “สถานการณ์” คือระบบที่เกิดจากผลรวมของกิจกรรมที่หลากหลาย ต่อมาในภายหลังมโนทัศน์เกี่ยวกับ multi-situatedness นั้นได้ถูกนำมาขยายความในผลงานชิ้นสำคัญอีกชิ้นหนึ่งที่มีชื่อว่า Frame Analysis ที่ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1974

²³ "Impression management, theory of," accessed June 23, 2016, https://is.theoriezeit.org/wiki/Impression_management_theory_of.

²⁴ Grahame T. Bilbow and Sylvester. Yeung, "Learning The Pragmatics Of 'Successful' Impression Management In Cross-Cultural Interviews," *Pragmatics* 8, no. 3 (1998), 406.

ผลงาน Frame Analysis (1974) เป็นเสมือนภาคขยายความของแนวคิดเรื่องสถานการณ์ (situation) ที่เขาได้เสนอไว้ในผลงาน Encounters ก๊อฟแมนเชื่อว่าการสร้างนิยามให้สิ่งที่เรียกว่า “การเผชิญหน้า” ด้วยการพิจารณาแต่เพียงด้านเดียวนั้นไม่สามารถทำความเข้าใจความซับซ้อนที่มีอยู่ระหว่างการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครได้ เนื่องจากนักแสดงแต่ละคนย่อมที่จะมีความเข้าใจที่หลากหลายต่อสถานการณ์หนึ่งในเวลาเดียวกัน ก๊อฟแมนยกตัวอย่าง “กรอบรูปภาพ” (a picture frame) ขึ้นมาประกอบการอธิบายให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดดังกล่าวได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น มันคือวิธีการคิดที่ช่วยตอบคำถามว่ากำลังเกิดอะไรขึ้นในสถานการณ์นั้นๆ (What is it that’s going on here?)²⁵ เขาเชื่อว่าทุกการปฏิสัมพันธ์นั้นถูกล้อมกรอบด้วยกำแพงหรือสิ่งกีดขวางที่ข้อมูลต่างๆ สามารถซึมผ่านได้ ซึ่งกำแพงดังกล่าวนี้ทำหน้าที่รวบรวมหรือกีดกันบางสิ่งบางอย่างให้อยู่ภายในหรือภายนอกบริบทของกรอบแห่งการเผชิญหน้า ก๊อฟแมนได้จำแนกความแตกต่างของกรอบออกเป็นสองระดับ คือ

1. กรอบขั้นปฐมภูมิ (Primary Framework) ซึ่งเป็นกรอบในระดับพื้นฐานทำหน้าที่จัดหมวดหมู่พื้นฐานให้กับเหตุการณ์ต่างๆ แบ่งเป็นสองส่วน

1.1 กรอบทางธรรมชาติ (natural frameworks) คือกรอบของสถานการณ์ที่เป็นอยู่โดยธรรมชาติ ปราศจากการปรับแต่งใดๆ จากสมาชิกในสถานการณ์นั้นๆ เช่น ข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ และการรายงานข่าวพยากรณ์อากาศ เป็นต้น

1.2 กรอบทางสังคม (social frameworks) คือกรอบที่สร้างความเข้าใจพื้นฐานที่มีต่อสิ่งต่างๆ ในสังคม เรียกได้ว่าเป็นกรอบของการกระทำที่ถูกโน้มน้าวหรือควบคุมด้วยความตั้งใจ (will) เป้าประสงค์ (aim) บางอย่างซึ่งเกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ทางสังคมและการวัดคุณค่าเชิงศีลธรรม²⁶

2. ส่วนในระดับที่สองคือกรอบที่ผ่านการเปลี่ยนสภาพ (transformations) ทั้งนี้การเปลี่ยนสภาพสามารถแบ่งย่อยเป็นสองลักษณะ คือ

²⁵ Erving Goffman, *Frame Analysis* (New York: Harper & Row, 1974). 9.

²⁶ Goffman, *Frame Analysis*. 21–23.

2.1 การปรุงแต่ง (fabrications) คือการที่สมาชิกในสถานการณ์โน้มน้าวให้สมาชิกคนอื่นๆเกิดความเข้าใจที่มีต่อสถานการณ์นั้นๆผิดเพี้ยนไป สถานการณ์ภายในกรอบแห่งการปฏิสัมพันธ์นั้นอาจจะถูกปรุงแต่งขึ้นมาใหม่ (frames may be fabricated) โดยการปรุงแต่งนั้นอาจเกิดขึ้นจากบุคคลเพียงคนเดียวหรือหลายคนที่ทำให้ความหมายของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในกรอบเปลี่ยนไปโดยปราศจากการรับรู้โดยสมาชิกคนอื่นๆ

2.2 การเข้ารหัส (keys) ในกรณีนี้ กรอบสามารถเปรียบได้กับชุดข้อมูลที่ถูกเข้ารหัสในลักษณะเดียวกับกลุ่มโน้ตดนตรี (Frames may be keyed as a piece of music) ในกรณีนี้การถอดรหัสความหมายโดยสมาชิกที่อยู่ภายในกรอบของการเผชิญหน้าอาจมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐานของแต่ละบุคคล²⁷ สำหรับก๊อฟแมน รูปแบบของ keys ที่พบได้ในชีวิตจริงก็คือ forms of make-believe เช่น การฝันกลางวัน (day-dreaming) สื่อจรรโลงโลก (fictional media) อันได้แก่ การประกวด หรือ พิธีกรรมทางสังคม เช่น งานแต่งงาน งานศพ เป็นต้น²⁸

กล่าวโดยสรุป อัตลักษณ์บุคคลในแนวคิดของก๊อฟแมนเกิดขึ้นจากการวิเคราะห์การแสดงออกของบุคคลในสถานการณ์ใดๆโดยพิจารณาการปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบภายในกรอบของสถานการณ์นั้นๆ

หากแนวคิดของก๊อฟแมนใช้การแสดงออกของบุคคลภายในกรอบของสถานการณ์เพื่อวิเคราะห์ตัวตนและอัตลักษณ์ แนวคิดเรื่องกรอบของธีโอ แวน ลีเวน (Theo Van Leeuwen) ก็คือการมองหาตัวตนและอัตลักษณ์ภายในบริบทของการติดต่อสื่อสารทางภาพ (visual communication) กล่าวคือ แวน ลีเวนมองว่าการสร้างกรอบ (Framing) คือหลักการคิดเพื่อหาความหมายของสรรพสิ่งผ่านการวิเคราะห์ความสอดคล้องและความสัมพันธ์ระหว่าง “สัจฉนธ์เชิงสัญญะ” (Semiotic Entity) เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เหตุการณ์ หรือ การกระทำ ที่ปรากฏอยู่ในบริบทของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งพื้นที่จริงทางกายภาพหรือเป็นพื้นที่ในเชิงความคิดก็ได้ โดยที่พื้นที่ดังกล่าวนั้นได้ถูกกำหนดขอบเขตเอาไว้ด้วยเครื่องมือ (device) ที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับธรรมชาติของสื่อประเภทนั้นๆ เช่น ในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ เราใช้เครื่องหมาย “มหัพภาค” (fullstop) เพื่อแสดง

²⁷ Kenneth. Allan, "The Postmodern Self : A Theoretical Consideration," *Quarterly of Ideology* 20, no. 1&2 (1997). 3-24.

²⁸ Sebastian. Deterding, "Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play" (Doctoral dissertation Universität Hamburg, 2013). 58-59.

ขอบเขตของประโยค ละครเวทีกำหนดขอบเขตการสร้างความหมายไว้ในพื้นที่ของเวทีการแสดง การใช้ผนังกัน (partition) เพื่อกำหนดพื้นที่ในสำนักงาน การเว้นช่วง (pause) ในเสียงดนตรี เป็นต้น การกำหนดพื้นที่ในลักษณะต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นการสร้างกรอบในแนวคิดของแวน ลีเวนทั้งสิ้น²⁹



ภาพที่ 4 ผลงาน “Netherlandish Proverbs” (1559)

ที่มา :

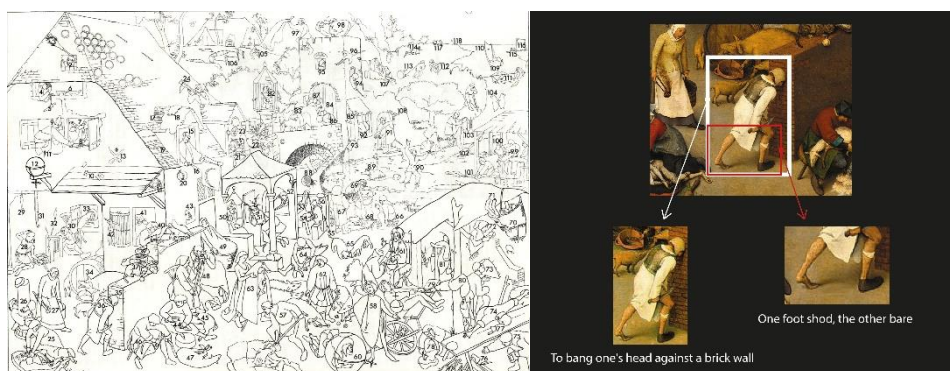
https://en.wikipedia.org/wiki/Netherlandish_Proverbs#/media/File:Pieter_Brueghel_the_Elder_-_The_Dutch_Proverbs_-_Google_Art_Project.jpg

จากความสอดคล้องของแนวคิดทั้งสองที่ได้กล่าวไป ข้าพเจ้าขอยกตัวอย่างงานจิตรกรรม Netherlandish Proverbs ผลงานของ ปีเตอร์ บรูจเยล (Pieter Brueghel) ขึ้นมาประกอบการอภิปรายเพื่อให้เห็นความสอดคล้องดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุที่ว่า การทำความเข้าใจความคล้ายคลึงรวมถึงความเชื่อมโยงระหว่างสองแนวคิดนี้มีบทบาทสำคัญต่อการวิเคราะห์เนื้อหาในบทที่ 3 และ 4

ผลงานจิตรกรรม Netherlandish Proverbs เป็นภาพที่มีองค์ประกอบปลีกย่อยจำนวนมาก ในองค์ประกอบเหล่านั้นได้ซ่อนคำสุภาษิตไว้มากกว่า 120 คำ อย่างไรก็ตามการที่จะค้นพบความหมายของแต่ละคำนั้นผู้ชมจะต้องกำหนดกรอบหรือขอบเขตของการมององค์ประกอบที่มีอยู่มากมายในภาพให้แคบลงมาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์และหาความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งต่างๆ ภายในกรอบเล็กๆ เหล่านั้น จึงจะสามารถมองเห็นความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพเขียนชิ้นนี้ได้ ยกตัวอย่างเช่น ภาพของ

²⁹ Theo Van Leeuwen, *Introducing social semiotics* (Oxon: Routledge, 2005). 7-14.

ชายคนหนึ่งปรากฏอยู่บริเวณมุมล่างซ้ายของงานจิตรกรรม Netherlandish Proverbs ซึ่งหากพิจารณาท่าทางของชายคนนั้นที่กำลังใช้ศีรษะชนไว้กับกำแพงก็จะสื่อไปถึงคำสุภาษิต “To bang one’s head against a brick wall.” แต่หากเรามองเฉพาะที่เท้าทั้งสองข้างของชายคนนั้นก็จะได้ความหมายของคำว่า “One foot shod, the other bare.” เป็นต้น



ภาพที่ 5 การจัดองค์ประกอบในกรอบเพื่อสื่อความหมายในงาน “Netherlandish Proverbs” (1559)
ที่มา : <https://linzadagia.files.wordpress.com/2014/08/p-brueghel-i-netherlandish-proverbs-key-b.jpg>

กล่าวโดยสรุป กรอบหรือ frame ในมโนทัศน์ของก๊อฟแมนนั้นคือแนวคิดที่ช่วยในการพิจารณาและทำความเข้าใจว่าสิ่งใดกำลังดำเนินอยู่ในช่วงเวลาและสถานที่นั้นๆ (what is it that’s going on here?) นอกจากนี้ความหมายของการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในบริบทดังกล่าวนั้นสามารถที่จะมีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความหมายอื่นๆภายใต้การรับรู้หรือการตีความของสมาชิกผู้เข้าร่วมการปฏิสัมพันธ์นั้นๆ³⁰

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าในช่วงปลายยุคสมัยใหม่ (late modernity) การขบคิดเกี่ยวกับบทบาทของตนเองในสังคมเป็นสิ่งที่ยากจะหลีกเลี่ยง ในแต่ละวันผู้คนต้องเฝ้าตั้งคำถามกับตัวเองว่าจะทำอะไร จะทำอย่างไร และ จะเป็นใคร ซึ่งคำถามเหล่านี้จะต้องพิจารณาทั้งในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกภายในตัวบุคคลที่มีต่อตัวเอง และในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลกับความเปลี่ยนแปลงในสังคม กล่าวคือในขณะที่เราแสดงความเป็นตัวตนออกสู่โลกภายนอกนั้น ตัวเราเองก็ได้ซึบซับความหมายและคุณค่าที่สังคมได้กำหนดไว้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวเรา อด

³⁰ Allan, "The Postmodern Self : A Theoretical Consideration." 3-24.

ลักษณะของบุคคลในรูปแบบนี้จึงกลายเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อบุคคลเข้าสู่ระบบสังคมและเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลนั้นมีที่ทางในบริบททางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับผู้อื่น³¹

3. อัตบุคคลในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Subject)

อัตลักษณ์ของบุคคลประเภทนี้ปราศจากการยึดติดกับนิยามที่มั่นคงตายตัวและมีความแปรผันอยู่ตลอดเวลาโดยสัมพันธ์กับกาลเทศะในระบบทางวัฒนธรรมและสถานการณ์ทางสังคมที่มีความหลากหลาย ทำให้อัตลักษณ์ของบุคคลไม่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องในลำดับของเวลาอีกทั้งยังมีความขัดแย้งอยู่ในตัวเอง การให้นิยามอัตบุคคลในแนวทางนี้จึงเป็นการสำรวจอัตลักษณ์ของบุคคลโดยพิจารณาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ มิใช่การอ้างอิงจากข้อมูลเชิงชีววิทยา กล่าวคือเป็นการติดตามความแปรผันในคุณลักษณะของบุคคลโดยสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา มากกว่าที่จะยึดถือเอาสิ่งที่มีติดตัวมาโดยกำเนิดนั่นเอง ฮอลล์กล่าวว่าหากใครคนหนึ่งในยุคหลังสมัยใหม่จะรู้สึกว่าคุณลักษณะที่มั่นคงและสมบูรณ์นั้น ก็เป็นเพียงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่เขาได้สร้างเรื่องเล่าของตัวตน (narrative of the self) เพื่อให้ตนเองปลอดภัยจากความไม่มั่นคงทางความรู้สึก ซึ่งฮอลล์มองว่าเป็นเพียงแค่ความเพ้อฝัน (fantasy)³² เดวิด ลีออน (David Lyon) เสนอว่าปัจจัยสำคัญสองประการที่มีบทบาทต่อการกำหนดข้อเท็จจริงในสังคมหลังสมัยใหม่นั้นคือลัทธิบริโภคนิยม (Consumerism) และความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อใหม่ ซึ่งปัจจัยประการหลังนั้นทำให้ผู้คนเกิดการตั้งคำถามต่ออำนาจและองค์ความรู้ที่มีมาแต่ดั้งเดิม (traditional authorities) อีกทั้งยังเอื้ออำนวยให้เกิดช่องว่างหรือกรอบ (frames) ของการสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายซึ่งส่งผลต่อแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นจริง นั่นหมายถึงว่าสื่อใหม่ทำให้ความเป็นจริงของแต่ละบุคคลนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งเดียวกันอีกเสมอไป³³

ในยุคสมัยที่เทคโนโลยีทางการสื่อสารเจริญรุดหน้าจนกระทั่งเกิดนวัตกรรมที่เปลี่ยนโลกอย่างอินเทอร์เน็ต ซึ่งนำมาสู่การกำเนิดของ “โซเชียลเน็ตเวิร์ค” (Social Network) ที่มีผู้ใช้กันอย่างแพร่หลาย ตัวตนและอัตลักษณ์จึงไม่เพียงแต่กำเนิดขึ้นในพื้นที่ของโลกแห่งความเป็นจริงที่เราใช้ชีวิต

³¹ David Gauntlett, *Media, Gender and Identity: An Introduction*, 2nd ed. (Oxon: Routledge, 2008). 105–106.

³² Hall, "The Question of Cultural Identity." 277.

³³ "Postmodernism and the Question of Identity," accessed July 12, 2016,

<https://www.bethinking.org/human-life/postmodernism-and-the-question-of-identity>.

อยู่เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป การอุบัติขึ้นของความจริงเสมือนนี้ทำให้ความหมายของความจริง และทางเลือกในกระบวนการหรือกลไกในการก่อเกิดตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้คนในสังคมมีความหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้นอีกหลายระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสมัยที่รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมีได้ถูกจำกัดให้อยู่บนพื้นที่ว่างทางกายภาพอีกต่อไป

มโนทัศน์เกี่ยวกับสถานะความจริงของ ฌ็อง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard)

นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ฌ็อง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard) พุดถึงแนวคิดเรื่องการจำลอง (simulacra) ผ่านงานเขียน Simulacra and Simulation (1981) โดยข้อเสนอของเขาเริ่มต้นที่สถานะอันปราศจากซึ่งรากฐานดั้งเดิม (original) ส่วนสิ่งที่ปรากฏต่อหน้าคนก็คือภาพจำลองที่เข้ามาทำหน้าที่เสมือนเป็นต้นแบบ (model) ทดแทนตัวรากฐานตัวนั้น ดังนั้นสิ่งที่ปรากฏอย่างหลากหลายต่อหน้าต่อตาคนในสังคมบริโภคนิยมมีแต่การจำลองแบบชนิดปราศจากรากฐาน โดยปราศจากการอ้างอิงถึงตัวตนแบบจริง (real) ภาพจำลองเหตุการณ์ดังกล่าวทำหน้าที่เป็นเพียงความเสมือนจริงซึ่งไม่สอดคล้องเท่าใดนักกับความจริง หากแต่ภาพจำลองเหตุการณ์กำลังผลิตซ้ำ ตอกย้ำและหมุนเวียนภาพลักษณ์ทางจิตวิทยาให้กับผู้ชม อันเป็นรูปแบบของเป็นการให้ข้อมูลเพียงด้านเดียว จนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า “สถานะเหนือจริง” หรือ “Hyperreality” ในท้ายที่สุด ทั้งนี้ โบตริยาร์ดได้อธิบายการทำงานของ Simulation ว่ามีสามระดับ ได้แก่

1. ระดับแรก การคัดลอกความจริง หรือการทำสำเนาของความจริง (an obvious copy of reality)
2. ระดับที่สอง การคัดลอกหรือการทำสำเนาที่ดีเยี่ยม (a copy of so good) ซึ่งทำให้พรมแดนระหว่างความจริง (Reality) กับภาพตัวแทน (Representation) ลางเลือน (Blur)
3. ระดับที่สาม คือการผลิตความจริงโดยปราศจากรากฐานของความจริงในโลก เช่น Virtual reality หรือความจริงเสมือน เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ที่สร้างประสบการณ์ที่ไม่ได้วางอยู่บนฐานของความจริง และเป็นความจริงในแง่การรับรู้ที่เราถือว่าเป็นความจริง ความจริงเสมือนถูกประดิษฐ์โดยมนุษย์ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สร้างความจริงชุดหนึ่งขึ้นมาให้เราได้เชื่อมโยงกับโลกออนไลน์และเชื่อว่ามันคือความจริง การนับเอาสิ่งที่ไม่ใช่ความจริงว่าเป็นความจริงนี่เองที่เป็นประสบการณ์ของ Simulation

ในช่วงเวลาที่เทคโนโลยีมีศักยภาพในการสร้างภาพเคลื่อนไหว เสียง และผนวกกับสื่ออื่นๆ ทำให้ปรากฏการณ์เรื่อง “สถานะเหนือจริง” เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน แต่หลายๆคนก็ยึดถือความจริงเสมือนชุดนี้อย่างไม่น่าเชื่อ สำหรับโบตริยาร์ด คนในโลกสมัยใหม่มีได้ใช้ชีวิตแบบเผชิญหน้ากับ

ความจริงในโลกแห่งความเป็นจริง หากแต่คนกำลังใช้ชีวิตบนภาวะเสมือนจริงตามแต่ที่ภาพจำลอง กำหนดและวางตัวเสมือนเป็นต้นแบบเท่านั้น สภาวะการณ์เช่นนี้ส่งผลให้นิยามของตัวตนและอัตลักษณ์ นั้นมีความไหลเลื่อนไปจากความหมายที่มีมาแต่เดิมเป็นอย่างมาก

ตัวตนและอัตลักษณ์ในทางจิตวิเคราะห์ : มโนทัศน์ของฌาคส์ ลาก็อง

ฌาคส์ ลาก็อง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศส ถือเป็นนักปรัชญาคนสำคัญคนหนึ่ง ที่ขึ้นชื่อในเรื่องของการนำเสนอมนทัศน์ที่ยากต่อการทำความเข้าใจเป็นอย่างยิ่ง ตัวตนและอัตลักษณ์ ของบุคคลในมนทัศน์ของลาก็องเป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นจากการศึกษาของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เฟอดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) และ โรมัน จาก็อบสัน (Roman Jakobson) กล่าวคือ ในแง่หนึ่งเขานำเอามนทัศน์ของฟรอยด์ในเรื่องของจิตไร้สำนึก รวมไปถึงแนวคิดเรื่องการแทนที่ของสัญลักษณ์ (displacement) และการลดทอนหรือการฉีกตัวของ ความหมาย (condensation) ในทฤษฎีการถอดรหัสความฝัน มาประยุกต์ใช้ร่วมกับมนทัศน์เรื่อง ทางสัญศาสตร์ของโซซูร์

อิทธิพลจากซิกมุนด์ ฟรอยด์

เช่นเดียวกับฟรอยด์ ลาก็องเชื่อว่าจิตไร้สำนึกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการ ก่อกำเนิดอัตลักษณ์ของบุคคล อย่างไรก็ตามในการศึกษาและทำความเข้าใจจิตไร้สำนึกนั้น ลาก็องได้เพิ่ม มิติในแง่มุมมองของภาษาศาสตร์เข้าไปด้วย โดยได้รับอิทธิพลจากงานเขียนของโรมัน จาก็อบสัน เรื่อง Two Aspects of Language and Two Types of Aphasic Disturbances ซึ่งนับเป็นผลงานที่ นำเอาทฤษฎีของโซซูร์มาผสมผสานกับมนทัศน์ของฟรอยด์ได้อย่างสร้างสรรค์เป็นอย่างยิ่ง

ข้อเสนอของลาก็องที่บอกว่า “จิตไร้สำนึกมีโครงสร้างเหมือนภาษา” (the unconscious is structured like a language) นั้นมีพื้นฐานมาจากการศึกษาแนวคิดเรื่องกลไกความฝันของฟรอยด์ที่ ประกอบด้วยกระบวนการสองส่วนที่ทำงานร่วมกันทำให้ความคิดที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในจิตไร้สำนึกของ ตัวบุคคลปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมในความฝัน³⁴ อนึ่ง กระบวนการทั้งสองขั้นตอนมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

³⁴ Lionel Bailly, *Lacan : A Beginner's Guide* (Denmark: Oneworld Publications, 2009). 55.

1. การผนึกตัวของความหมาย (Condensation) คือ กระบวนการสร้างความหมาย นิยาม หรือความเข้าใจอันใหม่ที่มีต่อบางสิ่งบางอย่างด้วยวิธีการเชื่อมโยงและผสมผสานความหมายของสิ่งอื่นๆ เข้าไว้ด้วยกัน เช่น ตัวละครในความฝันของบุคคลหนึ่งอาจมีภาพลักษณ์ของส่วนผสมระหว่างคน สัตว์ สิ่งของ เอาไว้ในตัวละครตัวเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ตัวละครที่เกิดจากการผนึกตัวของความหมายจึงมักจะปรากฏออกมาในรูปแบบเหนือจริงเสมอ

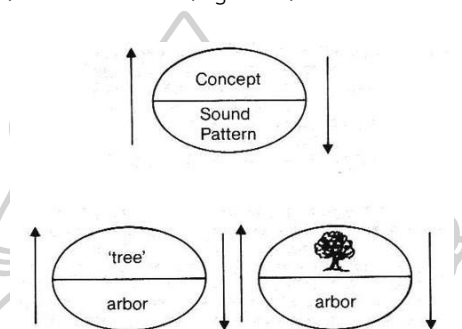
2. การแทนที่ของสัญลักษณ์ (Displacement) คือ การที่ผลกระทบอันเนื่องมาจากสาเหตุ หรือความคิดเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ได้ถูกแยกออกจากสิ่งนั้นๆ และถูกนำไปเชื่อมโยงกับความคิดของสิ่งอื่นที่มีความเกี่ยวข้อง ยกตัวอย่างเช่น บุคคลหนึ่งฝันถึงงานศพ แต่ในความฝันเขากลับรู้สึกมีความสุขสนุกสนาน(แทนที่จะเศร้าโศก) แน่แน่นอนว่าสาเหตุของความพึงใจนั้นยังคงถูกซ่อนเร้นจากการสำนึกรู้ของตัวบุคคลผู้ที่เป็นเจ้าของความฝัน แต่ผลกระทบถูกแทนที่ด้วยภาพของงานศพ กระบวนการแทนที่ของสัญลักษณ์มักจะก่อให้เกิดภาพที่มีความแปลกประหลาดในความฝัน

อิทธิพลจากโซซูร์ และภาษาศาสตร์

ทฤษฎีทางสัญศาสตร์ของโซซูร์ก็มีอิทธิพลต่อมโนทัศน์ของลากรองเป็นอย่างมากได้นำเอาแนวคิดเหล่านั้นไปพลิกแพลงและประยุกต์ใช้ในหลายลักษณะ คุณสมบัติที่สำคัญของโซซูร์คือการเสนอให้ภาษาศาสตร์เลิกสนใจสิ่งที่ไม่ใช่ภาษาศาสตร์ สิ่งที่ไม่ใช่ภาษาที่โซซูร์กล่าวถึงนั่นก็คือโลกภายนอก ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากข้อเท็จจริงที่ว่าในช่วงเวลานั้นภาษาศาสตร์คือการศึกษาองค์ประกอบสามส่วนที่ถูกเข้าใจว่าเชื่อมโยงกัน ได้แก่ ความคิด ภาษา(คำพูดหรือภาษาเขียน) และโลกภายนอก (referent) แต่โซซูร์กลับมองแตกต่างออกไป เขามองว่าภาษาเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่ง นั่นคือความคิดและเสียง โดยที่ทั้งสองส่วนนี้ประกอบเข้าด้วยกันกันเป็นสิ่งที่เรียกว่าสัญญาณ อย่างไรก็ตามตัวสัญญาณนั้นก็กลับอ้างอิงถึงโลกภายนอกอย่างไร้กฎเกณฑ์โดยสิ้นเชิง การอ้างอิงในลักษณะดังกล่าวเป็นไปในลักษณะตามยถากรรมหรือตามอำเภอใจ (arbitrariness) เช่น คนไทยใช้คำว่า “กิน” คนจีนใช้คำว่า “เจียะ” คนอังกฤษ “eat” เป็นต้น ซึ่งการที่ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและความคิดเป็นไปตามยถากรรมจนส่งผลให้ภาษาถูกตัดขาดออกจากโลกภายนอกเช่นนี้นั้นมีผลกระทบอย่างใหญ่หลวงต่อมุมมองของเราที่มีต่อปรัชญา ความรู้ และความจริงที่มีอยู่รอบตัวเรา³⁵

³⁵ ชีรยุทธ บุญมี, การปฏิบัติสัญศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสตีโมเดิร์นนิสม์ (กรุงเทพฯ: วิชาษา, 2551).

ในงาน Course in General Linguistics โสซูร์กล่าวว่าในระบบของสัญญาณ การที่จะกล่าวถึงสิ่งใด ๆ นั้นเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบสองส่วนภายในระบบปิด องค์ประกอบทั้งสองส่วนนั้น ได้แก่ ความคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้น (concept หรือ signified) และ เสียงหรือภาพที่อ้างอิงถึงสิ่งนั้น (sound-image หรือ signifier) ทั้งนี้ปัจจัยทั้งสองส่วนได้ถูกเชื่อมต่อซึ่งกันและกันอย่างเหนียวแน่น โดยไม่สามารถที่จะถูกเคลื่อนย้ายหรือแยกออกจากกันไปได้³⁶ องค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้เรียกว่า ความคิดที่ถูกหมาย (signified) และ ตัวหมาย (signifier)³⁷



ภาพที่ 6 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและความคิดที่ถูกหมายในทัศนะของโซซูร์

ที่มา : <http://particulations.blogspot.com/2015/09/urinary-segregation-jacques-lacan-on.html>

โซซูร์แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งนั้นผ่านทางภาพประกอบที่แสดงนัยของความสัมพันธ์อันมั่นคงของสองสิ่งที่อยู่รวมกับเหรียญที่มีสองด้าน อย่างไรก็ตาม โสซูร์ได้ปฏิเสธความสัมพันธ์ของ ความคิดที่ถูกหมาย (signified) และ ตัวหมาย (signifier) ที่ถูกกำหนดไว้อย่างเบ็ดเสร็จในวงจรดังกล่าว ลาก็องเชื่อว่าความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบทั้งสองส่วนนั้นมีได้เป็นไปในลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งหนึ่งต่อสิ่งหนึ่งโดยตรงไปตรงมา เขาไม่เชื่อว่าเราจะสามารถเชื่อมต่อ ตัวหมาย (signifier) และ ความคิดที่ถูกหมาย (signified) ได้อย่างง่ายดายเช่นนั้น³⁸

³⁶ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 30.

³⁷ ชีรยุทธ บุญมี, การปฏิวัติสัญลักษณ์ศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสึม. 65.

³⁸ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 30.

$$\begin{array}{l} \mathbf{S} \\ \hline \mathbf{s} \end{array} = \text{Signifier} = \text{the unconscious} = \text{the phallus}$$

$$\mathbf{s} = \text{signified}$$

ภาพที่ 7 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและความคิดที่ถูกหมายในทัศนะของลาก็อง
ที่มา : <http://particulations.blogspot.com/2015/09/urinary-segregation-jacques-lacan-on.html>

ลาก็องมองว่าการที่แผนภาพมีลักษณะคล้ายวงกลมนั้นสื่อถึงการมีพรมแดน (boundary) สื่อให้เห็นการแยกขาดระหว่างสัญญะกับโลกภายนอก (referent) สัญญะจึงเป็นโลกภายในตัวของมันเอง ในส่วนของหัวลูกศรที่หันไปในทิศทางตรงข้ามกันนั้น โสซูร์มีเจตนาที่จะสื่อถึงการสลับลำดับก่อนหลังของตัวหมายหรือความคิดที่ถูกหมายในกระบวนการเกิดความหมาย ซึ่งเป็นไปได้ทั้งสองกรณี แต่ในทัศนะของลาก็องกลับมองว่าอันที่จริง “ตัวหมาย” นั้นทรงอำนาจเหนือกว่า “ความคิดที่ถูกหมาย” เขาจึงเขียนด้วยตัว S พิมพ์ใหญ่ อยู่ด้านบนความคิดที่ถูกหมายซึ่งเขียนด้วย s พิมพ์เล็กเสมอเพื่อสะท้อนถึงการกดขี่ครอบงำและอำนาจของตัวหมายที่อยู่เหนือความคิดที่ถูกหมาย ลาก็องยังได้เอาเส้นที่ล้อมรอบสัญลักษณ์เหล่านั้นออกไป และแทนที่ด้วยเส้นคั่นกลางระหว่าง S และ s เพื่อให้มีลักษณะเหมือนกาวยึดทั้งสองเอาไว้ด้วยกันอย่างคร่ำๆ ลาก็องเน้นย้ำว่าพันธะการยึดติดกันนี้มีได้แข็งที่ตายตัว³⁹

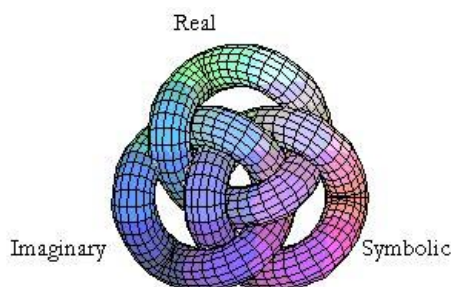
เรามักจะเคลื่อนย้ายจาก ตัวหมาย signifier ตัวหนึ่งไปสู่อีกตัวหนึ่งโดยที่ไม่สามารถเข้าถึง ความคิดที่ถูกหมาย signified ได้ สำหรับลาก็องเส้นที่คั่นกลางระหว่าง ตัวหมาย signifier และ ความคิดที่ถูกหมาย signified นั้นมีนัยสำคัญอีกแง่หนึ่งที่สื่อถึงการต่อต้านสิ่งที่เรียกว่าการสร้างความหมาย (signification) และเป็นการผลักดันให้ ตัวหมาย signifier ไปอยู่ในตำแหน่งที่ล้ำหน้าไปกว่า ความคิดที่ถูกหมาย signified อยู่เสมอ⁴⁰

ข้อเสนออันสำคัญของลาก็องที่ทรงอิทธิพลในแวดวงจิตวิเคราะห์ คือการแบ่งพรมแดนทางจิตของมนุษย์ออกเป็นสามส่วนอันได้แก่ พรมแดนแห่งจินตภาพ (Imaginary Order) พรมแดนแห่งสัญลักษณ์ (Symbolic Order) และพรมแดนแห่งสิ่งจริง (Real Order) เขานำเสนอแนวคิดดังกล่าวออกมาเป็นภาพวงแหวนสามชั้นที่สอดรัดซึ่งกันและกันในลักษณะที่เรียกว่า เจ็อนบอร์โรเมียน (Borromean)

³⁹ ชีรยุทธ บุญมี, การปฏิบัติสัญลักษณ์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสตีโมเดิร์นนิสึม. 281.

⁴⁰ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 30.

Knot) การทำลายหรือกำจัดเอาวงแหวนวงใดวงหนึ่งออกไปจะเป็นการปลดปล่อยวงแหวนอีกสองวงที่เหลืออยู่ออกจากพันนาการที่มีอยู่เดิม การที่ลาก็องใช้เงื่อนไขลักษณะนี้เป็นภาพแทนของพรมแดนทั้งสามก็ด้วยเหตุที่ว่าในแนวคิดของเขา พรมแดนแห่งจิตของมนุษย์ไม่สามารถที่จะขาดพรมแดนอันใดอันหนึ่งไปได้



ภาพที่ 8 เงื่อนบอร์โรเมียนที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพรมแดนทางจิตในแนวคิดของลาก็อง
ที่มา : <https://larvalsubjects.wordpress.com/2008/12/04/notes-on-the-borromean-clinic/>

ในมโนทัศน์ของลาก็องพรมแดนทั้งสามนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการก่อกำเนิดอัตลักษณ์ของบุคคล ลำดับถัดไปจะเป็นการอภิปรายรายละเอียดของพรมแดนทั้งสามรวมถึงแนวคิดอื่นๆที่เกี่ยวข้องอันได้แก่ การจ้องมอง(gaze) สิ่งอื่น (Other และ objet a) และภาพวิทัศน์เบี่ยง (anamorphosis) เป็นต้น

พรมแดนแห่งจินตภาพ (Imaginary Order) และแนวคิดเรื่องขั้นกระจก (Mirror Stage)

ลาก็องกล่าวว่าหากเปรียบเทียบมนุษย์กับสัตว์โลกสายพันธุ์อื่นแล้ว ถือได้ว่ามนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตที่เกิดมาก่อนช่วงเวลาที่เหมาะสม นั้นหมายถึงว่ามนุษย์เมื่อแรกเกิดนั้นยังขาดซึ่งความสามารถที่จะดำรงชีวิตได้ด้วยตนเองซึ่งต่างจากสัตว์หลายๆชนิดที่สามารถยึดหยัดดำรงชีวิตได้โดยไม่ต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากผู้ให้กำเนิดมากนัก ทั้งนี้ก็ด้วยข้อจำกัดทางกายภาพที่เด็กทารกยังไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆได้อย่างสมบูรณ์เต็มที่ อีกทั้งการมองเห็นสิ่งต่างๆก็ยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร มนุษย์ในช่วงปฐมวัยจึงต้องพึ่งพาผู้ที่เป็นแม่อยู่แทบจะตลอดเวลาจนทำให้เด็กมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับแม่ แม่คือโลกทั้งใบของเด็กและเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาได้อยู่ ทารกจะรับรู้การมีอยู่ของร่างกายตนเองในลักษณะของชิ้นส่วนข้อมูลที่อยู่อย่างกระจัดกระจาย เช่น การรู้สึกถึงการสัมผัสของแม่ที่ตำแหน่งต่างๆบนร่างกายของทารก เขายังไม่สามารถที่จะทำความเข้าใจได้ว่าอวัยวะทุกส่วนนั้นเชื่อมต่อกันและประกอบเข้าเป็นร่างกายเพียงหนึ่งเดียวของเขา แต่เมื่อทารกมีอายุได้ 6-18 เดือน ระบบการมองเห็นจะพัฒนามาอยู่ในระดับที่ค่อนข้างจะสมบูรณ์เต็มที่ เขาเริ่มจะ

ตระหนักได้ว่าภาพที่มองเห็นในบานกระจกเงาที่วางอยู่ตรงหน้านั้นคือภาพสะท้อนของตนเองและรับรู้ได้ถึงควมมีเอกภาพ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของอวัยวะต่างๆในร่างกายตนเองเป็นครั้งแรกผ่านทางการมองเห็นภาพสะท้อนที่ปรากฏในบานกระจกเงาแม้ว่าในความเป็นจริงเขาจะยังไม่สามารถควบคุมอวัยวะต่างๆได้อย่างที่ต้องการก็ตาม ในช่วงนั้นเด็กจะสามารถทำความเข้าใจได้ว่าตนเองกับแม่มิใช่บุคคลเดียวกันและรับรู้ถึงการมีอยู่ของตนเองโดยการเปรียบเทียบและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งโดยการเชื่อมโยงกับภาพสะท้อนในกระจกเงา หรือที่ลาโก้กล่าวว่าขั้นกระจกเป็นปรากฏการณ์ที่สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างอวัยวะต่างๆภายในร่างกายของเด็กเข้ากับสภาพแวดล้อมในโลกแห่งความเป็นจริง⁴¹ นอกจากนี้การมองเห็นภาพสะท้อนในกระจกเงายังทำให้เด็กเรียนรู้ตัวตนหรืออัตตา (ego) ในสองลักษณะ คือ “อุดมคติแห่งอัตตา” (ideal ego) ซึ่งหมายถึงตัวตนที่พ่อแม่คาดหวังในตัวเด็ก เช่น การที่พวกเขาคอยบอกเด็กว่าอยากให้ประกอบอาชีพเป็น หมอ วิศวกร หรือนักบินในอนาคต และตัวตนอีกลักษณะหนึ่งก็คือ “อัตตาแห่งอุดมคติ” (ego ideal) ที่หมายถึงตัวตนที่เด็กคาดหวังกับตนเอง เช่น การที่เด็กอยากเป็นนักกีฬา นักมายากล เป็นต้น ซึ่งตัวตนหรืออัตตาททั้งสองแบบนี้มักจะมี ความขัดแย้งกันอยู่เสมอ⁴² อย่างไรก็ตามความสมบูรณ์ครบถ้วนของร่างกายตนเองที่เด็กมองเห็นนั้นก็มีความขัดแย้งกับข้อจำกัดทางกายภาพของเด็กที่ยังไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนที่ของอวัยวะทุกส่วนได้ตั้งใจ อีกทั้งยังประกอบด้วยข้อเท็จจริงที่ว่า ทารกได้เคยเรียนรู้มาก่อนแล้วว่าภาพของคนรอบตัวที่ตนมองเห็นจากภาพสะท้อนในกระจกเงานั้นเป็นไม่ใช่ของจริง (เนื่องจากเขาได้เคยเห็นภาพบุคคลจริงกับภาพสะท้อนในกระจกเงาของบุคคลนั้นๆในเวลาเดียวกัน)⁴³ ด้วยสาเหตุนี้การที่ได้กล่าวมานั้น ส่งผลให้ความสับสนปรากฏขึ้นในจิตใจของเขาและนำไปสู่สภาวะที่ลาโก้เรียกว่า “ร่างกายที่แตกสลาย” (fragmented body)⁴⁴ ในจุดนี้ลอร่า มัลวีย์ (Laura Mulvey) ได้ขยายความเกี่ยวกับข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของเด็กทารกในช่วงเวลานั้นไว้ได้อย่างน่าสนใจว่า “ขั้นกระจกคือสภาวะที่ความทะเยอทะยานทางกายภาพ (physical ambitions)

⁴¹ Jacques Lacan, *Ecrits: The First Complete Edition in English*, trans. Bruce Fink (New York: W. W. Norton & Company, 2007). 78.

⁴² ชฎานันท์ ศุภชลาศัย, ฌาคส์ ลาก็อง : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต (กรุงเทพฯ: text, 2555). 146-147.

⁴³ Bailly, *Lacan : A Beginner's Guide*. 30-31.

⁴⁴ Lacan, *Ecrits: The First Complete Edition in English*.

ของเด็กได้ก้าวล้ำ (outstrip) ไปเกินกว่าความสามารถทางการเคลื่อนไหว (motor capacity) ที่มีอยู่ในขณะนั้น”⁴⁵

ในทัศนะของลาคอง ความขัดแย้งระหว่างภาพในกระจกเงาที่เผยให้เห็นร่างกายที่มีอวัยวะครบถ้วน สมบูรณ์กับข้อจำกัดทางกายภาพที่ยังคงมีอยู่ในตัวเด็ก จึงทำให้ปรากฏการณ์ขั้นกระจกมีความสัมพันธ์ ลึกซึ้งกับความเข้าใจผิด (misrecognition) ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวตนในความเป็นจริงกับภาพที่เห็นใน กระจกเงาซึ่งเป็นเสมือนสิ่งที่ช่วยปลอบประโลมเด็กว่าเขาในนั้นมีอวัยวะครบถ้วนสมบูรณ์และมิได้ผิด แยกไปจากคนอื่นๆแต่อย่างใด⁴⁶ ซึ่งในเวลาต่อมา มากาเร็ต ไอเวอร์เซ็น (Magaret Iversen) ได้เสนอ เพิ่มเติมว่าภาพในกระจกเงาที่ทารกมองเห็นมิได้เป็นภาพสะท้อนตัวตนที่แท้จริง แต่เป็นเพียงสำเนาที่ นำเชื่อถือของตัวตน (a facsimile or simulacrum of a self)

โมนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์เสนอว่าภาพสะท้อนในกระจกนั้นจัดเป็นภาพที่แปลกแยก (alienated image) เนื่องจากว่าภาพดังกล่าวนั้นมีที่ตั้งอยู่นอกร่างกายของเด็ก (เพราะภาพนั้นปรากฏอยู่ใน บานกระจกเงา) จริงอยู่ว่ามันเป็นภาพสะท้อนที่น่าเสนอข้อมูลทางภาพอย่างตรงไปตรงมา หากแต่เป็น ภาพสะท้อนที่มิได้สะท้อนความเป็นจริงของเด็กทารก กล่าวคือ ภาพที่ปรากฏในกระจกเงานั้นจะมี ลักษณะของการกลับด้านซ้ายเป็นด้านขวา และสลับจากด้านขวาเป็นด้านซ้าย ด้วยเหตุนี้พรมแดน แห่งจินตภาพจึงเป็นสิ่งที่สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างตัวตนและผู้อื่น/สิ่งอื่น มันคือดินแดนที่ตัวตน ของบุคคลตกอยู่ภายใต้อำนาจของการของภาพลักษณ์ของผู้อื่น/สิ่งอื่น ส่งผลให้เด็กทารกจำต้อง ไขว่คว้า หยิบฉวยเอาอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นมาจากความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสรรพสิ่งอื่นๆที่ตน มองเห็น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือความสัมพันธ์เชิงจินตภาพเป็นความสัมพันธ์ที่ประกอบด้วยสองฝ่าย โดยที่รูปแบบของความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้ก็คือ การที่บุคคลมองเห็นภาพของตนเองปรากฏอยู่ในสิ่ง อื่นหรือผู้อื่น

นอกเหนือไปจากการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างทารกกับความเป็นอื่น เฟรดริก เจมส์สัน (Fredric Jameson) ชี้ว่าปรากฏการณ์ขั้นกระจกมีส่วนสำคัญในการก่อให้เกิดสภาวะของการหลงใหลในตัวเอง (narcissism) และยังมีสถานะเป็นเหมือนแหล่งเพาะบ่มความรู้สึกผิดชอบชั่วดีที่ค่อนข้างจะเข้มข้น

⁴⁵ Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen* 16, no. 3 (Autumn 1975). 6–18.

⁴⁶ Todd McGowan, *The Real Gaze : Film Theory After Lacan* (New York: State University of New York Press, 2007). 2.

ในช่วงปฐมวัยของมนุษย์ ระดับความรุนแรงของความรู้สึกดังกล่าวจะบรรเทาลงและตกตะกอนในภายหลังจนเกิดเป็นระบบจริยธรรมที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล

ดังที่กล่าวในข้างต้นว่าตัวตนในขั้นนี้เป็นตัวตนที่แปลกแยกจากตนเองเพราะว่าทารกเชื่อมโยงตนเองกับภาพลักษณ์ที่อยู่ภายนอกตนเอง ภาพที่แปลกแยกนี้คือสิ่งที่เด็กใฝ่ฝันอยากจะเป็นในอนาคต ด้วยเหตุนี้มันจึงเป็นตัวตนที่อยู่ในอุดมคติ (ideal ego) ณ ช่วงเวลานี้เองที่กลไกในพรมแดนแห่งจินตภาพได้ทำหน้าที่ขับไล่เอาคุณลักษณะอันไม่พึงประสงค์ต่างๆที่ไม่สามารถถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของความใฝ่ฝันนั้นได้ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการประกอบสร้างตัวตนในอุดมคติ สิ่งเหล่านั้นจึงจำเป็นที่จะต้องถูกกำจัดออกไปจากความตระหนักรู้ของเด็กทารก นี่คือปฐมบทของการเนรเทศสิ่งที่เรียกว่า “สิ่งจริง”(Real) ออกจากสารบบความคิดของมนุษย์ ทั้งนี้รายละเอียดของสิ่งจริงจะถูกนำมาอภิปรายในภายหลัง⁴⁷

อย่างไรก็ดี ผู้อ่านควรพึงระลึกไว้เสมอว่ากลไกของขั้นกระเจกมิได้เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงวัยทารกแต่เพียงเท่านั้น อีกทั้งภาพลักษณ์ที่ถูกอ้างถึงนั้นก็จำเป็นที่จะต้องเป็นภาพสะท้อนในกระจกเงาจริงๆแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถหมายถึงการที่เด็กระบุตนเองหรือเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับร่างกายของพ่อแม่ญาติพี่น้องก็ได้เช่นกัน⁴⁸ ยกตัวอย่างในกรณีที่ฟรานซ์ ฟาน็อง (Frantz Fanon) ที่ใช้แนวคิดของลาโก้ในการอธิบายความสำนึกในตัวตนของกลุ่มคนผิวดำที่เกิดในสังคมหรือชุมชนของคนผิวขาวโดยการเปรียบเทียบลักษณะทางกายภาพ กิจกรรมและพฤติกรรมต่างๆของคนขาวกับตนเองและเกิดเป็นอัตลักษณ์ขึ้นมาได้เช่นกัน ซึ่งในกรณีงานศึกษาของฟาน็องนั้น กลุ่มคนผิวดำที่เติบโตในสังคมคนขาวมีความเชื่อว่าตนเองเป็นคนยุโรป นั่นหมายความว่ากลไกของขั้นกระเจกนั้นปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของเราและสามารถเกิดขึ้นในทุกช่วงวัย⁴⁹

มาถึงตรงนี้เราอาจกล่าวได้ว่าในพรมแดนแห่งจินตภาพ นั้นกลไกของขั้นกระเจกยังมีได้สร้างสร้างความ เป็นอัตบุคคลที่สมบูรณ์⁵⁰ ยิ่งไปกว่านั้นกระบวนการดังกล่าวกลับยับยั้งตัวตนที่แปลกแยกที่เกิดขึ้นจากความลุ่มหลงในภาพลักษณ์ของตนเองที่ปรากฏอยู่ในสิ่งอื่น ในพรมแดนแห่งจินตภาพทารกจะเรียนรู้แต่เพียงความคิดที่ถูกหมาย (signified) หรือความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง แต่ยังมีได้ทำความรู้จักกับ

⁴⁷ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 33–35.

⁴⁸ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 33.

⁴⁹ Frantz Fanon, *Black Skin, White Masks* (London: Pluto Press, 1986). 70.

⁵⁰ ชีรยุทธ บุญมี, การปฏิวัติสัญลักษณ์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสตีโมเดิร์นนิสึม. 275.

ตัวหมาย (signifier) เพราะมันคือสิ่งที่อยู่ในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์⁵¹ ลำดับถัดไปคือช่วงเวลา
พรมแดนแห่งสัญลักษณ์จะเข้ามามีส่วนร่วมสำคัญในการก่อร่างสร้างความเป็นอัตบุคคลในแนวคิดของลา
อง

พรมแดนแห่งสัญลักษณ์ (Symbolic Order)

พรมแดนแห่งนี้คืออาณาเขตของภาษา อย่างไรก็ตามภาษาในที่นี้ไม่ได้หมายถึงภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร
โดยทั่วไปแต่เพียงเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงสิ่งต่างๆที่ถูกนำพามาสู่บุคคลผ่านช่องทางของภาษา อัน
ได้แก่กฎเกณฑ์และปทัสถานทางสังคมที่เราจะต้องปฏิบัติตาม “ภาษา” ในแนวคิดของลา ก็จะสามารถ
เรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “สิ่งอื่น” หรือ Other ที่จะต้องขึ้นต้นด้วยตัวอักษร “โอ” พิมพ์ใหญ่เสมอ
อย่างไรก็ดี กลไกของสัญลักษณ์นั้นได้เริ่มทำงานตั้งแต่ในช่วงเวลาที่ทารกยังคงอยู่ในพรมแดนแห่งจินต
ภาพ กล่าวคือมันปรากฏอยู่ในช่วงเวลาที่พ่อและแม่ใช้คำพูดเพื่ออธิบายลักษณะของอวัยวะต่างๆใน
ร่างกายของเด็กทารกให้เจ้าตัวได้เข้าใจ คุณลักษณะความเป็นสิ่งลวงตาของพรมแดนแห่งจินตภาพบี
คั้นให้ทารกต้องค้นหาสภาวะที่มั่นคงทางความรู้สึกในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์

สำหรับลา ก็อง ภาษาคือสิ่งที่ดำรงอยู่ก่อนหน้า (pre-exist) บุคคลทุกคนที่ต้องเสาะหาตำแหน่งที่ทาง
ในพรมแดนแห่งนี้⁵² มันคือปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งยวดที่ทำให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม
และวัฒนธรรมได้ และเมื่อบุคคลนั้นมารับเอากฎเกณฑ์ของภาษามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต เขาจะ
กลายเป็นอัตบุคคลที่พำนักอาศัยอยู่ภายในพรมแดนของภาษา อีกทั้งยังคาดหวังที่จะได้รับความพึง
พอใจจากการได้แสดงออกซึ่งตัวตนอย่างพอเพียงผ่านทางกลไกในโลกของภาษา กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ
การได้รับการยอมรับจากผู้อื่นในสังคม ภายใต้การตัดสินโดยมาตรฐานของกฎเกณฑ์อันเป็นที่ยอมรับ
ภายในสังคมนั้นๆ⁵³

นอกจากนี้ เมื่อบุคคลก้าวล่วงเข้าสู่อาณาเขตของภาษาเขาหรือเธอต้องพบความแปลกแยก
(alienation) อีกครั้ง ความเป็นอัตบุคคลในช่วงเวลานี้ก่อตัวขึ้นในลักษณะของการปฏิสัมพันธ์กับสิ่ง
อื่นที่อยู่นอกตัวตนของเขาหรือเธอ ซึ่งในจุดนี้มีความคล้ายคลึงกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวตนกับ

⁵¹ Bailly, *Lacan : A Beginner's Guide*. 92.

⁵² *The Sexual Subject: A Screen Reader in Sexuality*, ed. Mandy Merck (Oxon: Routledge, 1992). 19.

⁵³ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 36.

ภาพลักษณ์ของสิ่งอื่นที่อยู่ภายนอกตัวบุคคล (ในที่นี้คือภาพตนเองที่ปรากฏในบานกระจกเงา) ที่เกิดขึ้นในพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์

ในมโนทัศน์ของลากรอง การที่จะก้าวล้ำเข้าสู่อาณาบริเวณของพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์ในฐานะอัตบุคคล มนุษย์จำต้องตัดขาดกับคุณลักษณะหรือความต้องการบางประการที่มีติดตัวมาโดยกำเนิด ลากรองเรียกสิ่งที่ถูกตัดขาดจากตัวบุคคลนั้นว่า *objet petit a* หรือเรียกสั้นๆว่า *objet a* ซึ่งนับเป็น “สิ่งอื่น” ในอีกรูปแบบหนึ่งในมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ของลากรอง นั่นคือ “สิ่งอื่น” ที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของตัวบุคคล

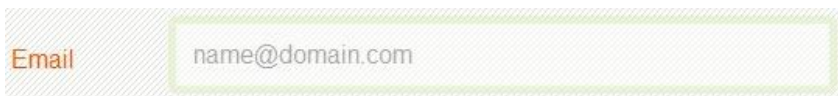
ความแปลกแยกกับตนเองหรือการตัดขาดที่กล่าวมานั้นส่งผลให้บุคคลเต็มไปด้วยความปรารถนา (*desire*) อนึ่ง ความปรารถนาในแนวคิดทางจิตวิเคราะห์ของลากรองมิได้เป็นสิ่งเดียวกับความต้องการต่างๆไปในชีวิตประจำวัน หากแต่มันคือความต้องการอันเข้มข้นรุนแรงในระดับจิตไร้สำนึกซึ่งตัวบุคคลไม่มีวันที่จะนำสิ่งใดมาเติมเต็มความต้องการนั้นได้ และต้องแสวงหาสิ่งที่หายไปตลอดชีวิตของบุคคลนั้น ด้วยเหตุนี้บุคคลจึงเต็มไปด้วยความขาด (*lack*) ซึ่งเป็นสาระสำคัญของอัตบุคคลในมโนทัศน์ของลากรอง⁵⁴ ในมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ บางครั้ง *objet a* จะถูกเรียกว่า *object of desire* หรือวัตถุประสงค์แห่งความปรารถนา ด้วยเหตุที่ว่า การสูญหายไปของมันนั้นคือสาเหตุที่ทำให้อัตบุคคลมีความปรารถนา ลากรองกล่าวว่า *objet a* จะค้นพบได้ในความเพ้อฝัน (*fantasy*) เท่านั้น ซึ่งความเพ้อฝันในที่นี้หมายถึงการแสดงออกที่ขับเคลื่อนด้วยจินตนาการเพื่อทำให้เกิดสิ่งที่ไม่มีความจริงได้นั่นเอง

สลาวอย ชิเช็ค (Slavoj Žižek) เสนอว่าการดำรงอยู่ในฐานะอัตบุคคลในมโนทัศน์ของลากรองจึงมิใช่การตั้งคำถามว่าฉันคือใคร แต่คือการถามว่าฉันคือใครในสายตาผู้อื่น ผู้อื่นเห็นสิ่งใดในตัวฉันและต้องการอะไรจากฉัน⁵⁵ ซึ่งคุณลักษณะของอัตบุคคลในรูปแบบดังกล่าวสามารถเปรียบได้กับ *placeholder* หรือช่องว่างสำหรับใส่ข้อความในแบบฟอร์มออนไลน์ ซึ่งช่องว่างของแบบฟอร์มในลักษณะนี้จะมีข้อความกำกับเอาไว้ว่าข้อมูลที่จะกรอกลงไปในช่วงเวลานั้นจะต้องเป็นข้อมูลแบบใด กล่าวคือ บุคคลมิได้มีอิสระที่จะเลือกเป็นอะไรก็ได้ แต่มีการกำหนดไว้ล่วงหน้าแล้วว่าจะต้องเป็นสิ่งใด⁵⁶

⁵⁴ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 41.

⁵⁵ Oliver Mannion, "Reading Facebook through Lacan," *New Zealand Sociology* 26, no. 1 (2011). 145.

⁵⁶ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 38.



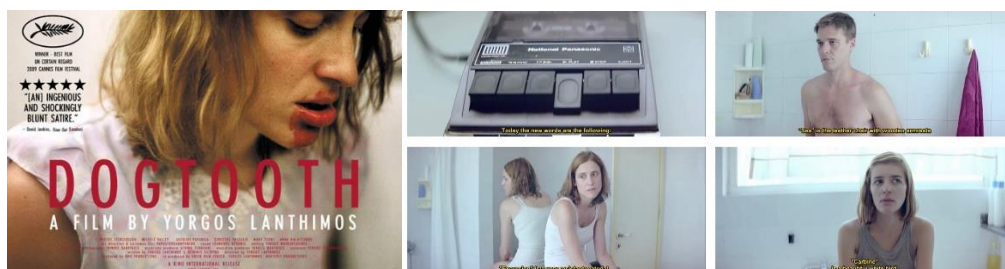
ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างของ placeholder

ในภาพนี้ตัวอักษรที่ปรากฏในช่องว่างสี่เหลี่ยมทางฝั่งขวาจะช่วยชี้ให้เห็นรูปแบบของข้อความที่จะใส่ลงไป
 ช่องว่าง ซึ่งในตัวอย่างนี้ รูปแบบดังกล่าวประกอบด้วย ชื่อ(name) เครื่องหมาย @ และชื่อโดเมน
 (domain.com)

ที่มา : <https://www.mindphp.com/forums/viewtopic.php?t=24026>

ภาพยนตร์เรื่อง Dogtooth ของผู้กำกับ ยอร์กอส แลนทิมอส (Yorgos Lanthimos) ที่สร้างขึ้นใน ค.ศ. 2009 นับเป็นตัวอย่างที่ดีในการอธิบายเกี่ยวกับความสำคัญ และพลังอำนาจของภาษาที่มีต่อการ แสดงออกถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลในสภุมลความคิดแบบล้าก้อง ในเนื้อหาตอนต้นเรื่องเราจะ เห็นพฤติกรรมแปลกประหลาดของพี่น้องสามคนที่กำลังนั่งฟังเสียงจากเครื่องเล่นเทปคาสเซ็ตอยู่ใน ห้องน้ำ เสียงจากเครื่องเล่นเทปเป็นเสียงของผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังอธิบายความหมายของสิ่งต่างๆ อย่างไรก็ดีความหมายของสิ่งต่างๆที่เธอกล่าวมานั้นไม่สอดคล้องกับสิ่งที่เราเคยรับรู้มาแต่อย่างใด ยกตัวอย่างเช่น ทะเล (sea) คือเก้าอี้หนึ่งซึ่งมีที่วางพักแขนทำจากไม้ ทางด่วน (highway) คือ ลมที่ พัดแรงมากๆ ปืนสั้น (carbine) คือ นกสีขาวที่สวยงาม เป็นต้น ในเนื้อเรื่องหลังจากนั้นผู้ชมจะทราบ ว่าผู้ที่จัดเตรียมเทปอธิบายความหมายที่ถูกเล่นในตอนต้นเรื่องนั้นคือพ่อแม่ของเด็กวัยรุ่นทั้งสามคน นั้นเอง อีกฉากหนึ่งที่ดูพิลึกพิลั่นไม่น้อยก็คือฉากที่สมาชิกทุกคนในครอบครัวกำลังนั่งกินข้าวแล้วลูก สาวถามขึ้นมาว่าอวัยวะเพศหญิง (cunt) คืออะไร แต่คริสตินาผู้เป็นแม่กลับตอบว่าคำๆนั้นหมายถึง โคมไฟขนาดใหญ่ (large lamp)

ผลพวงจากการยึดเยียบบทเรียนทางภาษาที่พิลึกพิการปรากฏให้เห็นผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ในตอนกลางเรื่อง เมื่อคริสตินาถามว่าลูกชายฝันถึงอะไร เขาตอบว่าฝันเห็นแม่ตกรสระว่ายน้ เธอถาม ว่าเรื่องราวในความฝันเป็นอย่างไรต่อหลังจากนั้น ลูกชายตอบกลับมาว่าเหตุการณ์ทั้งหมดมีเพียง เท่านั้น ฉากนี้แสดงให้เห็นข้อจำกัดทางจินตนาการของลูกชายและสื่อให้เห็นถึงอำนาจการควบคุมของ ระบบกฎเกณฑ์ (หรือ “ภาษา” ในแนวคิดของล้าก้อง) ที่หยั่งลึกลงไปถึงลึตไร้สำนึกแม้กระทั่งในความ ฝัน ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอภาพที่ชัดเจนว่าการยึดเยียบระบบภาษา (หรือกฎเกณฑ์) ที่พ่อและแม่ บัญญัติขึ้นมาในรูปแบบที่ผิดเพี้ยนเช่นนี้ได้ปิดกั้นการเชื่อมโยงกันระหว่างตัวหมายและความคิดที่ถูก หมายในสามัญสำนึกของบุคคลทั่วไป และส่งผลกระทบต่อในเชิงลบได้อย่างไร

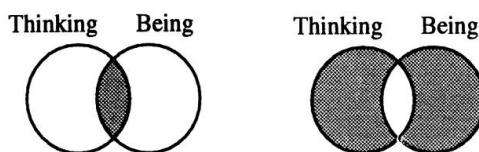


ภาพที่ 10 ภาพนิ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Dogtooth (2009)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=E28wqq9KGco>

ทัศนะของลากรองที่เชื่อว่าอัตบุคคลมิได้คิดหรือพูดจากความต้องการหรือแรงผลักดันอื่น ๆ ที่เป็นของเขาเองนั้นได้นำไปสู่การสลับสลับเปลี่ยนถ้อยแถลงของเรอเน เดส์การ์ตส์ ที่เคยกล่าวไว้ว่า “ฉันคิด ฉันจึงเป็นอยู่” (I think, therefore I am.) ลากรองแทนที่คำกล่าวของเดส์การ์ตส์ด้วยประโยค “ฉันคิดในขณะที่ฉันไม่ได้เป็น(บุคคล) ฉันจึงเป็น(บุคคล)ในขณะที่ฉันไม่ได้คิด” (I am thinking where I am not, therefore I am where I am not thinking.) แม้ประโยคนี้จะดูยากต่อการทำความเข้าใจอยู่บ้าง แต่สิ่งที่ลากรองต้องการจะชี้ให้เห็นก็คือในทัศนะของเขานั้น การคิด (thinking) และการเป็น (being) มิได้เป็นสิ่งที่สามารถจะอยู่ร่วมกันได้ในความเป็นอัตบุคคล ซึ่งเป็นวิธีการคิดที่ต่างไปจากมโนทัศน์ของเดส์การ์ตส์โดยสิ้นเชิง การที่เขาว่าการคิดทำให้ความเป็นบุคคลสิ้นสุดก็เพราะว่าความคิดของอัตบุคคลในมโนทัศน์ของลากรองนั้นถูกควบคุมด้วยอำนาจของ “สิ่งอื่น” (Other) หรือกฎเกณฑ์ทางสังคม มิได้เกิดจากการคิดอ่านหรือการพิจารณาของตนเอง แต่ในทางกลับกันตัวตนของบุคคลในแนวคิดของเดส์การ์ตส์ (Cartesian ego) นั้นมีอำนาจควบคุมตนเองอย่างมีสติตระหนักรู้อย่างเป็นเหตุเป็นผล⁵⁷ บรูซ ฟิงค์ (Bruce Fink) ได้นำเสนอความขัดแย้งระหว่างสองแนวคิดดังกล่าวออกมาเป็นแผนผังเปรียบเทียบดังที่ปรากฏในภาพด้านล่างนี้ โดยที่ภาพทางฝั่งซ้ายคืออัตบุคคลในแนวคิดของเดส์การ์ตส์ และภาพทางฝั่งขวา คืออัตบุคคลในแนวคิดของลากรอง

⁵⁷ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 38.



ภาพที่ 11 แผนผังเปรียบเทียบเปรียบเทียบอัตบุคคลในแนวคิดของเดส์การ์ตส์และลาก็อง

ที่มา : Bruce Fink, *Lacanian subject : between language and jouissance* (New Jersey: Princeton University Press, 1955), 43.

บทอภิปราย Schema L

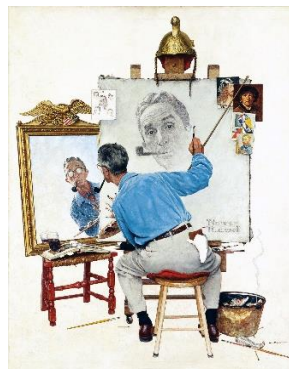
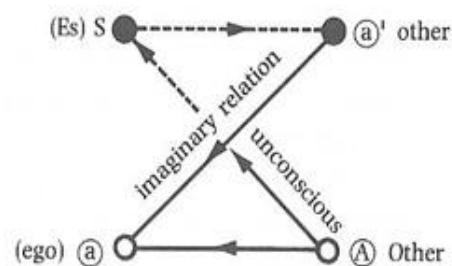
อนึ่ง ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในส่วนของพรหมแดนแห่งสิ่งจริง ข้าพเจ้าจะขอกล่าวถึงแผนภาพที่ลาก็องได้ยกมาอภิปรายในระหว่างการบรรยายที่จัดขึ้นในปี ค.ศ.1955 ที่เรียกว่า “Schema-L” สาเหตุที่ลาก็องเรียกแผนภาพดังกล่าวว่า Schema-L ก็เนื่องมาจากการที่รูปร่างของมันมีความคล้ายคลึงกับตัวอักษรแลมบ์ดา (Lambda) ในภาษากรีก⁵⁸ การคิดค้น Schema-L นั้นเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ลาก็องได้ศึกษาเรื่องสั้น *The Purloined Letter* ผลงานวรรณกรรมของ Edgar Allan Poe⁵⁹ ในการบรรยายครั้งนั้นลาก็องใช้ Schema-L ประกอบการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างอัตบุคคลและสิ่งอื่นที่มีอยู่ในพรหมแดนแห่งจินตภาพและพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์

ในแผนภาพ Schema-L ลาก็องได้แสดงให้เห็นระบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลกับองค์ประกอบอื่นๆที่เกิดขึ้นในพรหมแดนแห่งจินตภาพ โดยการใช้เส้นทึบตรงเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษร a ที่มุมล่างซ้ายของแผนภาพซึ่งหมายถึงตัวตนที่แปลกแยกในตัวเองของบุคคลกับตัวอักษร a' ที่อยู่ตรงมุมขวาบนของแผนภาพ (มีที่มาจากคำว่า *autre* ในภาษาฝรั่งเศส) อันสื่อถึงตัวตนของบุคคลที่ปรากฏอยู่ในผู้อื่น/สิ่งอื่น เป็นตัวตนเชิงอุดมคติ (*ideal ego*) ที่บุคคลใฝ่ฝันอยากจะเป็นแต่ก็ไม่มีทางที่จะบรรลุจุดประสงค์นั้นได้ นอกจากนี้หัวลูกศรที่มีทิศทางพุ่งจาก a' ไปสู่ a ยังแสดงถึงอิทธิพลของภาพลักษณ์ที่มีต่อตัวบุคคลโดยตรง

⁵⁸ Dylan Evans, *An Introductory of Lacanian Psychoanalysis* (London: Taylor & Francis e-Library, 2006). 172.

⁵⁹ "L and R Schemas," accessed March 17, 2019,

<https://www.encyclopedia.com/psychology/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/l-and-r-schemas>.



ภาพที่ 12 ภาพประกอบการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่าง Schema-L และภาพวาดของนอร์แมน ร็อคเวลล์

ที่มา : http://www.journal.fibreulture.org/issue12/issue12_watson_print.html

และ <https://www.wamc.org/post/family-norman-rockwell-angered-over-conclusions-drawn-new-rockwell-biography>

สาเหตุสำคัญที่บุคคลนั้นไม่สามารถบรรลุไปสู่ตัวตนในอุดมคติได้ในมโนทัศน์ของลาแก็องก็คือความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ระหว่างบุคคลและสิ่งอื่นที่เข้ามารบกวนความสัมพันธ์เชิงจินตภาพ ลาแก็องแสดงผ่านทางเส้นตรงที่ลากจากตัวอักษร A ที่มุมขวาล่างไปสู่ตัวอักษร S ที่มุมซ้ายบน ทั้งนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในระดับของจิตไร้สำนึก (unconscious) นอกจากนี้การที่เส้นเชื่อมโยง A และ S นั้นปรากฏอยู่ในลักษณะเส้นที่ตัดขวางเส้นความสัมพันธ์เชิงจินตภาพระหว่าง a และ a' มีนัยที่สื่อถึงการเป็นกำแพงกันขวางระหว่างตัวตนของบุคคลและภาพลักษณ์ที่บุคคลใฝ่ฝันถึง โดยที่ตัวอักษร S นั้นย่อมาจาก Subject หรือ Sujet ในภาษาฝรั่งเศส ส่วนตัวอักษร A นั้นที่มาจากคำว่า Autre ในภาษาฝรั่งเศสที่แปลความได้ว่า Other หรือสิ่งอื่นอันเป็นที่ตั้งของ Ego-Ideal หรืออุดมคติของความเป็นบุคคลที่ถูกสถาปนาขึ้นในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์

ในการอธิบายความสัมพันธ์ดังกล่าว สตีเฟน เลอไวน์ (Steven Levine) ได้ยกตัวอย่างงานจิตรกรรมของศิลปินนอร์แมน ร็อคเวลล์ (Norman Rockwell) ที่ถูกนำไปใช้เป็นภาพประกอบบนหน้าปกนิตยสาร The Saturday Evening Post ในปี ค.ศ. 1960 โดยงานจิตรกรรมชิ้นดังกล่าวแสดงภาพของร็อคเวลล์ที่กำลังเขียนภาพตนเอง (self portrait) โดยการส่องจากกระจกเงา แม้ว่าภาพใบหน้าของศิลปินที่ถูกบนผืนผ้าใบจะยังไม่เสร็จสมบูรณ์ แต่เราก็สามารถอนุมานได้ว่าร็อคเวลล์มีเจตนาที่จะปรับเปลี่ยนรายละเอียดภายในภาพให้บิดเบือนไปจากความเป็นจริง อันได้แก่ การนำเอาหมวกอัศวินสีทองมาแขวนไว้ที่บริเวณด้านบนของขาหยั่ง การที่ร็อคเวลล์ตั้งใจที่ไม่วาดแว่นตาลงไปในภาพเพื่อให้ตนเองดูอ่อนวัยซึ่งเป็นการกระทำที่สื่อเป็นนัยว่าเขาอาจจะไม่พอใจในภาพลักษณ์ของตนเองในความ

เป็นจริง การเน้นย้ำความเป็นตัวเองด้วยการใส่ตัวอักษรที่เป็นชื่อของเขาลงไปบริเวณมุมด้านขวาของภาพเขียน นอกจากนี้ที่มุมบนซ้ายของผืนผ้าใบเราจะเห็นว่ามีการวาดทศโลกว่าคภาพตนเองในมุมที่แตกต่างกันออกไปซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะหามุมมองที่ทำให้มองเห็นภาพของตนเองออกมาดูดีที่สุด

ในส่วนของความสัมพันธ์ในระดับจิตไร้สำนึกระหว่างบุคคลและพรหมแดนของภาษาหรือสิ่งอื่น (S และ A) นั้นปรากฏอยู่ที่มุมขวาบนของเฟรมเขียนภาพ ซึ่งมีภาพเขียนแบบ reproduction ซึ่งมีที่มาจากต้นฉบับภาพเขียน self portrait ของศิลปินระดับตำนานอย่าง อัลเบร็ชท์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer) เร็มบรันด์ (Rembrandt van Rijn) และ วินเซนต์ ฟาน ก็อก (Vincent Van Gogh) รวมถึงภาพเขียนของปีกาสโซ เลอแวนซ์ชี้ว่าการจัดวางภาพเหล่านั้นไว้บนผืนผ้าใบที่มีภาพ self portrait ของตนเองสื่อถึงความปรารถนาที่จะเป็นส่วนหนึ่งในบรรดาศิลปินผู้ยิ่งใหญ่เหล่านั้น⁶⁰ หรืออีกนัยหนึ่งก็คือการยึดถือเอาร่องรอยบางอย่างจากผู้ประสบความสำเร็จในอดีตมาเป็นแบบอย่างหรือแนวทางในการเขียนภาพของตนเอง และถ้าหากเราพิจารณาว่าความสำเร็จของศิลปินแต่ละคนนั้นถูกกำหนดด้วยปัจจัยอันใดก็พบว่าแท้จริงแล้วความสำเร็จของศิลปินนั้นมีได้เป็นสิ่งที่ศิลปินสามารถที่จะประกาศให้ผู้อื่นรับรู้ได้ด้วยตนเองแต่เป็นสิ่งที่ผู้อื่นตัดสินหรือต้องได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ในตรงนี้เองที่สอดคล้องกับข้อความที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นว่าความปรารถนาของอัตบุคคลมิได้เป็นความปรารถนาของเขาหรือเธออย่างแท้จริง แต่กลับเป็นความปรารถนาของผู้อื่นหรือสิ่งอื่น

กล่าวโดยสรุป พรหมแดนแห่งสัญลักษณ์จึงเป็นพรหมแดนที่มนุษย์ก้าวล่วงเข้าสู่ความเป็นอัตบุคคลแต่ในขณะเดียวกันก็ตกอยู่ภายใต้อำนาจของกฎเกณฑ์ของภาษาที่คอยกำหนดพฤติกรรมและทิศทางการปฏิบัติตัวไปตลอดชั่วชีวิต นอกจากนี้อำนาจของภาษาในมทัศน์ของลาแก็องยังบีบบังคับให้อัตบุคคลต้องสละทิ้งสิ่งที่มีติดตัวมาแต่เดิมไปไม่น้อย หนึ่งในสิ่งเหล่านั้นคือสิ่งที่ลาแก็องเรียกว่า “สิ่งจริง” ซึ่งจะได้กล่าวถึงในลำดับถัดไป

พรหมแดนแห่งสิ่งจริง (Real Order)

แนวคิดเรื่อง Real หรือ “สิ่งจริง” ถือเป็นหนึ่งโนมโนทัศน์ที่มีความซับซ้อนที่สุดในแนวทางจิตวิเคราะห์สากลลาแก็อง ทั้งนี้เนื่องด้วยธรรมชาติอันย้อนแย้งในตัวเอง (paradoxical nature) ของสิ่งจริงนั่นเองที่ทำให้มันเป็นแนวคิดที่ยากต่อความเข้าใจ คำอธิบายที่น่าจะทำความเข้าใจง่ายที่สุดก็คือ สิ่ง

⁶⁰ Steven Z. Levine, *Lacan Reframed* (New York: I.B Tauris & Co. Ltd, 2011). 40.

จริงคือสภาวะอันไร้ซึ่งความขาด (a state of non-lack) มันเป็นสิ่งที่มีความสมบูรณ์พร้อมในตัวเอง แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นสิ่งที่เป็นไปได้ด้วยเหตุที่ว่าสิ่งจริงนั้นต่อต้านและปฏิเสธการถูกแปรสภาพไปสู่สัญลักษณ์ใดๆก็ตาม ความเป็นไปไม่ได้ในที่นี้จึงหมายถึงการที่เราไม่สามารถอธิบายและกล่าวอ้างถึงสิ่งจริงด้วยสัญลักษณ์หรือภาษาในรูปแบบใดได้ทั้งสิ้น ดังนั้นลากรองจึงเลือกใช้รูปคำศัพท์ว่า “existence” ในการกล่าวถึงการมีอยู่ของสิ่งจริงเพราะว่ามันคือสิ่งที่ดำรงอยู่นอกอาณาบริเวณของพรมแดนแห่งจินตภาพและพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ หากจะจินตนาการถึงสิ่งจริงให้เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ให้ลองนึกถึงยุคสมัยแรกเริ่มของมนุษยชาติอันเป็นช่วงเวลาที่มียุคก่อนการกำเนิดของภาษาหรือช่วงเวลาที่ยารกแรกเกิดยังมีได้เรียนรู้สิ่งใดๆในโลก นั่นคือช่วงเวลาที่มียุคมนุษย์ยังคงบริสุทธิ์และมีสัญชาตญาณโดยกำเนิดคงอยู่อย่างครบถ้วน ในเวลาต่อมาเมื่อยารกได้ล่วงผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ร่างกายของทารกคนนั้นก็เข้าสู่กระบวนการเข้ารหัสด้วยชุดของตัวหมาย (signifiers) อย่างต่อเนื่อง ความพึงพอใจ (pleasure) ที่เคยมีมาโดยกำเนิดได้ถูกจัดสรรให้อยู่ในพื้นที่อันจำกัด ในขณะที่พื้นที่อื่นๆ(ซึ่งเคยเป็นสิ่งที่ทารกไม่คุ้นเคย)ได้ถูกทำให้กลายเป็นความธรรมดาสามัญที่คุ้นชินภายในบริบทของความเป็นจริงทางสังคม ก่อนที่กระบวนการเหล่านี้จะเกิดขึ้นเคยมีพื้นที่หนึ่งที่ไร้ซึ่งความแตกแยกที่ซึ่งทุกสิ่งทุกอย่างผสมผสานเป็นเนื้อเดียวกัน (one unbroken erogenous zone) ไม่มีพื้นที่ส่วนใดที่ได้รับอภิสิทธิ์เหนือพื้นที่อื่นๆ เราจึงกล่าวได้ว่าภาษาคือสิ่งที่กำจัดสิ่งจริงออกไปจากสารบบของความเป็นจริง

พรมแดนของสิ่งจริงคืออาณาบริเวณของทุกสิ่งทุกอย่างที่ถูกกำจัดออกไปจากความเป็นจริง (reality) ที่เรารู้ เนื่องจากความเข้าใจที่มีต่อสิ่งต่างๆในสภาพแวดล้อมที่เราอาศัยอยู่นั้นได้ถูกหล่อหลอมด้วยภาษาและกลไกที่มีอยู่ในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ ส่งผลให้ความเป็นจริงที่เรารู้ในชีวิตประจำวันมีสถานะเป็นเสมือนอุปสรรคที่คอยกั้นขวางการปรากฏของสิ่งจริงและยังเป็นดั่งพลังงานหรืออำนาจที่ผลักดันให้อัตบุคลิกเกิดความแปลกแยกในตัวเอง นอกจากนี้ยังส่งผลให้อัตบุคลิกไม่สามารถพบเจอกับสิ่งจริงได้อีกต่อไป⁶¹ ในอีกแง่หนึ่งลากรองมองว่าสิ่งจริงคือเงื่อนไขประการหนึ่งที่ทำให้ความเป็นจริงที่ถูกสถาปนาด้วยกลไกในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์นั้นดำรงอยู่ได้ แต่ในขณะเดียวกันมันก็คอยสั่นคลอนและกัดกร่อนความเป็นจริงนั้นด้วย มันคือสิ่งที่ทำลายปทัสถานทางสังคมเพื่อที่จะปลดแอกอัตบุคลิกออกไปจากข้อบังคับต่างๆ มันเป็นสิ่งที่คอยปั่นป่วนและทำให้ระบบทั้งหลายในความเป็นจริงนั้นเสียกระบวนการ

⁶¹ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 45.

ด้วยเหตุนี้พรมแดนแห่งสัญลักษณ์ (ในฐานะของภาษา) จึงเป็นเสมือนผู้มีอำนาจอนุมัติการดำรงอยู่ของสรรพสิ่ง ด้วยเหตุที่ว่าหากสิ่งใดไม่สามารถอธิบายหรือแสดงตัวผ่านทางกลไกของภาษาได้ ก็ถือว่าสิ่งนั้นมีได้ดำรงอยู่ในความเป็นจริง ดังที่ฟิงค์กล่าวไว้ใน Lacanian Subject ว่าภาษานำสิ่งต่างๆเข้ามาสู่การดำรงอยู่ ภาษาทำให้สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นจริงของมนุษย์ สิ่งต่างๆไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากการผ่านกระบวนการเข้ารหัส (ciphered) ทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ (symbolized) หรือแปรสภาพเป็นคำต่างๆ (put into words)

การสาบสูญไปของสิ่งจริงจึงสะท้อนภาพของโลกแห่งอุดมคติอันคับแคบ เพราะว่าความเป็นจริงที่สร้างขึ้นจากภาษานั้นคือผลผลิตจากกลุ่มบุคคลเพียงบางกลุ่มในสังคม มิใช่ความเป็นจริงของทุกคนในสังคมนั้นๆ นอกจากนี้ความเป็นจริงของแต่ละกลุ่มบุคคลนั้นย่อมที่จะแตกต่างกันออกไปด้วยเหตุที่ว่าในแต่ละวัฒนธรรม ศาสนา ครอบครัวยุค กลุ่มบุคคล ได้พัฒนารูปแบบภาษา คำศัพท์ การแสดงออก และความเข้าใจในสรรพสิ่งด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่ม

การที่สิ่งจริงไม่มีอยู่ในความเป็นจริงของเรา มิได้หมายความว่ามันไม่มีอยู่จริง แท้จริงแล้วสิ่งจริงสามารถปรากฏให้เห็นในความเป็นจริงได้ในบางโอกาส ดังที่ริชาร์ด บูธบี (Richard Boothby) ชี้ว่าสิ่งจริงนั้นหลบหนีจากการถูกนำเสนอผ่านภาพแทน (representation) แต่การมีอยู่ของมันนั้นสามารถสัมผัสได้ในประสบการณ์ที่เราเผชิญหน้ากับความพิกล (uncanny) หรือพบได้ในหลักฐานที่หลงเหลือจากอาการบอบช้ำทางจิต⁶² ในกระบวนการบำบัดผู้ป่วยทางจิต ลาก็องจึงเน้นย้ำเสมอว่านักจิตวิเคราะห์จะต้องแทรกแซงเข้าไปนั่นคือพรมแดนแห่งสิ่งจริงของผู้ป่วย มิใช่ทัศนคติของผู้ป่วยที่มีต่อความเป็นจริง⁶³ สลาวอย ชิเชค ยกตัวอย่างการปรากฏตัวของสิ่งจริงที่มีอยู่ในภาพยนตร์ *The Birds* (1963) ผลงานของอัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ที่มีการใช้ภาพของกลุ่มนกแทนค่าสิ่งที่ถูกกดทับหรือกดขี่จากความเป็นอยู่ของมนุษย์ในชุมชนที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งสภาวะเช่นนั้นส่งผลให้นกกลุ่มนั้นรวมตัวกันโจมตีมนุษย์อย่างเกรี้ยวกราด นอกจากนี้ ชิเชคยังเสนอว่า ความย้อนแย้งอย่างหนึ่งของสิ่งจริงคือข้อเท็จจริงที่ว่า แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่มีได้ดำรงอยู่ในความเป็นจริง แต่มันก็มีคุณลักษณะและศักยภาพที่จะสร้างผลกระทบต่างๆให้เกิดขึ้นภายในความเป็นจริงได้ นอกจากนี้เขายัง

⁶² Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 48.

⁶³ Bruce Fink, *Lacanian subject : between language and jouissance* (New Jersey: Princeton University Press, 1955). 24-25.

ได้ยกตัวอย่างสิ่งที่เรียกว่า “macGuffin” ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของฮิทช์ค็อก มาประกอบการอธิบายให้เกิดความกระจ่างมากขึ้น สิ่งที่เรียกว่า macGuffin คือสิ่งที่มีความสำคัญต่อตัวละครในเรื่องอย่างยิ่งยวด และ دلใจให้เกิดกระทำต่างๆในภาพยนตร์ รวมไปถึงขับเคลื่อนให้เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินต่อไปข้างหน้า (set the story in motion)⁶⁴ ยกตัวอย่างเช่น กระเป๋าเดินทางปริศนาในภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction ผลงานของผู้กำกับควเอนติน ทารันตีโน (Quentin Tarantino) ตลอดการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ชมจะไม่มีโอกาสทราบได้เลยว่าในกระเป๋าใบนั้นบรรจุสิ่งใดอยู่ แต่มันคือวัตถุที่ตัวละครในเรื่องต่างต้องการมาครอบครอง และทำให้เกิดการต่อสู้แย่งชิงกัน อย่างดุเดือดเพื่อให้ได้กระเป๋าใบนั้นมาอยู่ในครอบครอง⁶⁵

สำหรับบุรุษสิ่งจริงเปรียบเหมือนอำนาจที่อยู่ภายนอกระบบทางกายภาพในสามัญสำนึกของคนทั่วไป เขาเสนอแนวคิดเกี่ยวกับพิกัดตำแหน่งของสิ่งจริงโดยกล่าวว่า เราจะสัมผัสการมีอยู่ของสิ่งจริงได้จากความผิดปกติบางอย่าง เช่น การอยู่ผิดที่ผิดทาง การจัดเรียงแบบผิดตำแหน่ง และภายในความล้มเหลวของกลไกการสร้างภาพแทน ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของซีเซ็คที่เสนอว่า สิ่งจริงจะสามารถดำรงอยู่ได้ก็เพียงแต่ใน interspace, an intermediate state และสามารถมองเห็นได้จากตำแหน่งที่เฉพาะเจาะจงเท่านั้น ในมโนทัศน์ของสิ่งจริงจะสามารถปรากฏเป็นรูปธรรมภายในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ได้ก็ต่อเมื่อสิ่งจริงได้จำแลงแปลงตัวอยู่ในรูปลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า “ภาพวิทัศน์เบี่ยง” (anamorphosis) เท่านั้น⁶⁶

ภาพวิทัศน์เบี่ยง (Anamorphosis)

ในการกล่าวถึงประเด็นเรื่อง “ภาพวิทัศน์เบี่ยง” ลากีองได้ยกตัวอย่างภาพ The Ambassadors ผลงานจิตรกรรมของ ฮานส์ โฮลไบน์ (Hans Holbein) ศิลปินชาวเยอรมัน-สวิส ขึ้นมาประกอบการอภิปราย ในเบื้องต้นเมื่อผู้ชมมองไปที่ภาพผลงานจิตรกรรม The Ambassadors สิ่งแรกที่มองเห็นได้อย่างเด่นชัดคือภาพของชายสองคนภายในพระราชฐานของพระเจ้าเฮนรีที่ 8 ชายคนทางซ้ายมือแต่งตัวภูมิฐานดูมีฐานะ ส่วนชายอีกคนหนึ่งแต่งตัวในลักษณะของบุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับศาสนา ในภาพยังมีองค์ประกอบที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆที่ดูหุหุราอันแสดงถึงความรุ่งเรืองของยุคสมัยนั้น

⁶⁴ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis."

⁶⁵ "Here's what a MacGuffin is, and 15 killer examples that made movies memorable," accessed February 12, 2019, <https://www.digitaltrends.com/movies/best-movie-macguffins/>.

⁶⁶ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 50–51.

มาถึงตรงนี้ หลังจากพิจารณาองค์ประกอบที่ได้กล่าวมา ผู้ชมยังคงเชื่อว่าตนเองเป็นผู้ควบคุมการมองเห็นอย่างสมบูรณ์แบบ เนื่องจากสิ่งต่างๆที่ได้กล่าวมาในภาพนั้นปรากฏเป็นภาพที่เด่นชัดต่อสายตา แต่เมื่อผู้ชมได้สังเกตเห็นองค์ประกอบที่ดูคล้ายภาพนามธรรมที่มีตำแหน่งอยู่บริเวณด้านล่างของพื้นที่ในงานจิตรกรรมซึ่งผู้ชมไม่สามารถจะถอดรหัสด้วยการมองแบบปกติได้ว่าสิ่งนั้นคือภาพของอะไร ผู้ชมจึงตระหนักได้ถึงความไม่ปกติที่มีอยู่ในภาพและจำเป็นต้องเคลื่อนย้ายตัวเองไปจากตำแหน่งเดิมที่ตนยืนมองภาพอยู่ จนกระทั่งไปอยู่ในตำแหน่งหนึ่งที่สามารถจะเห็นได้ว่าสิ่งนั้นคือภาพของหวักะโหลกในที่สุด แนวคิดเชิงจิตวิเคราะห์ที่สายลากิ่งชี้ว่าภาพกระโหลกอันบิดเบี้ยวในภาพนี้คือกลลวงที่อยู่ในมิติของการมองโลกด้วยดวงตาซึ่งล่องลอยให้อัตบุคคคลตกอยู่ในหลุมพรางของการมองเห็น มันคือภาพแทนของสภาวะความเป็นอัตบุคคคลที่ถูกสั่นคลอนและสะท้อนให้เห็นถึงความกลวงเปล่าของบุคคคลนั้น มากาเร็ต ไอเวอร์เซ็น เสนอเพิ่มเติมว่า รูปกระโหลกนี้มีสถานะเป็นดังจุดบอดในการรับรู้อย่างมีจิตสำนึก กล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ “สิ่งจริง” (ในโลกของการมองเห็นด้วยสายตา) ก่อตัวขึ้นตอนที่ การมองเห็น (vision) ได้ถูกแยกออกเป็นการมองเห็นอย่างมีสติและสิ่งที่ถูกขับออกไป ด้วยเหตุดังกล่าว สิ่งจริงในความหมายนี้ จึงเป็นเหมือนตัวแปรปริศนาในสมการทางคณิตศาสตร์ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากทัศนวิสัยที่มีต่อความเป็นจริงได้ถูกบิดเบือนออกไปจากเดิม⁶⁷



ภาพที่ 13 ภาพจิตรกรรม The Ambassadors (1533)

ที่มา:[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ambassadors_\(Holbein\)#/media/File:Hans_Holbein_the_Younger_-_The_Ambassadors_-_Google_Art_Project.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ambassadors_(Holbein)#/media/File:Hans_Holbein_the_Younger_-_The_Ambassadors_-_Google_Art_Project.jpg)

ในอีกแง่หนึ่ง ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่า การจะมองเห็นภาพหวักะโหลกที่สมบูรณ์ได้นั้นจะไม่สามารถกระทำได้โดยการมองจากตำแหน่งปกติที่ผู้ชมมองเห็นองค์ประกอบอื่นๆในภาพ แต่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ชมจะต้องเคลื่อนย้ายตำแหน่งการมองไปสู่บริเวณทางด้านขวามือของตนเองและเคลื่อนตัวเข้าไป

⁶⁷ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 52.

ใกล้ภาพวาดมากจนถึงขนาดที่แทบจะหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของภาพวาดขั้นนี้จึงจะสามารถเห็นหัวกะโหลกได้อย่างชัดเจน ซึ่งตรงจุดนี้ก็แสดงให้เห็นความสำคัญของตำแหน่งในการจ้องมองอีกด้วย ภาพหัวกะโหลกใน “The Ambassadors” จึงเป็นเหมือนอำนาจที่ “บีบ” ให้ ผู้ชมต้องยอมสูญเสียระยะห่างระหว่างตัวเองกับภาพวาด ยอมผละตัวเองออกจากตำแหน่งเดิมซึ่งเปรียบเสมือนเป็นที่ตั้งของตัวตนและอัตลักษณ์ และกลายเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ตนเองกำลังจ้องมองอยู่ การกระทำดังกล่าวจึงเปรียบได้กับการยอมละทิ้งตัวตนและอัตลักษณ์ (ที่ถูกกำหนดโดยกฎเกณฑ์ทางสังคม หรือพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์ในแนวคิดของลาโก้) ไปในขณะเดียวกัน⁶⁸

ภาพ The Ambassadors เป็นภาพเขียนสีน้ำมันที่มอบประสบการณ์ในการเข้าถึงงานจิตรกรรมที่แปลกใหม่ ในแง่หนึ่งภาพเขียนขั้นนี้ก็ลุ่มลึ่ววิธีคิดว่าสายตาของคนเป็นศูนย์กลางแห่งการจ้องมองในทุกอย่าง เพราะในขณะที่คนจ้องมองสิ่งใดสิ่งหนึ่งองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง มันก็ย่อมมีองค์ประกอบที่จ้องกลับมาหาคนเช่นกัน และองค์ประกอบที่จ้องมองกลับมาหาผู้ชมนั้นเป็นเสมือนการผลักไล่ส่งให้ผู้ชมตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกและทำให้ผู้ชมได้กลายเป็นสิ่งอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับใดกับภาพวาดนั้นเลย สภาวะดังกล่าวเป็นอีกแนวคิดหนึ่งของลาโก้ที่ข้าพเจ้าจะอธิบายในลำดับถัดไป

แนวคิดเรื่องการจ้องมอง (Gaze)

ในมนทัศน์ของลาโก้ ภาพวิทัศน์เปี่ยมมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับแนวคิดเรื่องการจ้องมองซึ่งเชื่อมโยงกับกระบวนการของการมองที่สร้างเครือข่ายอันซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างผู้มองกับสิ่งที่ถูกมองเห็น ทั้งนี้ ในภาษาของลาโก้เรียกองค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้ว่า ผู้จ้องมอง (gazer) และ สิ่งที่ถูกจ้องมอง (object being gazed) ซึ่งแท้จริงแล้วแนวคิดนี้ก็มีบทบาทสำคัญในกลไกของชั้นกระจกที่ใช้อธิบายการก่อเกิดตัวตนและอัตลักษณ์ผ่านภาพสะท้อนในกระจกเงาซึ่งเกิดขึ้นในพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์เช่นกัน นักวิชาการในแวดวงศิลปกรรมจำนวนหนึ่งใช้แนวคิดเรื่องการจ้องมองในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมงานและตัวผลงานศิลปะ และอธิบายว่าการจ้องมองคือสิ่งที่ผู้ชม

⁶⁸ อรรถนพ ชินตะวัน, สิ่งที่ล่องหนเห็นได้ในภาพยนตร์ (*Visible Invisible in Cinema*) (นครปฐม: หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน), 2556). 30–32.

งานปรารถนาที่จะเห็น แต่ในขณะเดียวกันก็ปิดกั้น (mask) สิ่งที่ดวงตาของผู้ชมสามารถจะมองเห็นได้อย่างแท้จริง⁶⁹

ในขณะที่เรอเน เดส์การ์ตส์เชื่อว่าผัสสะการมองเห็นของมนุษย์คือผัสสะที่เชื่อถือได้มากที่สุดเมื่อเทียบกับประสาทสัมผัสอื่นๆของมนุษย์ เดส์การ์ตส์คิดว่าการมองเห็นจะช่วยให้เกิดความเข้าใจสิ่งต่างๆในโลก และนำมาสู่การตระหนักรู้ในตนเอง แต่ฌ็อง ปอล ซาร์ต (Jean-Paul Sartre) กลับมองว่าการตระหนักรู้ในตัวเอง (consciousness) และการมองเห็น (sight) นั้นเป็นสิ่งที่แยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิง เขากล่าวว่าตัวตนของบุคคลนั้นเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการจ้องมองจากผู้อื่น (the gaze of the other) ต่างหาก⁷⁰ แนวคิดดังกล่าวของซาร์ตได้ส่งอิทธิพลทางความคิดต่อลาก็องในเวลาต่อมา เช่นเดียวกับผลงาน “Phenomenology of Perception” และ “The Visible and the Invisible” ของเมารีซ เมอแลว-ป็องตี (Maurice Merleau-Ponty) ที่ส่งผลกระทบต่อวิธีการคิดเรื่องการจ้องมองในมโนทัศน์ของลาก็องเช่นกัน

ลาก็องกล่าวว่าคุณูปการที่สำคัญของซาร์ตที่มีต่อแนวคิดเรื่องการจ้องมองก็คือการพยายามที่จะแยกแยะ “การจ้องมอง” (the gaze) และ “ดวงตา” (the eye - ซึ่งเป็นนัยที่หมายถึงการมองเห็นด้วยดวงตา) ออกจากกัน และอธิบายให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างสองสิ่งนี้ ในแนวคิดของซาร์ตนั้น การจ้องมองมิได้เกี่ยวข้องกับดวงตาเสมอไป แต่การจ้องมองสามารถแฝงตัวอยู่ในรูปแบบที่หลากหลาย มันสามารถอยู่ในรูปแบบของเสียงความเคลื่อนไหวในยามที่พุ่มไม้ต้องลมในขณะที่ทหารกำลังจุ่มโจมตีศัตรูอยู่ในความเงียบสงัด หรืออาจจะเป็นเสียงฝีเท้าของใครสักคนบนทางเดินที่เราได้ยิน ในขณะที่แนบหูบนบานประตูห้องของคนอื่นเพื่อแอบฟังความเป็นไปภายในนั้น การจ้องมองอาจจะเป็นบ้านหลังน้อยสีขาวที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยวบนเนินเขา หรือแม้กระทั่งลำแสงที่เล็ดรอดผ่านผ้าม่านในห้องมืด⁷¹ การจ้องมองในทัศนะของซาร์ตเป็นรูปแบบของความสัมพันธ์ที่ต้องสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างบุคคล (intersubjectivity หรือ สหอัตวิสัย) เช่น เมื่อ “ฉัน”(“I”) ในฐานะบุคคล (subject) ตระหนักรู้ได้ว่ามีบุคคลอื่นกำลังจ้องมองฉันอยู่ การดำรงอยู่ของฉันในฐานะบุคคลก็ถูก

⁶⁹ Virginia Lynn, "Lacanian gaze, semiotics, and the enigma of Bosch" (Doctor of Philosophy University of Louisville, 2017). 25-26.

⁷⁰ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 53.

⁷¹ Yuanlong Ma, "Lacan on Gaze," *International Journal of humanities and Social Science* 5, no. 10 (1) (October 2015). 125-126. (125-137)

คุกคามและสั่นคลอน”⁷² การจ้องมองที่ทรงพลังที่สุดในทัศนะของลากรองคือ การจ้องมองที่เราจินตนาการไปเองว่ามันซ่อนเร้นอยู่ในสิ่งอื่น ซึ่งอาจจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งไม่มีชีวิตใดๆก็ได้⁷³ ลากรองเรียกการจ้องมองจากสิ่งไม่มีชีวิตว่า “การจ้องมองที่มีมาก่อนหน้า” (pre-existing gaze) ซึ่งหมายถึงการจ้องมองที่ดำรงอยู่ก่อนเวลาที่บุคคลจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการจ้องมอง อย่างไรก็ตาม บุคคลก็ไม่อาจจะสัมผัสรู้ถึงการจ้องมองในรูปแบบนี้ได้ ทั้งนี้ด้วยเนื่องมาจากสาเหตุที่ว่าบุคคลนั้นสามารถมองเห็นได้จากตำแหน่งเดียวเพียงเท่านั้น แต่ในขณะที่เดียวกันตัวเขาเองกลับถูกมองเห็นจากทุกทิศทาง (I see only from one point, but in my existence I am looked at from all sides)⁷⁴ ตัวอย่างที่ชัดเจนอันหนึ่งของการจ้องมองในลักษณะดังกล่าวก็คือรูปแบบสถาปัตยกรรมที่รู้จักกันในนาม “พานีโอติคอน” (Panopticon) ที่ออกแบบโดยเจอเรมี เบนเธม (Jeremy Bentham) นักปรัชญาชาวอังกฤษในศตวรรษที่ 18 เบนเธมออกแบบอาคารในรูปแบบพานีโอติคอนเพื่อนำมาใช้เป็นสถานที่คุมขังนักโทษ โดยที่ลักษณะทางกายภาพของตัวอาคารมีพื้นฐานเป็นรูปทรงกระบอก ห้องคุมขังหลายห้องถูกจัดวางเรียงรายต่อกันไปตามแนวความโค้งภายในของทรงกระบอกและซ้อนขึ้นไปเป็นชั้นๆ ที่ตำแหน่ง จุดศูนย์กลางภายในทรงกระบอกมีประภาคารซึ่งมีห้องชั้นบนสุดเป็นห้องสังเกตการณ์ของผู้รักษาความปลอดภัยที่เฝ้าดูแลความเรียบร้อยภายในตัวอาคาร การที่ห้องของผู้รักษาความปลอดภัยที่ตั้งอยู่ตรงตำแหน่งจุดศูนย์กลางของห้องซึ่งทำให้เขาสามารถมองเห็นความเป็นไปในตัวอาคารได้รอบด้านตลอดเวลา ในขณะที่เดียวกัน นักโทษที่ถูกคุมขังอยู่ในแต่ละห้องซึ่งจะไม่สามารถมองเห็นได้เลยว่าภายในห้องบนประภาคารนั้นมีผู้รักษาความปลอดภัยที่กำลังเฝ้าดูพวกเขาอยู่จริงหรือไม่ แท้จริงแล้วผู้รักษาความปลอดภัยมีได้อยู่ในตัวประภาคารตลอดเวลา ในหลายๆครั้งเขาเพียงแค่ปล่อยให้แสงไฟเล็ดรอดออกมาจากห้องของที่ว่างเปล่าแต่เพียงเท่านั้น อย่างไรก็ตาม กลุ่มนักโทษก็ปักใจเชื่อไปแล้วว่ามีผู้รักษาความปลอดภัยอยู่ในห้องนั้นตลอดเวลา มิเชล ฟูก็อดซ์ชี้ว่าสถานะเช่นนี้ปลูกฝังกระแสสำนึกลงไปถึงกันบึงจิตใจของนักโทษให้พวกเขา รู้สึกว่าตนเองกำลังถูกจับจ้องพฤติกรรมอยู่ตลอดเวลา⁷⁵

⁷² Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 53.

⁷³ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 54.

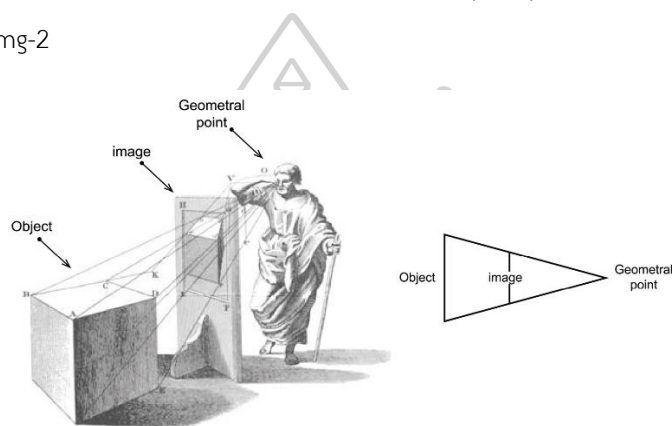
⁷⁴ Ma, "Lacan on Gaze." 127.

⁷⁵ Pauline Morin, "Foucault and Lacan : The Gaze and its Operation within Historiography" (the 89th ACSA Annual Meeting Proceedings, Paradoxes of Progress, Baltimore, USA, March 16–20 2001). 324.



ภาพที่ 14 พาหนูปติคอน (panopticon) ในปัจจุบัน

ที่มา : <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/23/panopticon-digital-surveillance-jeremy-bentham#img-2>

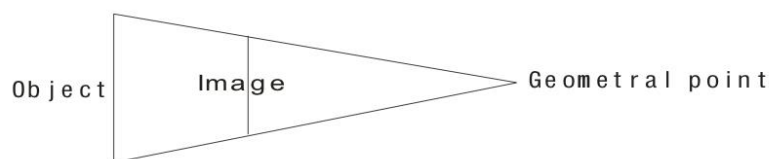


ภาพที่ 15 ภาพแสดงที่มาของ visual cone ที่ใช้ประกอบการอธิบายเรื่องการจ้องมอง

ที่มา: <http://tinaliagkimaisd.blogspot.com/2011/12/theory-of-visual-cone.html> และ Yuanlong Ma, "Lacan on Gaze," International Journal of humanities and Social Science Vol 5, No 10(1) (October 2015): 133.

ในทางจิตวิเคราะห์กล่าวไว้ว่าหน้าที่อันสำคัญอย่างหนึ่งของดวงตา (the eye) ก็คือการปิดบังซ่อนเร้น (veil หรือ screen) การจ้องมอง (gaze) ในการสัมมนาครั้งที่ 11 ลาก็องได้พยายามอธิบายแนวคิดดังกล่าว และแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างดวงตาและการจ้องมองผ่านทางแผนผัง 3 ภาพดังนี้⁷⁶

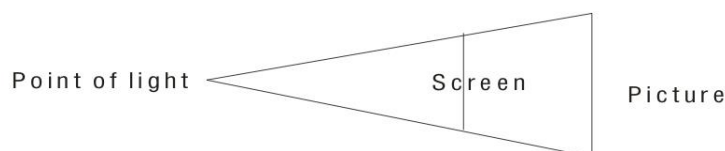
⁷⁶ Ma, "Lacan on Gaze." 132–133.



ภาพที่ 16 กลไกการทำงานของ “ดวงตา” (eye)

ที่มา: Yuanlong Ma, "Lacan on Gaze," International Journal of humanities and Social Science Vol 5, No 10(1) (October 2015): 133.

ในภาพที่ 16 ที่จุด Geometrical Point ทางฝั่งขวามือของภาพเป็นตำแหน่งของตัวบุคคล (subject) ในขณะที่ทางฝั่งซ้ายมือเป็นตำแหน่งของ “วัตถุ” (Object) ที่ตัวบุคคลกำลังมองอยู่ ภาพที่บุคคลมองเห็น (image) จึงปรากฏอยู่บนระนาบที่คั่นอยู่ตรงกลางระหว่างตัวบุคคลและวัตถุ

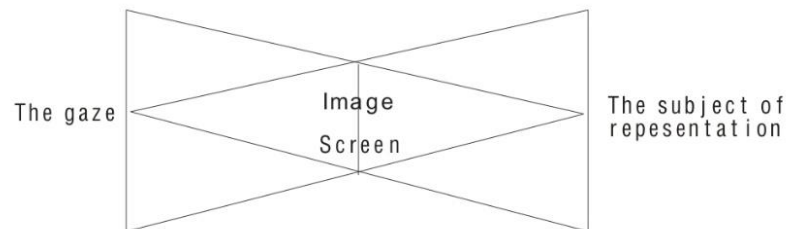


ภาพที่ 17 กลไกการทำงานของ "การจ้องมอง" (gaze)

ที่มา: Yuanlong Ma, "Lacan on Gaze," International Journal of humanities and Social Science Vol 5, No 10(1) (October 2015): 133.

ภาพที่ 17 ทางฝั่งซ้ายมือที่จุด Point of light คือตำแหน่งของ "การจ้องมอง"(gaze) ขณะที่ทางฝั่งขวามือคือตำแหน่งของตัวบุคคล(subject) ในฐานะของ “ภาพ” (image) และที่ระนาบตรงกลางคือตำแหน่งของ “ดวงตา” (the eye) ของตัวบุคคลที่อยู่ในสถานะ “ฉากกั้น” (screen) ซึ่งปิดบังการมีอยู่ของ “การจ้องมอง”(gaze) ทั้งนี้ แผนผังในภาพที่ 17 นี้เองที่สามารถอธิบายข้อความที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นที่บอกว่า “หน้าที่อันสำคัญอย่างหนึ่งของดวงตา (the eye) ก็คือการปิดบังซ่อนเร้น (veil หรือ screen) การจ้องมอง (gaze)” อย่างไรก็ตามทั้งการทำงานของดวงตาและการจ้องมองนั้นมิได้แยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด แต่กลับเป็นกลไกการทำงานที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ดังที่ปรากฏอยู่ในรูปของสามเหลี่ยมที่ซ้อนทับกันอยู่ในภาพที่ 18 กล่าวคือ ในขณะที่บุคคลมองเห็นภาพของวัตถุผ่านทาง “ดวงตา” นั้น บุคคลก็ตกอยู่ในสถานะของ “ภาพ” ของ “การจ้องมอง” ไปด้วยในขณะเดียวกัน แต่

สาเหตุที่บุคคลไม่สามารถตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของ “การจ้องมอง” ได้นั้น ก็เป็นเพราะว่า “การจ้องมอง” ได้ถูกปิดบังไว้ด้วย “ดวงตา” ของตัวบุคคลนั่นเอง



ภาพที่ 18 แผนผังอธิบายกลไกการทำงานของกรจ้องมอง (gaze) โดยเปรียบเทียบกับการทำงานของดวงตา (eye)

ที่มา: Yuanlong Ma, "Lacan on Gaze," International Journal of humanities and Social Science Vol 5, No 10(1) (October 2015): 133.



ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาของการวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าขอสรุปแนวคิดที่ได้นำเสนอไปในเนื้อหาส่วนที่ 1 ในรูปแบบตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์

นักคิด	แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์
เรอเน เดส์การ์ตส์ (René Descartes)	เดส์การ์ตส์เชื่อว่าการทำความเข้าใจโลกเกิดจากการตั้งคำถามกับทุกสรรพสิ่ง อัตบุคคลในแนวคิดของเดส์การ์ตส์จึงเป็นบุคคลที่คิด เชื่อในเหตุผล และมีอำนาจควบคุมตนเองอย่างมีสติ
ชาร์ลส์ ฮอร์ตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley)	ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวบุคคลพัฒนาขึ้นจากปฏิกิริยาของบุคคลต่อความคิดเห็นของผู้อื่นที่มีต่อตัวบุคคล อัตบุคคลของคูลีย์เกิดจากการซึมซับเอาทัศนคติของบุคคลอื่นที่มีต่อตัวเขาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนและอัตลักษณ์ แนวคิดสำคัญคือ “ตัวตนในกระจกเงา” (The Looking Glass Self)
จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead)	ตัวตนและอัตลักษณ์เกิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กลไกสำคัญคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (Role Taking) ของผู้อื่น ผ่านทางภาษาซึ่งเป็นช่องทางการถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคม นำมาสู่การเสนอวิภาษวิธีที่เรียกว่า “I - me Dialectic”
เออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman)	กอฟแมนเปรียบเทียบการแสดงออกของบุคคลเป็นเสมือนการแสดงละครเวที อัตลักษณ์บุคคลเกิดจากการคิดสรรคุณลักษณะบางประการแล้วนำเสนอต่อบุคคลอื่นในรูปแบบต่างๆขึ้นอยู่กับสถานการณ์ซึ่งเขาเปรียบเทียบขอบเขตการแสดงออกของบุคคลกับกรอบ (frame) ของรูปภาพ
ธีโอ แวน ลีเวน (Theo Van Leeuwen)	มโนทัศน์เรื่องกรอบ (frame) ของกอฟแมนมีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของแวน ลีเวนที่สำรวจความหมายของข้อมูลเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในพื้นที่ของกรอบในลักษณะต่างๆ แต่แวน ลีเวนมุ่งเน้นไปที่การศึกษาในบริบทของการติดต่อสื่อสารทางภาพ (visual communication)
ฌ็อง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard)	ความเป็นอัตบุคคลเกิดขึ้นในสถานะเหนือจริง (Hyperreality) ที่ความเป็นจริงของบุคคลคือสิ่งจำลองที่ไม่มีต้นแบบ บุคคลจึงตกอยู่ในสถานะของความจริงเสมือน (virtual reality) ที่ปราศจากฐานของความจริงในโลก
ฌาคส์ ลาก็อง (Jacques Lacan)	อัตลักษณ์บุคคลเกิดจากความหลงใหลในภาพลักษณ์และการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นหรือสิ่งอื่น ในอีกแง่หนึ่งกฎเกณฑ์ทางสังคมคอยควบคุมและทำให้บุคคลไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างแท้จริง

ส่วนที่ 2 : การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์

จุดเริ่มต้นที่สำคัญประการหนึ่งของโครงการศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ เกิดขึ้นจากความสนใจส่วนตัวที่จะศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะในหมวดหมู่ของศิลปะสื่อใหม่ 2 รูปแบบ อันได้แก่ ศิลปะสื่อฐานเวลา (time-based media art) และศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive art) แล้วนำมาผสมผสานกันให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบใหม่ เพื่อสื่อสารทัศนคติเชิงวิพากษ์ที่มีต่อการปฏิสัมพันธ์ในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งผลให้รูปแบบการแสดงออกถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลมีความเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่น่าเป็นกังวล

เนื้อหาในลำดับถัดไป จะเป็นการนำเสนอเนื้อหาของสิ่งที่เรียกว่า "สื่อใหม่" ต่อด้วยความเป็นมาของ "ศิลปะสื่อใหม่" โดยสังเขป ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาที่ว่าด้วยการอภิปรายผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์และบทวิเคราะห์ผลงานเหล่านั้นในตอนท้ายสุด

นิยามของสื่อใหม่ (new media)

เลฟ มาโนวิช (Lev Manovich) ผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎีสื่อใหม่ กล่าวว่าสิ่งที่จัดว่าเป็นสื่อใหม่ ไม่ว่าจะถูกสร้างขึ้นโดยตรงในคอมพิวเตอร์ หรือจะเป็นข้อมูลที่แปลงมาจากสื่ออื่น ๆ ที่เป็นแอนาล็อก ล้วนแต่ประกอบขึ้นด้วยชุดรหัสที่เป็นตัวเลขทั้งสิ้น กล่าวอีกนัยหนึ่ง สื่อใหม่นั้นเปรียบได้กับภาพแทนของสิ่งต่างๆ ในรูปแบบของชุดตัวเลขนั่นเอง คุณสมบัติดังกล่าวส่งผลให้สื่อใหม่เป็นสิ่งที่สามารถอธิบายออกมาเป็นตัวเลขได้ เช่น ภาพดิจิทัลเป็นสิ่งที่สามารถแสดงผลออกมาเป็นตัวเลขผ่านทางโปรแกรมจำพวก text editor เป็นต้น นอกจากนี้ สื่อใหม่ยังเป็นสิ่งที่มีความแปรผันไปตามการปรับเปลี่ยนอัลกอริทึม⁷⁷ เช่น การที่เราสามารถปรับแต่งค่าสีรูปภาพดิจิทัลด้วยเครื่องมือในโปรแกรม Photoshop เป็นต้น⁷⁸ นักวิชาการและนักทฤษฎีสื่อมีการศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่ (new media) กันอย่างกว้างขวางในช่วงต้นทศวรรษที่ 90 ซึ่งการอภิปรายในประเด็นนี้มีคำหนึ่งที่มีมักจะถูกหยิบยกขึ้นมาอยู่เสมอ นั่นคือคำว่า “ดิจิทัล” (digital) หากสืบค้นลงไปในเรื่องที่จริงจังทางประวัติศาสตร์ ก็สามารถกล่าวได้ว่าชาร์ลส์ บาบเบจ (Charles Babbage) คือผู้ริเริ่มสร้างอุปกรณ์ที่เรียกได้ว่าเป็นสื่อดิจิทัลชนิดแรกในช่วงศตวรรษที่ 18 โดยการทำงานของอุปกรณ์ดังกล่าวมีการเข้ารหัสและถอดรหัสข้อมูลด้วยเครื่องจักร อย่างไรก็ตาม คำนี้เพิ่งจะถูกนำมาใช้อย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 1996 นี้เอง เมื่อครั้งที่นิโกลาส เนโกรโปนต์ (Nicholas Negroponte) รวบรวมบทความในนิตยสาร Wired มาตีพิมพ์เป็น

⁷⁷ อัลกอริทึม (algorithm) หมายถึงชุดคำสั่งที่จัดลำดับกระบวนการคิดการตัดสินใจของระบบคอมพิวเตอร์

⁷⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001). 27.

หนังสือที่ใช้ชื่อว่า Being Digital⁷⁹ ยุคนี้ได้อธิบายความเป็นดิจิทัลโดยเปรียบเทียบกับกับเทคโนโลยีที่มีมาก่อนนั้นคือแอนะล็อก (analog) ซึ่งมีที่มาจากคำว่า analogy อันหมายถึงการเป็นภาพแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ร่องรอยบนแผ่นเสียงเป็นภาพแทนของคลื่นเสียง เข็มนาฬิกาเป็นภาพแทนของเวลา เป็นต้น ในขณะที่สื่อดิจิทัลนั้นจะต้องใช้กระบวนการแปลงสัญญาณข้อมูลในลักษณะต่างๆให้อยู่ในรูปแบบของตัวเลข เช่น เสียงดิจิทัล จะต้องแปลงสัญญาณจากคลื่นเสียงเป็นตัวเลขเพื่อเลียนแบบระดับของเสียง และเมื่อจะนำกลับมานำเสนอใหม่ก็จะต้องแปลงกลับไปเป็นแอนะล็อกอีกครั้งหนึ่ง เป็นต้น⁸⁰ อาจกล่าวได้ว่าสื่อแอนะล็อกนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงข้อมูลในเชิงกายภาพที่สัมผัสได้ แต่สื่อดิจิทัลกลับเป็นการเปลี่ยนแปลงไปสู่รูปแบบสัญญาณที่ไม่สามารถจับต้องได้นั้นเอง สื่อดิจิทัลไม่เพียงแต่นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ในแวดวงของเทคโนโลยีสารสนเทศ แรงกระตุ้นของสื่อที่น่าพิศวงนี้จะถูกส่งมาถึงกลุ่มคนทำงานสร้างสรรค์อย่างเช่นศิลปินอีกด้วย การเกิดขึ้นของสื่อดิจิทัลทำให้ศิลปินหลายๆกลุ่มในทุกมุมโลกหันมาค้นคว้าและบุกเบิกแนวทางใหม่ๆในการสร้างงานศิลปะ

ความเป็นมาโดยสังเขปของศิลปะสื่อใหม่ (new media art)

ศิลปะสื่อใหม่มีจุดเริ่มต้นในปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีใหม่ของยุคสมัยนั้นเริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จุดเริ่มต้นดังกล่าวนี้มีความเชื่อมโยงกับการก่อเกิดของทัศนูปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในยุคแรกเริ่ม อย่างเช่น แพร์ริคซิโนสโคป (praxinoscope) ที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี ค.ศ. 1877 หรือ ซูแพร์ริคซิโนสโคป (zoopraxiscope) ที่ถูกคิดค้นโดยเอ็ดเวิร์ด มายบริดจ์ (Eadweard Muybridge) ในปี ค.ศ. 1879 เป็นต้น หากจะกล่าวว่าการจุดเริ่มต้นของศิลปะสื่อใหม่นั้นมีที่มาจากงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (moving image art) ก็คงไม่ผิดนัก

หลังจากนั้น ตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 ไปจนถึงทศวรรษที่ 50 ผลงานศิลปะในรูปแบบที่เรียกว่า จลนศิลป์ (kinetic art) และศิลปะที่ใช้แสงเป็นองค์ประกอบในงาน ถือได้ว่าเป็นการบุกเบิกแนวทางการสร้าง

⁷⁹ Lev Manovich, "Theres is Only Software," in *Nam June Paik Reader : Contributions to an Artistic Anthropology*, ed. Youngchul. Lee and Henk Slager (Seoul: NJP Art Center, 2009). 26.

⁸⁰ ยุคติ มุกดาวิจิตร, "ชาติพันธุ์นิพนธ์การเมืองดิจิทัล: มนุษย์-สังคมศาสตร์กับภววิทยาปริวรรตของดิจิทัล," วารสารสื่อ ศิลปะ และการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1, no. 1 (ตุลาคม- มีนาคม 2559). 17.

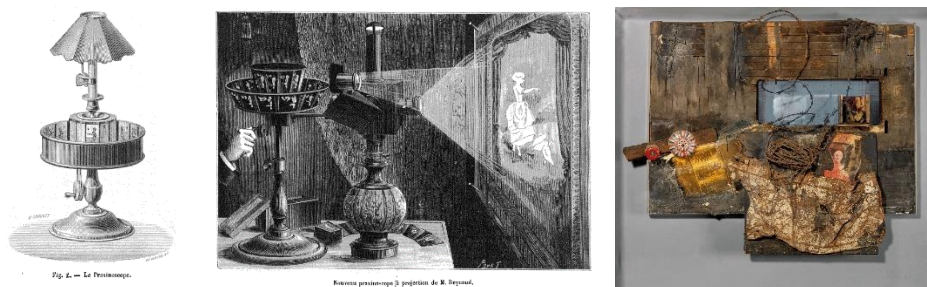
ผลงานด้วยวิธีการใหม่ๆ ซึ่งเป็นแนวทางที่มีมาก่อนการแพร่หลายของงานที่จัดอยู่ในประเภสื่อใหม่ซึ่งเกิดขึ้นในภายหลัง ในปี ค.ศ. 1958 วูล์ฟ วอสเทล ได้รับการบันทึกว่าเป็นศิลปินคนแรกที่น่าเอาสื่อโทรทัศน์เข้ามาใช้ในงานศิลปะที่มีชื่อว่า "German View from the Black Room Cycle" (1958-59)⁸¹ รูปแบบการทำงานของวอสเทลนั้นสอดคล้องกับข้อเสนอของ เลส เลอวีน (Les Levine) ศิลปินชาวอเมริกันผู้ร่วมยุคสมัยเดียวกับวอสเทล ที่กล่าวว่า คำว่า "สื่อ" ในบริบทของ "ศิลปะที่ใช้สื่อ" หรือ media art นั้นมิได้หมายถึงส่วนประกอบทางกายภาพของงานศิลปะ เช่นสื่อะคริลิกที่เป็นส่วนหนึ่งของงานจิตรกรรม หรือสำริดที่เป็นวัสดุชนิดหนึ่งที่ใช้ในการสร้างงานประติมากรรม แต่คำว่าสื่อในทัศนะของเลอวีน คือ "สื่อสารมวลชน" หรือ mass media อันหมายถึง สื่อหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ โปสเตอร์ โฆษณา หรือบิลบอร์ด เป็นต้น⁸² หากพิจารณาในแง่นี้ ผลงาน "German View from the Black Room Cycle" (1958-59) ของวอสเทลก็จัดอยู่ในงานศิลปะประเภท media art เช่นกัน

ต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 60 ความก้าวหน้าในแวดวงของสื่อวีดิทัศน์ทำให้เกิดการทดลองทางทัศนธาตุในรูปแบบใหม่ที่ขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ พัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีดังกล่าวส่งผลต่อรูปแบบการทำงานของกลุ่มศิลปินที่รู้จักกันในนาม "ฟลักซัส" (Fluxus) และก่อนที่จะเข้าสู่ทศวรรษที่ 90 เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และการเกิดขึ้นของสื่ออินเทอร์เน็ต ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่กับรูปแบบการสร้างงานศิลปะอีกครั้งหนึ่ง⁸³

⁸¹ "New Media Art," accessed February 23, 2017, https://en.wikiversity.org/wiki/New_Media_Art.

⁸² สุทธิ คุณาวิชยานนท์, ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย : ตะวันตกและไทย (กรุงเทพฯ: ทวีวัฒนาการพิมพ์, 2561). 315.

⁸³ "New Media Art."



ภาพที่ 19 อุปกรณ์ Praxinoscope และผลงาน “German View from the Black Room Cycle” (1958-59)

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope#/media/File:Lanature1879_praxinoscope_reynaud.png

และ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lanature1882_praxinoscope_projection_reynaud.png

และ <https://postwar.hausderkunst.de/en/artworks-artists/artworks/deutscher-ausblick-19581959-aus-dem-environment-das-schwarze-zimmer-german-view-from-the-black-room-cycle>

ในปัจจุบัน แวดวงของศิลปะสื่อใหม่เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ทำให้เกิดการแสดงออกทางศิลปะด้วยรูปแบบใหม่ๆอย่างต่อเนื่องในแบบที่ไม่เคยเป็นมาก่อน แนวทางการสร้างสรรค์หลายๆแบบเกิดขึ้นจากความแพร่หลายในการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวซึ่งมาพร้อมกับความสามารถในการใช้โปรแกรมต่างๆ และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของสื่อชนิดนี้ แนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ๆจึงปรากฏตามมาอย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น ศิลปะสื่อฐานเวลา (time-based media art) ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive art) ศิลปะอินเทอร์เน็ต (internet art) เป็นต้น

อย่างไรก็ดี แม้ว่าจะเป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นจากนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีซึ่งดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่ห่างไกลจากเรื่องของความงามและความละเอียดอ่อนที่มีอยู่ในสุนทรียศาสตร์แบบเดิม แต่ศิลปะสื่อใหม่ก็มีศักยภาพที่จะสร้างสุนทรียภาพ สร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมงาน นำเสนอแนวคิดทางปรัชญา และสะท้อนภาพความเป็นไปในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ด้อยไปกว่างานศิลปะในรูปแบบอื่น อนึ่ง หากพิจารณาในแง่รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน จะพบว่าศิลปินสื่อใหม่มักจะใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่แตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตามก็ลักษณะร่วมที่เด่นชัดประการหนึ่งของศิลปินกลุ่มนี้ก็คือความสนใจศึกษาและนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในแง่มุมต่างๆ

เนื้อหาในลำดับถัดไปจะเป็นบทวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงกับโครงการศิลปนิพนธ์ทั้งในแง่ของประเด็นทางความคิด และรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ อนึ่ง ศิลปินที่ข้าพเจ้ายกมาเป็นกรณีศึกษา มีดังต่อไปนี้ นัม จุง เป็ค (Nam June Paik) ปีเตอร์ แคมปัส (Peter Campus) โทนี เออาร์สเลอร์ (Tony Oursler) และแอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley) รายละเอียดของเนื้อหาที่มีดังต่อไปนี้

กรณีศึกษาผลงานศิลปิน นัม จุง เป็ค (Nam June Paik)

นัม จุง เป็ค (ค.ศ.1932–2006) เป็นศิลปินสัญชาติอเมริกันเชื้อสายเกาหลี ในช่วงระหว่างสงครามเกาหลี เขาและครอบครัวได้อพยพไปอาศัยอยู่ในประเทศฮ่องกงเป็นระยะเวลาหนึ่งก่อนที่จะย้ายไปที่ประเทศญี่ปุ่น ด้วยความสนใจในศาสตร์และศิลป์ทางการดนตรีที่มีมาแต่ดั้งเดิม ทำให้เขาเลือกที่จะร่ำเรียนและฝึกฝนศิลปะการบรรเลงเปียโนคลาสสิกใน มหาวิทยาลัยแห่งโตเกียว (University of Tokyo) ในช่วงเวลาต่อมา นัม จุง เป็ค ได้ตัดสินใจเดินทางไปใช้ชีวิตช่วงหนึ่งในประเทศเยอรมันตะวันตก ซึ่งทำให้เขาได้รู้จักกับศิลปินในกลุ่ม Conceptual Art และ Neo-Dada เช่น โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) จอห์น เคจ (John Cage) และ วูล์ฟ วอสเทล (Wolf Vostell) การได้พบปะกับศิลปินกลุ่มนี้เป็นหมุดหมายสำคัญของเป็คในฐานะศิลปิน ในแง่ที่ว่ามันทำให้เขาเกิดความสนใจในการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเวลาต่อมา ในปี ค.ศ.1964 เป็คได้ย้ายถิ่นฐานไปอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และเริ่มทำงานศิลปะโดยการผสมผสานเอาความสนใจในเรื่องดนตรีที่มีมาแต่เดิมของเขากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในช่วงเวลานั้น อันได้แก่ โทรทัศน์ กล้องบันทึกภาพวิดีโอ เป็นต้น

ผลงานของ นัม จุง เป็ค นั้นมีความหลากหลายในแง่ของรูปแบบการนำเสนอ ด้วยเหตุนี้ การจัดหมวดหมู่ของผลงานจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้การศึกษา การทำความเข้าใจ และการวิเคราะห์ผลงานในลักษณะต่างๆเป็นไปอย่างมีแบบแผนและเป็นระบบ ในที่นี้ ข้าพเจ้าได้จำแนกผลงานของเป็คออกเป็น 3 กลุ่ม ตามรูปแบบของการนำเสนอผลงานที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นความแตกต่างทางด้านเทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงพัฒนาการทางด้านความคิดของศิลปินได้อย่างชัดเจน การอภิปรายและวิเคราะห์ผลงานนั้นจะเป็นการพิจารณาผ่านกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวถึงในเนื้อหาส่วนแรก โดยมีการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมในช่วงเวลาที่ผลงานเหล่านั้นถูกสร้างขึ้น อนึ่ง ผลงานของเป็คทั้งสามรูปแบบมีดังต่อไปนี้

ผลงานรูปแบบที่ 1 : งานศิลปะในกลุ่มนี้เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยวิธีการทดลองกับสัญญาณภาพวีดิทัศน์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาขอบเขตความเป็นไปได้ในการสร้างงานผ่านสื่อใหม่ ผลงานที่จะกล่าวถึงเป็นลำดับแรกคือผลงานที่ชื่อว่า "Magnet TV" (1965) ซึ่งเป็นผลงานที่ศิลปินนำเอาเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์มาทำงานร่วมกับแท่งแม่เหล็ก ในการนำเสนอผลงาน แท่งแม่เหล็กจะถูกจัดวางอยู่บนโทรทัศน์ ด้วยการจัดวางในลักษณะดังกล่าว คลื่นแม่เหล็กจะทำปฏิกิริยากับสัญญาณภาพที่ปรากฏบนหน้าจอและแสดงผลออกมาเป็นความเคลื่อนไหวของทัศนธาตุที่ดูคล้ายภาพนามธรรม นอกจากนี้ศิลปินยังอนุญาตให้ผู้ชมเคลื่อนย้ายตำแหน่งของแท่งแม่เหล็กที่วางอยู่บนเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ได้ตามความต้องการ ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์จึงปรับเปลี่ยนไปตามการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมที่มีกับงานศิลปะ ประเด็นที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งในรูปแบบการนำเสนอผลงาน "Magnet TV" (1965) คือการที่เป็คยอมละทิ้งอิทธิฤทธิ์ของศิลปินในฐานะผู้ที่มีอำนาจเบ็ดเสร็จในการควบคุมภาพที่ปรากฏในผลงาน และปล่อยให้ผู้ชมสามารถปรับเปลี่ยนสัญญาณภาพที่ปรากฏบนหน้าจอได้อย่างอิสระ อีกแง่มุมหนึ่งที่น่าสนใจก็คือสถานะของผู้ชมในฐานะ "ผู้รับชม" ผลงาน และในฐานะ "ผู้ควบคุม" ภาพที่ปรากฏในงานนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 20 ผลงาน "Magnet TV" (1965)

ที่มา : <http://www.mediaartnet.org/works/magnet-tv/>

หากพิจารณาในแง่ของกลไกการเกิดภาพในผลงาน "Magnet TV" (1965) จะเห็นว่าวิธีการที่เปิดใช้นั้นคือการนำเอาข้อมูลจากภายนอกเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้เกิดภาพในงานผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ซึ่ง "ข้อมูลจากภายนอก" ในที่นี้คือคลื่นสัญญาณจากแท่งแม่เหล็กที่ถูกเคลื่อนย้ายโดยผู้ชมนั่นเอง ในปัจจุบันมีการจัดหมวดหมู่ให้กับงานในลักษณะนี้อย่างเป็นทางการ โดยตั้งชื่อให้ศิลปะในรูปแบบนี้ว่า glitch art อันหมายถึงงานศิลปะที่นำเอาผลลัพธ์ที่เกิดจากความบกพร่องหรือ

ความผิดพลาดในการประมวลผลของระบบการทำงานที่มีอยู่ในสิ่งต่างๆ (ส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์) มาใช้เป็นสื่อในการสร้างสุนทรียภาพแบบหนึ่งที่น่าเสนอความผิดพลาดเหล่านั้นในฐานะองค์ประกอบหลักของงาน



ภาพที่ 21 ภาพนิ่งจากผลงาน “Global Groove” (1973)

ที่มา : <https://www.eai.org/titles/global-groove> และ <https://www.e-flux.com/announcements/39676/good-morning-mr-nam-june-paik/> และ <http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/images/4/>

ในปี ค.ศ. 1973 เปิดตัวโครงการที่มีชื่อว่า Global Groove ซึ่งเป็นการทดลองกับสิ่งที่เขาเรียกว่า "participation T.V."⁸⁴ ชื่อผลงาน Global Groove เผยให้เห็นเจตนาของศิลปินที่ต้องการจะสื่อไปถึงแนวคิด Global Village⁸⁵ และเป็นเสมือนข้อความที่ส่งออกไปเพื่อยั่วล้อกับทัศนคติในเชิงบวกของ มาร์แชล แม็คลูฮาน (Marshall McLuhan) นักทฤษฎีด้านสื่อคนสำคัญที่มีต่อสื่อโทรทัศน์ ผลงาน Global Groove ถูกนำเสนอในรูปแบบของเทปบันทึกภาพรายการโทรทัศน์ โดยตั้งอยู่บนฐานของการจินตนาการไปถึงสภาวะสังคมโลกที่ข้อมูลข่าวสาร สื่อวีดิทัศน์ และความคิดริเริ่มทางวัฒนธรรม กลายเป็นสิ่งที่สามารถแบ่งปัน แลกเปลี่ยน และส่งต่อกันได้อย่างเสรี ในอีกแง่หนึ่ง ผลงานชิ้นนี้ก็มีเจตนาที่จะวิพากษ์บทบาท หน้าที และความรับผิดชอบของหน่วยงานที่ให้บริการทางสังคมซึ่งมีความเป็นชาตินิยมอย่างสุดโต่ง และมักจะมียุคติดกับวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากตนเอง รวมไปถึงเสียดสีแหว

⁸⁴ "How Nam June Paik Used Technology to Search for a Deeper Humanity," accessed January 28, 2017, https://www.artspace.com/magazine/art_101/close_look/close-look-nam-june-paik-52522.

⁸⁵ Global Village เป็นคำอธิบายสภาวะที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้โลกทั้งใบถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ทั้งนี้ มาร์แชล แม็คลูฮาน (Marshall McLuhan) นักทฤษฎีทางด้านสื่อชาวแคนาดา คือผู้เสนอแนวคิดดังกล่าวในหนังสือ "The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man" (1962) และ "Understanding Media" (1964) ซึ่งเป็นผลงานชิ้นสำคัญของเขา

วงการสร้างรายการโทรทัศน์เชิงพาณิชย์ที่เอาแต่มุ่งเน้นไปที่การผลิตรายการที่ไม่ประเทืองปัญญาแต่กลับพยายามที่จะสร้างมาตรฐานการบริโภครายการโทรทัศน์ในช่วงเวลานั้น อนึ่ง ผลงาน Global Groove ซึ่งผลิตโดยสถานีโทรทัศน์ PBS มีฉากเปิดเรื่องที่น่าเสนอแนวคิดอันเป็นแก่นกลางที่สำคัญของผลงานชิ้นนี้ โดยกล่าวว่า "นี่คือการเหลือบมองไปยังช่วงเวลาในอนาคตที่ทุกคนสามารถดัดแปลงช่องสัญญาณโทรทัศน์เพื่อดูรายการที่หลากหลายได้จากทั่วทุกมุมโลก และเมื่อถึงเวลานั้น หนังสือแนะนำรายการโทรทัศน์ (TV guides) จะมีความหนาหนักไปกว่าสมุดบันทึกเบอร์โทรศัพท์ของเมืองแมนฮัตตัน⁸⁶

โปรเจกต์ Global Groove ซึ่งสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1973 ได้ซ่อนนัยที่ชี้ให้เห็นแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสื่อโทรทัศน์ซึ่งเกิดขึ้นจริงในเวลาต่อมาอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ การเปลี่ยนช่องเพื่อดูรายการโทรทัศน์แบบผ่านๆ (channel zapping) และการเติบโตของรายการโทรทัศน์ที่มุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาสาระในเรื่องดนตรี ภาพวีดิทัศน์ที่ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ประกอบขึ้นจากภาพหลากหลายลักษณะซึ่งมีที่มาจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกันออกไป อาทิเช่น ภาพของอัลเลน กินส์เบิร์ก (Allen Ginsberg) นักเขียนชาวอเมริกันที่กำลังร้องเพลงพร้อมกับการเล่นเครื่องดนตรีให้จังหวะ ภาพส่วนหนึ่งที่ตัดมาจากภาพยนตร์ บางช่วงของผลงานมีการนำเสนอภาพที่ดูคล้ายการเอ็กซ์เรย์สรีระของเครื่องดนตรีจนเห็นโครงกระดูกภายใน รวมไปถึงภาพการแสดงของเมอร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) นักออกแบบท่าเต้นชาวอเมริกัน ภาพการเล่นเปียโนในแบบเอเชีย ภาพการเล่นดนตรีแจ๊ซ ภาพจากสารคดีของจอห์น เคจ (John Cage) และภาพของริชาร์ด นิกสัน (Richard Nixon) ที่ปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์ในลักษณะที่ถูกปรับเปลี่ยนให้ปรากฏออกมาอย่างผิดเพี้ยนด้วยแรงคลื่นแม่เหล็ก ซึ่งเป็นวิธีการที่เขาใช้ในงาน Magnet TV นอกจากนี้ยังมีภาพของเป็คที่กำลังทำท่าทางสั่งการให้กลุ่มฝูงชนเปิด-ปิดตา ซึ่งกลุ่มคนเหล่านั้นดูเหมือนตกลอยอยู่ในภวังค์ และถูกขับเคลื่อนด้วยท่วงทำนองของภาพและเสียงโดยปราศจากการให้ความสนใจต่อความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว ภาพเหล่านั้นถูกเชื่อมเข้าหากันด้วยการทำงานของอุปกรณ์ที่เรียกว่า synthesizer หรือเครื่องสังเคราะห์เสียงที่ศิลปินนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของภาพวีดิทัศน์ให้แสดงผลออกมาในรูปแบบที่ต่างออกไปจากภาพต้นฉบับ เช่น การทำซ้ำองค์ประกอบในภาพ การซ้อนทับกันของภาพนี้กร้องและนักเต้นรวมไปถึงภาพอื่นๆ ทำให้ภาพมีความซับซ้อนจนใน

⁸⁶ "Global Groove 1973," accessed January 23, 2017, <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000034527&lg=GBR>.

บางขณะก็ดูเป็นเหมือนภาพนามธรรม กล่าวโดยรวม สิ่งที่ปรากฏในผลงานชิ้นนี้เป็นเสมือนภาพแทน ความบ้ำคั่งของข้อมูลข่าวสารที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์



ภาพที่ 22 ภาพนิ่งจากผลงาน "Good morning, Mr. Orwell" (1984)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=SIOLhyDjtl>

วิธีการปะติดภาพจากแหล่งต่างๆเข้าด้วยกัน (collage) คือกลวิธีสำคัญที่เป็คใช้ในงาน Global Groove ซึ่งในภายหลังวิธีการดังกล่าวได้ถูกนำไปใช้ในผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่มีชื่อว่า "Good morning, Mr. Orwell" (1984) ที่ศิลปินนำภาพการเดินของ เมอร์ซ คันนิงแฮม มาซ้อนทับกับภาพวิดีโอ บันทึกการสัมภาษณ์ของ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) จิตรกรชาวสเปน ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองให้กับนวนิยายเรื่อง "1984" ของจอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell) และเป็นเสมือนคำเตือนให้เฝ้าระวังภัยจากอำนาจของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทควบคุมสังคมมนุษย์ เป็คนำเสนอผลงาน "Good morning, Mr. Orwell" ที่มีความยาวประมาณ 1 ชั่วโมงในรูปแบบการถ่ายทอดสดผ่านดาวเทียมที่ส่งไปถึงผู้ชมราว 25 ล้านคนในเมืองซานฟรานซิสโก นิวยอร์ก และปารีส ในวันขึ้นปีใหม่ ของปี ค.ศ. 1984 ⁸⁷

แนวคิดที่แฝงอยู่ในผลงาน Global Groove นั้นเชื่อมโยงไปถึงคำกล่าวของแม็คลูแชนที่เสนอว่า "ตัวสื่อ(กลาง)นั้นคือข้อความในตัวมันเอง" (The medium is the message) ในผลงาน Global Groove เป็คแสดงให้เราเห็นว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่เราเห็นคือสิ่งที่ถูกประมวลหรือโดนกระทำด้วยกลไกของสื่อโทรทัศน์ ไม่มีสิ่งใดถูกมองอย่างที่มีนเป็นอีกต่อไป สำหรับแม็คลูแชนโทรทัศน์มิได้เป็นเพียงอุปกรณ์ที่ใช้เป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลรูปแบบภาพ แต่ตัวมันเองก็เป็ระบบของข้อมูลข่าวสารอย่างหนึ่งที่มีอำนาจปรับเปลี่ยนสิ่งต่างภายในระบบของตัวเองได้อย่างไม่มีข้อจำกัด สารระสำคัญที่แท้จริงในผลงาน Global Groove มิได้อยู่ในภาพใดภาพหนึ่งที่เป็คนนำมาใช้ในงาน และก็มีใช้ความสัมพันธ์ที่มี

⁸⁷ Brooks, "How Nam June Paik Used Technology to Search for a Deeper Humanity."

อยู่ระหว่างภาพเหล่านั้น แต่มันคืออิทธิพลของภาพทั้งหมดทั้งหมดที่มีต่อโครงสร้างสภาวะจิตภายใน
ตัวตนของปัจเจกชนในสังคมที่อยู่ในฐานะผู้ชมรายการโทรทัศน์⁸⁸



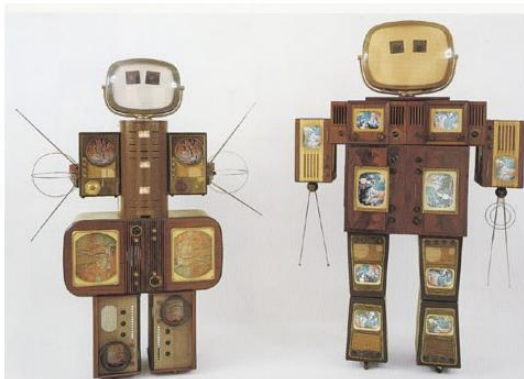
ภาพที่ 23 ผลงาน “TV Bra for Living Sculpture” (1969)

ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/peter-j-moore/charlotte-moorman-wearing-nam-june-paiks-tv-br-aa-a-yb2q7jUlv8UZup7g8AFJw2>

ผลงานรูปแบบที่ 2 : ผลงานกลุ่มนี้มีการนำเสนอลักษณะทางกายภาพที่แสดงให้เห็นถึงสภาวะที่
นวัตกรรมการสื่อสารแฝงตัวอยู่ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์อย่างชัดเจน ผลงานบางชิ้นเกิดจากการ
ผสมผสานกันระหว่างงานทัศนศิลป์และศิลปะดนตรีซึ่งสร้างความสนใจส่วนตัวของเป็คที่มีมาแต่เดิม
ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน “TV Bra for Living Sculpture” (1969) ที่เป็คทำงานร่วมกับ ชาร์ล็อต มัวร์
แมน (Charlotte Moorman) นักเชลโล่ชาวอเมริกัน ผลงานชุดนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์เป็นอย่างมาก
ในแง่ของความอนาจารในที่สาธารณะ ผลงาน “TV Bra for Living Sculpture” (1969) นำเสนอ
สภาวะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีด้วยการนำวัตถุที่เป็นตัวแทนของนวัตกรรมทางการ
สื่อสารของยุคสมัยนั้นอย่างเช่นเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ขนาดเล็กมาประกอบขึ้นเป็นรูปทรงของชุด
ชั้นในสตรี ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความใกล้ชิดทางกายภาพกับร่างกายมนุษย์เป็นอย่างมาก การกระทำ
ดังกล่าวจึงเป็นอุปลักษณะที่บ่งบอกถึงสภาวะที่มนุษย์ไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยปราศจาก
เทคโนโลยี แต่ในอีกแง่หนึ่ง การนำเสนอผลงานในรูปแบบดังกล่าวก็เป็นการกระตุ้นเตือนให้มนุษย์ใช้
ชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์โดยที่ยังคงรักษาจิตวิญญาณแห่งความเป็นมนุษย์เอาไว้ได้⁸⁹

⁸⁸ Beyler, "Global Groove 1973."

⁸⁹ Brooks, "How Nam June Paik Used Technology to Search for a Deeper Humanity."



ภาพที่ 24 ผลงาน “Family of Robot” (1986)

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/237987161530348485/>

ผลงานอีกลักษณะหนึ่งในกลุ่มนี้ คือศิลปะในรูปแบบ Robotic Art ซึ่งเป็นรูปแบบของงานที่เป็คนำเอา โทรทัศน์จำนวนมากมาประกอบเป็นรูปร่างของมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน "Family of Robot" (1986) เป็นผลงานชุดหนึ่งที่ศิลปินนำเสนอภาพของสังคมที่มนุษย์รับเอา เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตอย่างแนบแน่น ผลงานชุดนี้ยังแฝงแนวคิดเรื่อง "ความพิกล" (Uncanny) อันเป็นมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ที่อธิบายสภาวะของความรู้สึกระอึก ระอ่วนและความหวาดกลัวของมนุษย์ที่มองเห็นสิ่งที่ "ไม่ใช่มนุษย์" ค่อยๆพัฒนาตัวเองจนมีความใกล้เคียงมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบันแนวคิดนี้มักถูกนำไปอภิปรายความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การผลิตไซบอร์กหรือหุ่นยนต์ให้มีภาพลักษณ์และความสามารถในด้านต่างๆ เฉกเช่นเดียวกับมนุษย์ นอกจากนี้ ด้วยคุณลักษณะทางกายภาพโดยรวมของผลงานที่มีความใกล้เคียงกับรูปร่างของมนุษย์ซึ่ง รวมไปถึงองค์ประกอบที่คล้ายดวงตา ในบางช่วงเวลา สมาชิกในครอบครัวหุ่นยนต์จึงสามารถแสดง อารมณ์ที่ดูเหมือนกำลังมองดูผู้ชมได้เช่นกัน หากพิจารณาในแง่นี้ผลงานชุด Family of Robot ก็มี คุณลักษณะที่สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการจ้องมองของลากรองก์อีกด้วย

มาถึงตรงนี้ข้าพเจ้าอยากจะเสนอว่า ลักษณะสำคัญของผลงานของเป็คในรูปแบบที่ 1 และรูปแบบที่ 2 นั้นไม่เพียงแต่นำเสนอสภาวะที่เทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ แต่ยังสะท้อนให้เห็น ถึงการรับเอาสิ่งอื่น (ในที่นี้คือนวัตกรรมทางการสื่อสาร) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ ซึ่ง สอดคล้องกับลักษณะของอัตบุคคลในแนวคิดของลากรองก์ที่ต้องรับเอากฎเกณฑ์ของสิ่งอื่น (Other) เข้า มาเป็นส่วนหนึ่งจึงจะสามารถดำรงอยู่ได้อย่างปฏุชนทั่วไปในสังคม ยิ่งไปกว่านั้น ผลงานอย่าง Global Groove ยังสื่อให้เห็นอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์และกระตุ้นเตือนให้ผู้บริโภคตระหนักรู้ถึงผลกระทบจาก อำนาจในการควบคุมของสื่อชนิดนี้ที่มีต่อการดำเนินชีวิต



ภาพที่ 25 ผลงาน "TV Buddha" (1974)

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/457326537153118788/>

ผลงานรูปแบบที่ 3 : ผลงานในกลุ่มนี้เป็นงานศิลปะที่ศิลปินได้นำเอาระบบของกล้องวงจรปิดเข้ามาเป็นเครื่องสำคัญในการสร้างภาพที่ปรากฏในผลงาน ผลงานชิ้นสำคัญในรูปแบบนี้ได้แก่ผลงานที่มีชื่อว่า "TV Buddha" ซึ่งศิลปินได้นำองค์พระพุทธรูปหล่อสำริดมาจัดวางไว้หน้าจอโทรทัศน์ โดยกำหนดให้พระพุทธรูปและหน้าจอโทรทัศน์หันหน้าเข้าหากัน ถัดไปหลังจากเครื่องโทรทัศน์เพียงเล็กน้อยมีกล้องวงจรปิดติดตั้งอยู่ซึ่งกำลังบันทึกภาพองค์พระพุทธรูปที่นั่งสงบอยู่หน้าจอ สัญญาณภาพจากกล้องถูกเชื่อมต่อโดยตรงกับเครื่องโทรทัศน์ ส่งผลให้ในขณะเวลาเดียวกันนั้นเองภาพขององค์พระพุทธรูปก็ปรากฏให้เห็นอยู่บนหน้าจอ ด้วยเหตุนี้หน้าจอโทรทัศน์จึงมีสถานะเป็นเสมือนกระจกเงาและด้วยตำแหน่งการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ จึงทำให้พระพุทธรูปมีอากัปกิริยาที่ดูคล้ายกับกำลังนั่งเพ่งมองเงาสะท้อนของตนเองในกระจกเงา

ในการรับรู้ของผู้คนทั่วไปนั้น องค์พระพุทธรูปเป็นภาพแทนขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าผู้ซึ่งมีหลักธรรมคำสอนในหมวดหมู่หนึ่งที่เกี่ยวข้องกับอนัตตาหรือความไม่มีตัวตน การจัดวางองค์ประกอบในลักษณะเช่นนี้จึงมีความย้อนแย้งในตัวเองอยู่ไม่น้อย และเมื่อนำมาเชื่อมโยงกับทฤษฎีชั้นกระจกของฌาคส์ ลาก็อง ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่อธิบายกระบวนการของการสร้างตัวตนในทางจิตวิเคราะห์ จึงทำให้ผลงานชิ้นนี้เกิดความขัดแย้งระหว่างข้อความคิดที่ต่างกันเป็นอย่างสูง การรับชมผลงานชิ้นนี้เป็นเสมือน การเฝ้ามองวงจรที่ไม่รู้จักแห่งการจ้องมองระหว่างองค์พระพุทธรูปและภาพสะท้อนที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ อนึ่ง รูปแบบการนำเสนอผลงานโดยการใช้เทคโนโลยีกล้องวงจรปิดยังปรากฏอยู่ในผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่มีชื่อว่า "Real Fish, Live Fish" (1982)



ภาพที่ 26 ผลงาน “Real Fish, Live Fish” (1982)

ที่มา: https://njpac-en.ggcf.kr/archives/artwork/n017_real-fishlive-fish

นัม จุง เป็ค สร้างสรรค์ผลงาน "Real Fish, Live Fish" ขึ้นในปี ค.ศ.1982 ในผลงานชิ้นนี้ ศิลปินได้นำเสนอภาพของปลาตัวหนึ่งที่ปรากฏอยู่บนจอโทรทัศน์ 2 เครื่อง โดยที่ภาพของปลาตัวแรก คือภาพของปลาที่มีชีวิตจริงๆ (Life) กำลังแหวกว่ายอยู่ในน้ำซึ่งบรรจุอยู่ใน "ตู้ปลา" ที่ทำมาจากเครื่องโทรทัศน์ที่เป็คได้นำเอากลไกอิเล็กทรอนิกส์ภายในออกไปแล้ว ในขณะที่ภาพของปลาอีกตัวหนึ่งเป็นสัญญาณภาพวิดีโอที่ถ่ายทอดสด (Live) มาจากกล้องวงจรปิดที่กำลังบันทึกภาพของปลาที่อยู่ในโทรทัศน์เครื่องแรกซึ่งทำหน้าที่เป็นเสมือนตู้ปลา ในผลงานชิ้นนี้ ศิลปินได้ล้อเกี่ยวกับการออกเสียงและความหมายของคำว่า "Life" (ชีวิต) และ "Live" (การถ่ายทอดสด) โดยที่เขาได้นำเสนอประเด็นทางสังคมที่มีความสอดคล้องกับแนวความคิดของฌ็อง โบ德里แยร์ด นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ในเรื่อง Simulacra และ Simulation ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่อธิบายถึงสภาวะที่ผู้คนในสังคมไม่สามารถจำแนกความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เป็น "ต้นฉบับ" และ "สำเนา" ได้อีกต่อไป

กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ปีเตอร์ แคมป์ส (Peter Campus)

นักทดลองกับภาพสะท้อนของตัวตน

ปีเตอร์ แคมป์ส เกิดในปี ค.ศ. 1937 ที่เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เขาเป็นหนึ่งในกลุ่มศิลปินที่บุกเบิกการนำสื่อใหม่มาใช้ในการสร้างผลงานศิลปะในช่วงทศวรรษที่ 70 แคมป์สทำงานโดยใช้เทคนิควิธีการที่หยิบยืมมาจากกระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ที่มีอยู่ในยุคสมัยนั้น ได้แก่ ระบบกล้องวงจรปิด และการบิดเบือนภาพด้วยกลวิธีทางโทรทัศน์ เป็นต้น ในฐานะศิลปิน แคมป์สได้เริ่มต้นการทำงานศิลปะเป็นอาชีพตั้งแต่อายุยังน้อยเหมือนอย่างศิลปินอีกหลายคน เขาเริ่มต้นชีวิตการทำงานเชิงพาณิชย์ในแวดวงอุตสาหกรรมโทรทัศน์ โดยรับบทบาทที่หลากหลาย อาทิเช่น ผู้จัดการฝ่ายการผลิตรายการ ช่างภาพ รวมไปถึงคนตัดต่อภาพวิดีโอ

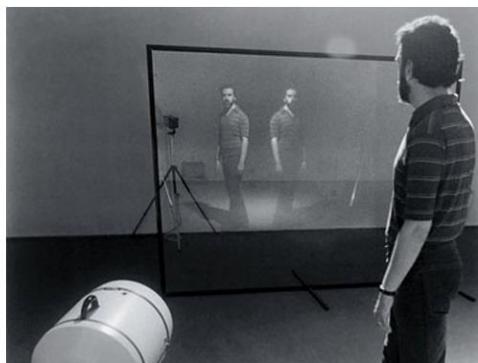
ในปี ค.ศ. 1969 หลังจากได้เห็นงานของบรูซ นัวแมน (Bruce Nauman) ที่ นิวยอร์คแกลลอรี่ (New York Gallery) แคมป์สตัดสินที่จะเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน Video Art ของตนเอง โดยมีความสนใจที่จะสำรวจประเด็นที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ ความเป็นจริง รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างงานศิลปะกับพื้นที่ว่าง ในผลงานบางชิ้น การมีส่วนร่วมของผู้ชมถือเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งยวด อนึ่ง ผลงานในรูปแบบดังกล่าวต้องการเงื่อนไขบางประการในการสร้างผลกระทบทางความรู้สึกแก่ผู้ชมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่บิล วิโอล่า (Bill Viola) ศิลปินคนสำคัญอีกคนหนึ่งแห่งยุคสมัยนี้ ได้เคยกล่าวไว้ว่า วิธีการที่จะเสพผลงานในรูปแบบ installation ของ ปีเตอร์ แคมป์ส ให้ได้รรถรสมากที่สุดนั่นคือการเข้าชมงานในขณะที่ไม่มีผู้อื่นอยู่ในพื้นที่แสดงงาน⁹⁰ ความมุ่งมั่นในการทำงานสร้างสรรค์ของแคมป์สได้นำไปสู่ผลงานที่เป็นหมุดหมายสำคัญชิ้นหนึ่งของเขา ผลงานชิ้นนั้นคือ "Interface"(1972)

รายละเอียดและบทวิเคราะห์ผลงาน "Interface" ของปีเตอร์ แคมป์ส

ในปี ค.ศ. 1972 แคมป์สสร้างผลงาน "Interface" ในรูปแบบที่เรียกว่า Closed-Circuit Interactive Installation ที่ทำทนายให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ แคมป์สนำเอาแผ่นกระจกใสมาใช้เป็นฉากรับภาพวิดีโอ (projection screen) โดยจัดวางตำแหน่งแผ่นกระจกให้อยู่ในตำแหน่งกึ่งกลางระหว่างเครื่องฉายภาพวิดีโอ (video projector) และกล้อง (camera) ที่เชื่อมต่อกันอยู่ ในขณะที่ผู้ชมงานมีอิสระเต็มที่ในการเคลื่อนตัวไปอยู่ทั้งสองฝั่งของฉากรับภาพ กล้องจะทำหน้าที่บันทึกภาพความเป็นไปที่เกิดขึ้นอยู่เบื้องหน้าและส่งต่อข้อมูลดังกล่าวไปยังเครื่องฉายภาพวิดีโอ และด้วยการที่ตำแหน่งของกล้องและเครื่องฉายได้ถูกจัดให้อยู่คนละฝั่งของฉากรับภาพ จึงทำให้สิ่งที่ปรากฏอยู่บนฉากรับภาพมีลักษณะเป็นเหมือนภาพที่มีการสลับด้านซ้าย-ขวา นอกจากนี้ การที่แผ่นกระจกใสนั้นถูกจัดวางอยู่ในห้องที่เกือบจะมีดสนิท ความโปร่งใสอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะของวัสดุชนิดนี้ จึงถูกแปรเปลี่ยนมาอยู่ในจุดที่มีความก้ำกึ่งกับความเป็นกระจกเงาที่สะท้อนภาพของสิ่งที่อยู่เบื้องหน้าได้ และส่งผลให้ภาพที่ปรากฏบนฉากรับภาพมีการสะท้อนกลับซึ่งกันและกันที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ในท้ายที่สุดสิ่งที่ผู้ชมงานได้เห็นก็คือภาพของตัวเองที่ซ้อนทับอยู่กับภาพสะท้อนของตัวเองในหลายระดับชั้น

⁹⁰ "Peter Campus : Image and Self," accessed March 27, 2016,

<http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/peter-campus-image-and-self/>.



ภาพที่ 27 ผลงาน "Interface" (1972)

ที่มา: <https://curiator.com/art/peter-campus/interface>

การจัดสรร "พื้นที่ว่าง" (space) ในงานศิลปะเป็นสิ่งที่ไม่เคยให้ความสำคัญอยู่เสมอ ครั้งหนึ่งเขาได้พูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขาและพื้นที่ว่างไว้ว่า

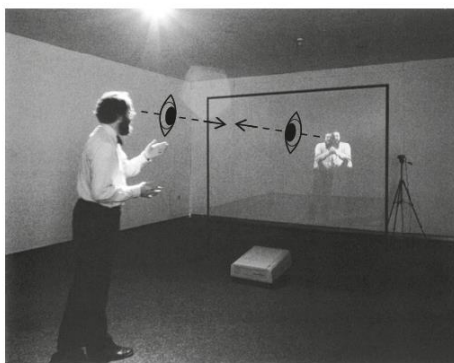
" ในวัยเด็ก ผมมักจะขังตัวเองอยู่ในห้อง ที่ว่างภายในนั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งและเป็นส่วนต่อเติม ความเป็นตัวตนของผม ผั่งที่รายล้อมอยู่ทุกด้านเป็นดั่งเปลือกนอกที่ห่อหุ้มร่างกายของผมเอาไว้ สำหรับผมมัน 'ห้อง' มีความสัมพันธ์บางอย่างกับพื้นที่ว่างในจินตภาพซึ่งอยู่ในมอนิเตอร์"⁹¹

คำบอกเล่าดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความหมกมุ่นในเรื่องพื้นที่ว่างของศิลปินที่เริ่มก่อตัวขึ้นมาตั้งแต่ในวัยเยาว์ได้เป็นอย่างดี ความสนใจดังกล่าวได้ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะหลายๆชิ้นของเขาในเวลาต่อมา ในผลงาน "Interface" ก็เช่นเดียวกัน การที่ศิลปินจัดวางฉากรับภาพให้อยู่ระหว่างเครื่องฉายภาพและกล้องบันทึกภาพวีดิทัศน์นั้น เป็นเสมือนการแบ่งพื้นที่ว่างภายในชิ้นงานออกเป็น 2 ส่วนไปโดยปริยาย ในขณะเดียวกันก็เป็นการสร้างทางเลือกให้กับผู้ชมงานว่าจะเลือกยืนอยู่ฝั่งไหนของฉากรับภาพ หรือเลือกที่จะมองภาพสะท้อนบนกระจกใสจากทิศทางใด แต่ไม่ว่าจะเลือกยืนอยู่ฝั่งไหนของแผ่นกระจก ในขณะที่ผู้ชมงานจ้องมองและพิจารณาภาพสะท้อนของตนเองบนแผ่นกระจกใส ภาพสะท้อนนั้นก็จ้องกลับมาที่ตัวผู้ชมงานเช่นกัน สภาวะเช่นนี้ย่อมสร้างความรู้สึกระอึกระอ่วนให้กับผู้ชมงานและเกิดความกังขาว่าภาพใดคือภาพสะท้อนของตัวเองที่แท้จริงของตัวเองกันแน่

⁹¹ Viola, "Peter Campus : Image and Self."

กลไกดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับกระบวนการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ที่เกิดจากการมองภาพสะท้อนของตัวเองบนกระจกเงาในแนวคิดของลาทีกองเป็นอย่างยิ่ง การจ้องมองการซ้อนทับของภาพสะท้อนของตนเองที่ปรากฏบนแผ่นกระจกใสของผลงาน “Interface” จึงเปรียบเสมือนการสังเกตการณ์วัฏจักรของการก่อกำเนิดและการสูญหายที่ไม่รู้จบแห่งตัวตนของผู้ชมงานในฐานะอัตบุคคลนั่นเอง

ประเด็นที่ข้าพเจ้าได้ตั้งข้อสังเกตอีกอย่างก็คือ ความพร่าเลือนของสถานภาพแห่งการเป็น "ผู้จ้องมอง" และ "สิ่งที่ถูกจ้องมอง" ระหว่างองค์ประกอบต่างๆของผลงานและผู้ชมงาน กล่าวคือในระดับแรกนั้น กล้องบันทึกภาพวิดีโอทัศน์และผู้ชมงานได้ถือสถานะเป็น "ผู้จ้องมอง" และ "สิ่งที่ถูกจ้องมอง" ในขณะเดียวกัน ต่อมาในระดับที่สอง ผู้ชมสลับมาอยู่ในตำแหน่งของ "ผู้จ้องมอง" โดยมีภาพที่ซ้อนทับกันของตนเองซึ่งปรากฏอยู่บนฉากรับภาพ อยู่ในตำแหน่งของ "สิ่งที่ถูกจ้องมอง" หลังจากนั้น ในลำดับถัดมาซึ่งเป็นกลไกการจ้องมองในระดับที่สาม ก็เกิดการสลับสับเปลี่ยนตำแหน่งของการจ้องมองอีกครั้งหนึ่งเมื่อ "ภาพสะท้อน" บนฉากรับภาพมองกลับมามีที่ "ผู้ชมงาน" เช่นกัน และในลำดับนี้ "ภาพสะท้อน" อยู่ในสถานะ "ผู้จ้องมอง" และผู้ชมงานก็กลับมามีตำแหน่งของ "สิ่งที่ถูกจ้องมอง" อีกครั้งหนึ่ง วงจรแห่งการจ้องมองดังกล่าวเกิดขึ้นทั้งหมด มีการหมุนเวียนกันอยู่ตลอดเวลาในลักษณะแบบวงกบินทางที่ไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน การสลับสับเปลี่ยนตำแหน่งและสถานภาพภายในวงจรของการจ้องมองเช่นนี้ นับเป็นเทคนิควิธีการในการสร้างสภาวะของความรู้สึกของการสูญเสียจุดอ้างอิงในการดำรงอยู่ของผู้ชมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อนึ่ง เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในกลไกของการจ้องมองภายในผลงาน "Interface"(1972) ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าได้แสดงแนวความคิดดังกล่าวออกมาดังปรากฏในภาพที่ 28



ภาพที่ 28 รูปภาพแสดงวงจรแห่ง “การจ้องมอง” ในผลงาน “Interface” (1972)
ที่มา: <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-14-autumn-2008/expansive-lens>

การจ้องมองไปที่ภาพทับซ้อนที่ปรากฏอยู่บนฉากรับภาพที่อยู่ในผลงาน "Interface" อาจเป็นเสมือนการพินิจพิเคราะห์และสำรวจประเด็นของการดำรงอยู่ของมนุษย์ สิ่งที่เห็นบนแผ่นกระจกนั้นเป็นเพียงแค่ปรากฏการณ์ของแสงที่เกิดขึ้นแล้วสถิตย์อยู่ ณ ที่แห่งนั้นเพียงชั่วคราวช่วยยามแล้วก็สูญหายไปอย่างไร้ร่องรอย การซ้อนทับของภาพสะท้อนในผลงานชิ้นนี้จึงเปรียบได้กับการตอกย้ำถึงความไม่มีอยู่จริงของตัวตนและอัตลักษณ์ไปในขณะเดียวกัน

รายละเอียดและบทวิเคราะห์ผลงาน “Three Transitions” ของปีเตอร์ แคมป์ส

ผลงานสำคัญอีกชิ้นหนึ่งของปีเตอร์ แคมป์ส ที่สร้างขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 70 เป็นผลงานวีดิทัศน์ที่มีชื่อว่า "Three Transitions" (1973) ผลงานชิ้นนี้ประกอบไปด้วยงานวีดิทัศน์ขนาดสั้น 3 ชิ้น ที่เรียงร้อยกันเป็นผลงานที่มีความยาวประมาณ 5 นาที (4 นาที 56 วินาที) แคมป์สใช้คุณลักษณะเฉพาะและเทคนิคพื้นฐานของเทคโนโลยีการสร้างภาพวีดิทัศน์ ร่วมกับภาพ (image) ของตัวเขาเองเป็นตัวกลางในการตั้งคำถามกับประเด็นเรื่องการดำรงอยู่ของความจริงและภาพลวงตาผ่านภาพเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นถึงการแปรสภาพของตัวตนภายนอกและตัวตนภายในที่ชัดเจน อีกทั้งยังเป็นผลงานชิ้นนี้ยังเป็นความพยายามของศิลปินที่จะสื่อสารแนวความคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในเชิงปรัชญาและจิตวิเคราะห์ได้อย่างคมคายด้วยการใช้เทคนิควิธีการที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ



ภาพที่ 29 ภาพนิ่งจากผลงาน "Three Transitions" (1973) ทั้ง 3 ช่วง

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>

1. ใน “การเปลี่ยนผ่าน” (transition) ครั้งที่ 1 ในขั้นตอนการถ่ายทำ ศิลปินวางกล้องสองตัวให้หันหน้าเข้าหากัน จากนั้นก็เอาฉากรับภาพที่ทำจากกระดาษมาวางคั่นไว้ตรงกลางกล้องระหว่างกล้องทั้งสองตัว แคมป์สใช้กล้องทั้งสองตัวบันทึกภาพในเวลาเดียวกัน โดยที่กล้องตัวแรกบันทึกภาพและฉายภาพนั้นลงบนฉากรับภาพโดยผ่านทางโปรเจ็คเตอร์ที่วางอยู่อีกฟากหนึ่งของฉากรับภาพ ในขณะเดียวกันกล้องอีกตัว(ที่อยู่อีกฟากหนึ่งของฉากรับภาพ)คอยทำหน้าที่เป็นประจักษ์พยานและบันทึกภาพที่กำลังเกิดขึ้นสดๆ ณ เวลานั้น จากนั้นแคมป์สใช้มิดกรีตฉากรับภาพ(จากทางฝั่งที่กล้องตัวที่สองวางอยู่)และค่อยๆมุดผ่านไปอีกฟากหนึ่ง ท้ายที่สุดผลลัพธ์ที่ได้(ภาพที่บันทึกได้จากกล้องตัวที่สอง)คือภาพที่ดูราวกับว่าตัวเขาเองกำลังทำลายหรือทะลุผ่านภาพของตนเอง

2. ในภาพวิดิทัศน์ตอนที่สองนี้ ศิลปินใช้กล้องบันทึกภาพตัวเองที่กำลังใช้มือป้ายสีน้ำเงินลงบนใบหน้าของเขาเอง และด้วยการใช้เทคนิค Chroma Key บริเวณที่ถูกป้ายสีน้ำเงินจึงโดนลบออกและเผยให้เห็นภาพที่ซ้อนทับอยู่ด้านหลังอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งภาพดังกล่าวก็เป็นภาพของตัวเองที่อยู่ในอวกาศปกริยาที่คล้ายกับภาพที่เห็นในชั้นแรก



ภาพที่ 30 ตัวอย่างการใช้เทคนิค Chroma Key ในการถ่ายทำรายการโทรทัศน์

ที่มา : <http://news2cinema.blogspot.com/2012/06/chroma-key-is-one-of-technical-thing-in.html>

3. ภาพวีดิทัศน์ตอนสุดท้าย แคมป์สังคังใช้เทคนิค Chroma-key เหมือนในภาพวีดิทัศน์ตอนที่ 2 แต่ในครั้งนี้อาเลือกที่จะให้ภาพใบหน้าของเขาปรากฏอยู่ในลักษณะของภาพถ่ายที่มีชีวิตซึ่งถืออยู่ในมือของเขาเอง ในภาพวีดิทัศน์ตอนสุดท้ายนี้ภาพถ่ายดังกล่าวค่อยๆถูกไฟเผาไหม้จนหมดสิ้น

ลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งอันเป็นจุดร่วมที่ปรากฏให้เห็นในภาพวีดิทัศน์แต่ละตอน นั่นก็คือ ตัวศิลปินได้กำหนดบทบาทของตัวเองให้อยู่ในสถานะ "ผู้กระทำ"(subject) และ "สิ่งที่ถูกกระทำ" (object) ภายในช่วงเวลาเดียวกัน โดยที่ในลำดับแรกศิลปินได้นำเสนอภาพของตนเองให้ปรากฏออกมาบนหน้าจอมอนิเตอร์ในลักษณะที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. ภาพของศิลปินปรากฏอยู่บนฉากรับภาพที่สร้างขึ้นจากวัสดุจำพวกกระดาษหรือผ้าใบ
2. ภาพของศิลปินปรากฏอยู่บนหน้าจอมอนิเตอร์ในรูปแบบปกติเหมือนกับภาพทั่วไปที่เกิดจากการใช้กล้องบันทึกภาพตัวต้นแบบ (model) โดยตรง
3. ภาพของศิลปินปรากฏบนแผ่นกระดาษที่ถืออยู่ในมือของศิลปินเองในลักษณะที่เหมือนภาพถ่าย

และในขั้นตอนต่อมา ตัวศิลปินเองก็ได้ "แทนที่" หรือ "กำจัด" ภาพดังกล่าวของตนเองออกไปด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในภาพวีดิทัศน์ตอนที่หนึ่ง ศิลปินทำลายภาพของตนเองโดยการทำให้ฉากรับภาพเกิดการฉีกขาด ในภาพวีดิทัศน์ตอนที่สอง ศิลปินใช้เทคนิค Chroma Key ในการลบภาพของตนเอง และในภาพวีดิทัศน์ตอนสุดท้าย แคมป์ใช้เปลวไฟเผาไหม้ภาพของตนเองที่ถืออยู่ในมือ

เทคนิค Chroma Key นั้นไม่เพียงสื่อถึงการลวงตา แต่ยังสื่อถึงการย่อ "กาล-เทศะ" (time-space) กล่าวคือกระบวนการของ Chroma Key คือการลบภาพพื้นหลังให้คงเหลือแต่ส่วนที่เป็นบุคคล วัตถุ หรือแม้กระทั่งสถานที่ที่ต้องการนำไปใช้งาน จากนั้นนำภาพที่เหลือออกไปซ้อนทับกับอีกภาพหนึ่ง ด้วยเหตุนี้ กระบวนการดังกล่าวเปรียบได้กับการโยกย้ายสิ่งหนึ่งจากสถานที่หนึ่งให้ไปปรากฏอยู่ในอีกสถานที่หนึ่ง เปรียบเช่นเดียวกับการที่บุคคลเห็นตนเองปรากฏอยู่ในสิ่งอื่นหรือผู้อื่นในแนวคิดของลาก็อง

กรณีศึกษาผลงานศิลปิน โทนี เออร์สเลอร์ (Tony Oursler)

โทนี เออร์สเลอร์เป็นศิลปินชาวอเมริกันซึ่งเป็นที่จดจำจากผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยวิธีการผสมผสานกันระหว่างสื่อวีดิทัศน์และองค์ประกอบเชิงประติมากรรมซึ่งมักจะนำเสนอออกมาในรูปแบบศิลปะแนวจัดวางที่ใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ในการติดตั้ง เออร์สเลอร์เกิดในปี ค.ศ. 1957 จบ

การศึกษาทางด้านศิลปะจาก California Institute of the Arts ผลงานในช่วงแรกของเขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากนาม จุง เป็ค (Nam June Paik) อย่างไรก็ตามทัศนคติในทัศนะของเออาร์สเลอร์นั้นลักษณะผลงานของเป็คยังคงอยู่ในรูปแบบของการเปลี่ยนสถานะข้าวของเครื่องใช้ภายในบ้านให้กลายเป็นงานศิลปะ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากในยุคสมัยของเป็คนั้น การจำแนกความแตกต่างในเชิงสุนทรียภาพระหว่าง “ตัวสื่อ” (medium) และ “สิ่งที่ห่อหุ้มตัวสื่อ” (container) ยังไม่ถูกคลี่คลายหรือทำให้ปรากฏอย่างชัดเจนมากนัก⁹² การตั้งข้อสังเกตดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของเออาร์สเลอร์ในความพยายามที่จะคิดค้นวิธีการปลดปล่อยภาพวีดิทัศน์ออกจากพันธนาการของหน้าจอเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ออกไปสู่พื้นที่อื่นๆซึ่งนำไปสู่รูปแบบชุดผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของเขาในภายหลัง

ในบทความ Absolute Bodies : The Video Puppets of Tony Oursler เกร็ก โฮโรวิทซ์ (Greg Horowitz) ได้กล่าวถึงความโดดเด่นในการใช้สื่อวีดิทัศน์ของเออาร์สเลอร์ โดยอภิปรายในประเด็นเรื่อง “ความรู้ที่ทาง” (placelessness) อันเป็นคุณลักษณะเฉพาะตัวของสื่อชนิดนี้ในสองแนวทางดังต่อไปนี้

ในลำดับแรกโฮโรวิทซ์กล่าวถึงความรู้ที่ทางในเชิงเวลา โดยเปรียบเทียบกับฟิล์มภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวที่ถือกำเนิดก่อนสื่อวีดิทัศน์ ความสามารถของสื่อวีดิทัศน์ที่ต่างไปจากเทคโนโลยีบันทึกภาพด้วยฟิล์มภาพยนตร์ก็คือการบันทึกภาพเหตุการณ์หรือวัตถุพร้อมๆกับการถ่ายทอดสัญญาณภาพไปในเวลาเดียวกัน อันเป็นกลไกการทำงานที่เป็นไปในลักษณะที่เป็นไปตามเวลาในความเป็นจริง (realtime) เขากล่าวว่าเทคโนโลยีวีดิทัศน์ได้กำจัดความแตกต่างเชิงเวลาของการปรากฏตัวระหว่างความเป็น “วัตถุ” และ “ภาพจำลองของวัตถุนั้นๆ” ความสามารถในการแสดงผลของภาพตัวแทนได้ในขณะเดียวกันกับช่วงเวลาในตัวต้นแบบปรากฏอยู่ เป็นการลดความแตกต่างเชิงเวลาของสิ่งที่ต้นแบบ (original) และ ภาพจำลอง (simulation) กล่าวคือสื่อวีดิทัศน์ได้ทำลายระยะห่างเชิงเวลาของการปรากฏตัวของต้นแบบและภาพจำลองของต้นแบบ ทำให้การมองเห็น “ภาพ” ของสิ่งใดก็ตามไม่จำเป็นต้องมาทีหลังการมองเห็นสิ่งนั้น (ที่ปรากฏอยู่ในความเป็นจริง) อีกต่อไป นอกจากนี้โฮโรวิทซ์ยังได้ยกเอาข้อเสนอของสแตนลีย์ คาเวลล์ (Stanley Cavell) ที่เน้นย้ำว่าสื่อวีดิทัศน์นั้นมิได้สร้างภาพที่เป็นตัวแทน (represent) ของความเป็นจริง (reality) แต่สื่อชนิดนี้เฝ้าสังเกตการณ์ (monitor) ความเป็นจริง

⁹² Gregg Horowitz, "Absolute bodies : Video Puppet of Tony Oursler," *Parallax* 16, no. 2 (2010). 95–96.

ความไร้ที่ทางประการที่สองคือ ความไร้ที่ทางในเชิงกายภาพ โยโรวิทซ์ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้ภาพวีดิทัศน์นั้นมิได้ปรากฏอยู่แต่ในเพียงหน้าจอโทรทัศน์ แต่เราสามารถมองเห็นภาพวีดิทัศน์ปรากฏตัวผ่านทางสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอคอมพิวเตอร์ ไอพอด (iPod) โทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องฉายภาพโปรเจ็คเตอร์ เมื่อพิจารณาในแง่นี้เราจะเห็นได้ว่า แท้จริงแล้วภาพวีดิทัศน์นั้นมีใช้ตัวสื่อ (medium) แต่อย่างใด หากแต่อยู่ในสถานะของสัญญาณภาพที่ถูกปล่อยออกมา (a mode of transmission) ด้วยเหตุนี้ภาพวีดิทัศน์จึงสามารถปรากฏตัวผ่านทางตัวสื่อหลากหลายรูปแบบ ในทัศนะของเออร์สเลอร์ภาพวีดิทัศน์นั้นมีคุณสมบัติที่คล้ายคลึงกับน้ำที่สามารถนำไปบรรจุในภาชนะแบบใดก็ได้⁹³

ผลงานของเออร์สเลอร์ที่ข้าพเจ้าได้หยิบยกมาอภิปรายมีด้วยกันทั้งหมด 4 ชุด ซึ่งเป็นผลงานที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงเวลาประมาณ 30 ปี โดยมีการเว้นช่วงระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชุดเป็นระยะเวลา 10-20 ปีโดยประมาณ ทั้งนี้ข้าพเจ้าเห็นว่าผลงานทั้ง 4 ชุดนี้ได้แสดงให้เห็นพัฒนาการสร้างสรรค์ของศิลปินที่มีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมในช่วงเวลาดังกล่าวได้อย่างชัดเจนในหลายแง่มุม

ผลงานชุด “ L7-L5 ” (1984)

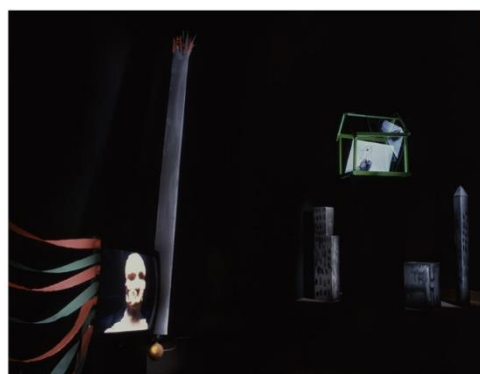
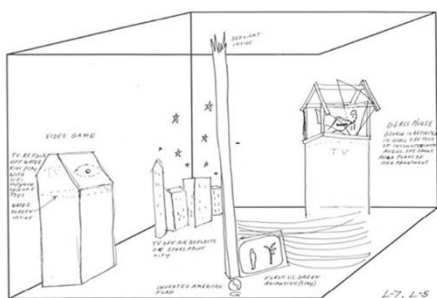
ผลงาน “L7-L5” จัดแสดงเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ.1984 ที่หอศิลป์ The Kitchen ในเมืองนิวยอร์ก ผลงานชิ้นนี้นับเป็นหมุดหมายสำคัญในฐานะที่เป็นผลงานแนวจัดวางขนาดใหญ่ชิ้นแรกที่เออร์สเลอร์ได้ทดลองเคลื่อนย้ายภาพเคลื่อนไหวออกจากหน้าจอโทรทัศน์ออกไปสู่พื้นที่ต่างๆโดยใช้ภาพวีดิทัศน์ทำงานร่วมกับวัสดุหลากหลายชนิดที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป ชื่อของผลงาน “ L7- L5 ” มีที่มาจากการเล่นกับความกำกวมระหว่างคำสองคำ คือ L5 ที่ย่อมาจาก Lagrangion Point 5 หรือ “จุดลากรานจ์ หมายเลข 5”⁹⁴ ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในแวดวงดาราศาสตร์ และอีกคำหนึ่งคือคำว่า L7 ซึ่งเป็นคำแสลง (Slang) ของชาวอเมริกันในทศวรรษที่ 50 ที่หมายถึงสี่เหลี่ยมจตุรัส (Square)⁹⁵ อันเป็นคำที่

⁹³ Horowitz, "Absolute bodies : Video Puppet of Tony Oursler."

⁹⁴ จุดลากรานจ์ คือ จุดที่แรงระหว่างวัตถุมวลมาก 2 ชิ้นทำปฏิกิริยาต่อกันแล้วส่งผลให้วัตถุมวลน้อยที่อยู่บริเวณจุดลากรานจ์นั้นสามารถเคลื่อนที่โคจรไปรอบๆ วัตถุที่มีมวลมากกว่าได้อย่างมีเสถียรภาพ

⁹⁵ คำว่า square มีที่มาจากท่าทางของไวยากรณ์ที่ทำนิ้วมือเป็นรูปสี่เหลี่ยมด้วยการประกบกันของนิ้วโป้งและนิ้วชี้ของมือทั้งสองที่กางออกเป็นรูปตัวแอล (L) และเลขเจ็ด (7) อีกนัยหนึ่งหมายถึงวิธีการคิดที่อยู่ในกรอบ (in the box)

ใช้สัฟฟอกกลุ่มคนที่มีแนวคิดอนุรักษ์นิยม ล้าหลังและไม่ทันสมัย ประเด็นสำคัญในผลงานชุดนี้คือการวิพากษ์วงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่สร้างความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนต่อองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่แท้จริงซึ่งแตกต่างกับผลงานนิยายวิทยาศาสตร์อันทรงคุณค่าของฟิลลิป เค. ดิก (Philip K. Dick) ที่เออร์สเลอร์ให้การยอมรับนับถือว่าเป็นผลงานที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาความรู้ในเชิงอภิปรัชญา (metaphysics)⁹⁶

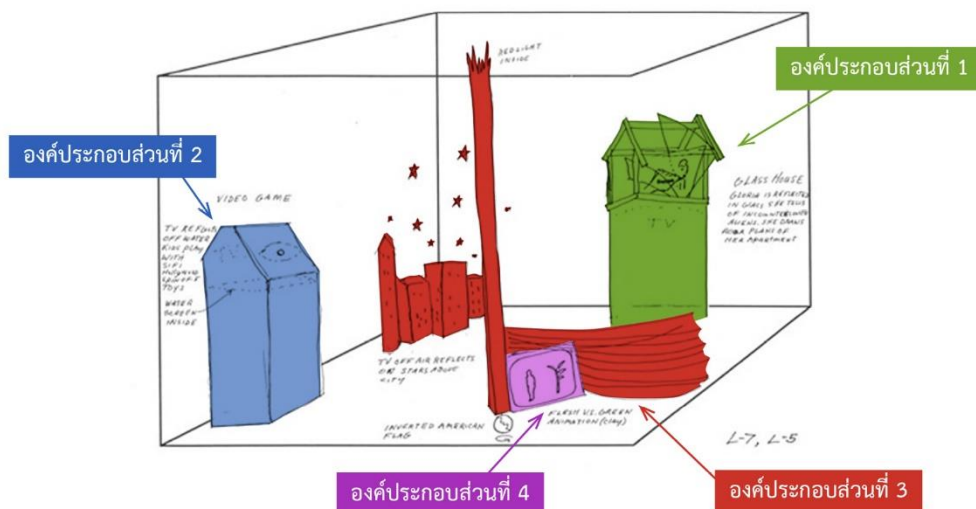


ภาพที่ 31 ภาพร่างและภาพผลงานชุด “L7-L5” (1984)

ที่มา : https://lisson.s3.amazonaws.com/uploads/attachment/image/body/10412/Tony_Oursler.jpg

ในแง่ของการสร้างสรรค์ผลงาน “L7-L5” เออร์สเลอร์ใช้วิธีการอำพรางรูปพรรณสัณฐานที่แท้จริงของเครื่องโทรทัศน์ด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อลดบทบาทของเครื่องโทรทัศน์จากอุปกรณ์ส่งสัญญาณภาพให้คงเหลืออยู่ในสถานะแหล่งกำเนิดของแสงที่ปรากฏอยู่ภายในความมืดของหอศิลป์ The Kitchen และด้วยวิธีการดังกล่าวศิลปินได้ปรับเปลี่ยนนิยามความหมายของเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ให้กลายเป็นส่วนประกอบเชิงประติมากรรมขององค์รวมทั้งหมดของชิ้นงานไปโดยปริยาย ผลงานชุดนี้ประกอบขึ้นจากองค์ประกอบย่อย 4 ส่วนที่เออร์สเลอร์จัดวางให้อยู่ในตำแหน่งต่างๆ ของพื้นที่แสดงงานซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละส่วนดังต่อไปนี้

⁹⁶ Denis Gielen, *Tony Oursler / Vox Vernacular : An Anthology* (London: Yale University Press, 2014).



ภาพที่ 32 แผนผังแสดงองค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ส่วนในผลงาน “L7-L5”

1. องค์ประกอบหลักของ L7-L5 คือโครงสร้างรูปทรงคล้ายบ้านที่ประกอบด้วยแผ่นกระจกใสที่ถูกทำให้แตกหักเพื่อทำหน้าที่สะท้อนและรับภาพจากจอโทรทัศน์ที่ถูกซ่อนเอาไว้ซึ่งส่งผลให้เกิดภาพเคลื่อนไหวในลักษณะที่คล้ายกับภาพโฮโลแกรม (Hologram) สิ่งปรากฏบนแผ่นกระจกนั้นคือภาพมือของใครคนหนึ่งกำลังวาดแผนผังประกอบกับเสียงบรรยายบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการบุกรุกของมนุษย์ต่างดาวที่ปรากฏตัวในรูปร่างของกลุ่มหมอกควัน เรื่องราวทั้งหมดถูกเล่าผ่านเสียงผู้หญิงคนหนึ่งที่มีชื่อว่า “กลอเรีย” (Gloria)

ที่มาของหญิงสาวปริศนาที่ชื่อว่ากลอเรียนั้นมีจุดเริ่มต้นมาจากการที่เอาร์สเลอร์ได้ลงประกาศข้อความโฆษณาในหนังสือพิมพ์ The Village Voice ในช่วงระหว่างเตรียมการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ซึ่งข้อความดังกล่าวมีใจความสรุปได้ว่าเป็นการประกาศรับสมัครบุคคลที่เคยมีประสบการณ์พบเจอจานบินหรือมนุษย์ต่างดาวและสามารถเล่าเรื่องราวนั้นให้เขาฟังได้ โดยจะมีค่าตอบแทนให้ในอัตรา 15 เหรียญดอลลาร์สหรัฐสำหรับการเล่าเรื่องในเวลาหนึ่งชั่วโมง หลังจากโฆษณาชิ้นดังกล่าวได้ถูกเผยแพร่ออกไปเอาร์สเลอร์ได้รับการติดต่อจากกลอเรียและได้ทำการนัดหมายกับเธอเพื่อทำการสัมภาษณ์และบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ของเธอที่ได้เผชิญหน้ากับการมาเยือนของมนุษย์ต่างดาวภายในห้องนอนของเธอในยามวิกาล⁹⁷

⁹⁷ Gielen, Tony Oursler / Vox Vernacular : An Anthology.



ภาพที่ 33 รายละเอียดขององค์ประกอบส่วนที่หนึ่งในผลงาน L7-L5

ที่มา : <https://www.apropacultura.cat/exposicionsFitxa.aspx?id=389> และ Denis Gielen, Tony Oursler/ Vox Vernacular : An Anthology (London : Yale University Press, 2014), 229.

2. ที่มุมห้องอีกด้านหนึ่งศิลปินได้จัดวางโครงสร้างที่มีความคล้ายคลึงกับรูปทรงของตู้เกมอาเขตที่สร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อล้อเลียนกลยุทธ์ทางการตลาดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของฮอลลีวูด เมื่อผู้ชมลอบมองผ่านทางช่องขนาดเล็กบนหน้าจอตู้เกม ก็จะได้เห็นภาพวิดีโอที่เล่นซ้ำๆ กลุ่มหนึ่งที่กำลังเล่นปืนเลเซอร์และตุ๊กตาจำลองขนาดเล็กที่ถอดแบบมาจากอุปกรณ์และตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องสตาร์วอร์ส (Star Wars) ภาพการเล่นสนุกของเด็กกลุ่มนี้ถูกฉายลงบนผืนผนังทะเลสาบจำลองที่ถูกทำให้กระเพื่อมและเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

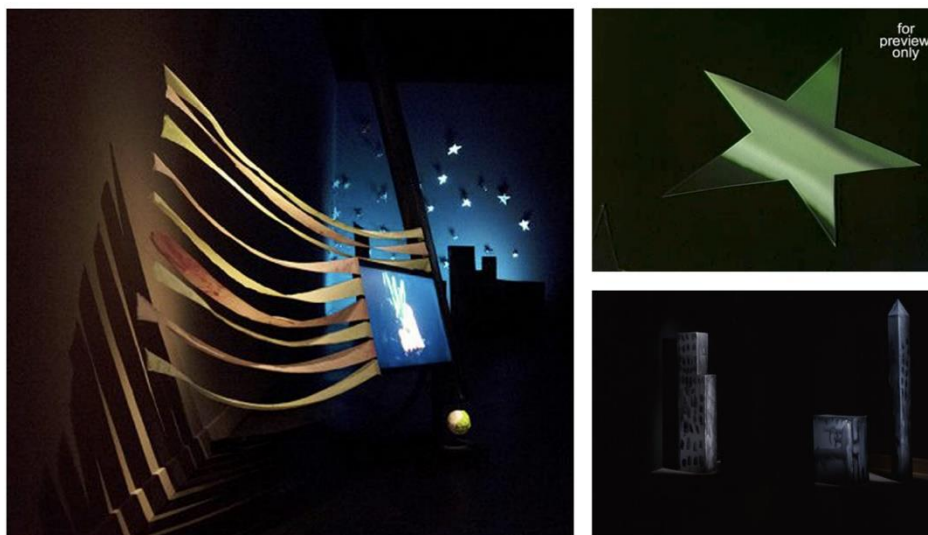


ภาพที่ 34 ภาพนิ่งจากภาพวิดีโอที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบส่วนที่สองของผลงาน L7-L5

ที่มา : <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/tony-oursler/l7-l5/15248>

3. องค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งคือกลุ่มแบบจำลองของตึกระฟ้าที่สร้างขึ้นจากกระดาษลังซึ่งวางอยู่บนพื้นห้อง บนยอดตึกเหล่านั้นมีกลุ่มดวงดาวซึ่งทำขึ้นจากอลูมิเนียมพอลิที่สะท้อนแสงจากภาพบนหน้าจอโทรทัศน์ที่ถูกซ่อนเอาไว้ เมื่อแสงจากจอโทรทัศน์ตกกระทบลงบนดวงดาวเหล่านั้นก็ทำให้เกิดความระยิบระยับคล้ายกลุ่มดาวฤกษ์บนท้องฟ้า ไกลกันนั้นมีแถบรีวกระดาษสีที่ถูกห้อยแขวนและ

จัดเรียงกันในแนวนอนโดยที่ขอบด้านหนึ่งถูกยึดติดอยู่กับเสาธงกระดาษ เมื่อมองในภาพรวมร่วมกับกลุ่มดวงดาวที่อยู่ใกล้กันนั้นก็ปรากฏเป็นรูปร่างที่คล้ายกับผืนธงชาติอเมริกา



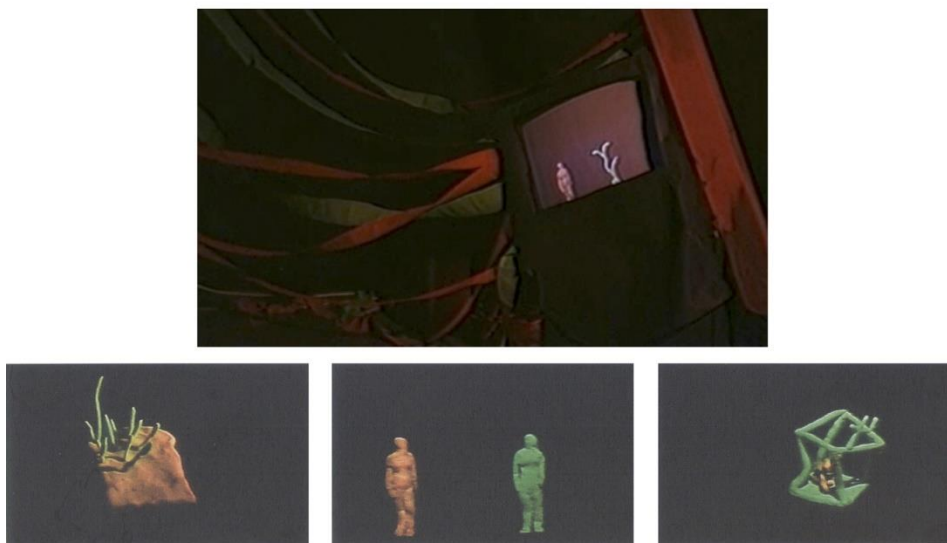
ภาพที่ 35 รายละเอียดขององค์ประกอบส่วนที่สามในผลงาน L7-L5

ที่มา : <http://cuadrosdeunaexposicion.es/caixaforum-barcelona-l7-l5-imponderable-tony-oursler>

และ <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/tony-oursler/l7-l5/15248>

4. องค์ประกอบส่วนสุดท้ายของ L7-L5 นับเป็นจุดเดียวในงานที่ศิลปินจงใจเปิดเผยให้เห็นหน้าจอของเครื่องรับโทรทัศน์อย่างชัดเจน บนหน้าจอ นั้นนำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นจากเทคนิคแอนิเมชันดินน้ำมัน (Claymation) ซึ่งมีเนื้อหาที่เป็นภาพการต่อสู้ระหว่างตัวละครสีแดงที่สื่อถึงมนุษย์ และสีเขียวที่แทนมนุษย์ต่างดาว ภาพดังกล่าวเป็นอุปลักษณ์ที่สื่อถึงการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วร้าย ระหว่างแสงสว่างและความมืด อันเป็นแนวคิดของศาสนามาณิกี (Manicheism) หรือศาสนา มานี อันเป็นประเด็นหลักที่มักจะถูกนำเสนอในนิยายวิทยาศาสตร์⁹⁸

⁹⁸ Gielen, *Tony Oursler / Vox Vernacular : An Anthology*.



ภาพที่ 36 รายละเอียดขององค์ประกอบส่วนที่สี่ในผลงาน L7-L5

ที่มา : <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/tony-oursler/L7-L5/15248> และ Denis Gielen, Tony Oursler/ Vox Vernacular : An Anthology (London : Yale University Press, 2014), 231.

องค์ประกอบของภาพและเสียงในผลงานชุดนี้ได้ถูกเปิดวุ้นแล้วขู่เล่าโดยที่ไม่มีการจัดเรียงลำดับก่อนหลังที่ชัดเจนส่งผลให้เกิดส่วนผสมของภาพและเสียงที่ไร้รูปแบบตายตัว ผลงาน L7-L5 จึงเปรียบเสมือนโรงละครขนาดใหญ่ที่จำลองภาพของสังคมอเมริกันซึ่งถูกรายล้อมไปด้วยสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆที่พร้อมจะยึดยึดข้อมูลข่าวสารให้กับผู้บริโภค

แนวคิดเรื่องชั้นกระจกในผลงานชุด L7-L5

จากการศึกษาแนวคิดเรื่องชั้นกระจก ข้าพเจ้าสรุปได้ว่ากลไกสำคัญของกระบวนการดังกล่าวนี้มีลำดับขั้นตอนและเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

1. การตกอยู่ในสถานะที่ถูกจำกัดความสามารถในการเคลื่อนตัว (ในกรณีของเด็กทารกคือการที่อวัยวะที่ใช้ในการเคลื่อนตัวนั้นยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ เช่น การที่ยังไม่สามารถเดินด้วยขาทั้งสองข้างได้)
2. การมีความสามารถในการมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจนซึ่งขัดแย้งกับความสามารถในการเคลื่อนตัวที่มีอยู่อย่างจำกัด (ในกรณีของเด็กทารกคือพัฒนาการด้านการมองเห็นที่เจริญเติบโตเต็มที่)
3. การเปรียบเทียบและระบุตนเองเข้ากับภาพที่เห็นหรือการเชื่อมโยงคุณลักษณะของตนเองกับภาพนั้นๆ (ในกรณีของเด็กทารกคือการเชื่อมโยงตนเองกับภาพสะท้อนในกระจกเงา)

ในส่วนของการวิเคราะห์ผลงาน L7-L5 ข้าพเจ้าจะขอเริ่มจากการอภิปรายองค์ประกอบย่อยในส่วนที่เป็นภาพการเล่นสนุกของเด็กที่สะท้อนอยู่บนผิวน้ำในตู้เกมอาเขต (โปรดดูในหัวข้อ ก.1.2.) เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับแนวคิดชั้นกระจกของลากรองก่อนที่จะนำไปสู่องค์ประกอบในส่วนอื่นๆของผลงานชุดนี้

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าภาพการเล่นสนุกของเด็กกลุ่มนั้นเปิดเผยให้เห็นอย่างชัดเจนว่ามีที่มาจากภาพยนตร์สตาร์วอร์ส ไม่ว่าจะเป็นปืนเลเซอร์หรือตุ๊กตาจำลองก็ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ถอดแบบออกมาจากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ในแง่นี้เนื้อหาสาระจากภาพยนตร์ที่เด็กได้รับชมจึงสามารถเปรียบได้กับภาพสะท้อนในบานกระจกเงาที่เด็กทารกมองเห็นในช่วงเวลาของปรากฏการณ์ชั้นกระจก เด็กในตู้เกมอาเขตสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตนเองและภาพในจอภาพยนตร์ในลักษณะเดียวกันกับเด็กทารกที่มองเห็นภาพสะท้อนของตนเองและสิ่งต่างๆในกระจกเงา การระบุตนเองกับเนื้อหาในภาพยนตร์นั้นได้ถูกแสดงออกมาผ่านทางการเล่นสวมบทบาทในลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบของละครเวที ประหนึ่งว่าตนเองนั้นเป็นตัวละครหนึ่งในโลกของสตาร์วอร์ส ในที่นี้ “ของเล่น” ที่ถอดแบบออกมาจากภาพยนตร์สตาร์วอร์สจึงเปรียบได้กับสิ่งที่สมานรอยร้าวที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งในจิตใจของเด็กที่ได้รับชมภาพยนตร์ นั่นก็คือความไม่สอดคล้องกันระหว่างความใฝ่ฝันที่จะเป็นอย่างตัวละครในภาพยนตร์และตัวตนของเด็กในโลกของความเป็นจริง (ซึ่งไม่สามารถเป็นอย่างตัวละครในภาพยนตร์ได้) ในอีกทางหนึ่งของเลนเหล่านี้นักเป็นดังสะพานที่เชื่อมโยงพรมแดนแห่งจินตภาพและพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ได้ด้วยเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้นสภาพแวดล้อมภายในโรงภาพยนตร์และปัจจัยต่างๆที่มีอยู่ในสถานที่แห่งนั้นยังมีความสัมพันธ์กับแนวคิดชั้นกระจกในแง่มุมอื่น ดังเช่นที่ฌอง หลุยส์ โบดรี (Jean Louis Baudry) ได้เสนอว่ากลไกการทำงานของอุปกรณ์ (apparatus) และบรรยากาศภายในโรงภาพยนตร์นั้นทำให้ผู้ชมตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่คล้ายคลึงกับเด็กทารกในชั้นกระจก อันได้แก่ ประการแรกคือความสามารถในการเคลื่อนตัวที่มีจำกัด เงื่อนไขอีกประการหนึ่งคือพัฒนาการของระบบการมองเห็นที่มาก่อนเวลาควร⁹⁹ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากสองปัจจัยดังกล่าวคือสิ่งที่เทียบเคียงได้กับสภาวะของผู้ชมที่ต้องนั่งติดอยู่กับที่ในระหว่างการรับชมภาพยนตร์และการมองเห็นรายละเอียดของสิ่งต่างๆบนหน้าจอภาพยนตร์ขนาดใหญ่ที่มีความชัดเจนมากกว่าความเป็นจริงนั่นเอง

⁹⁹ Jean Louis. Baudry and Alan Williams, "Ideology Effects of the Basic Cinematographic Apparatus," *Film Quarterly* 28, no. 2 (Winter 1974-1975). 45.

ความน่าสนใจประการหนึ่งในผลงานชุดนี้คือรูปการนำเสนอภาพวิถีทัศน์ที่ศิลปินใช้วิธีการสะท้อนภาพจากหน้าจอโทรทัศน์ลงบนวัสดุชนิดต่างๆ เช่น เรื่องราวของกลอเรียที่สะท้อนลงบนชิ้นส่วนกระจกใส ภาพการเล่นของเด็กที่ปรากฏอยู่บนผิวน้ำในตู้เกมอาเขต และดวงดาวอลูมิเนียมพอลย์ที่สะท้อนสัญญาณภาพจากจอโทรทัศน์ ซึ่งกลวิธีของการสะท้อนนี้เองที่นับเป็นขั้นตอนสำคัญอันหนึ่งในแนวคิดชิ้นกระจก ดังที่ได้เสนอไปแล้วว่าสื่อมวลชนนั้นมีบทบาทเป็นกระจกเงาให้กับบุคคลได้ในลักษณะเดียวกับเด็กทารกที่มองเห็นภาพสะท้อนของตนเองในช่วงชิ้นกระจก ยกตัวอย่างกรณีการเล่นของเด็กที่ลอกเลียนมาจากภาพยนตร์สตาร์วอร์ส หรืออย่างในกรณีของกลอเรียที่ได้ถ่ายทอดออกมาผ่านทางคำบอกเล่าตอนหนึ่งที่บรรยายการกลายร่างของมนุษย์ต่างดาวไปสู่ “แสงสว่างรูปสี่เหลี่ยม” (squares of light) ซึ่งเคนเน็ธ ไวท์ (Kenneth White) ได้เสนอว่าถ้อยคำดังกล่าวเป็นนัยสำคัญที่เผยให้เห็นถึงการถูกรอปรองด้วยข้อมูลบนหน้าจอสี่เหลี่ยมของเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์¹⁰⁰ เราจึงอาจจะอนุมานได้ว่าคำบอกเล่าของกลอเรียเป็นสิ่งที่บ่งชี้ให้เห็นไปถึงการเชื่อมโยงความคิดตนเองเข้ากับเนื้อหาในรายการสารคดีที่ว่าด้วยเรื่องราวของมนุษย์ต่างดาวที่เธอเคยได้รับชมมาจากทีวีที่หนึ่ง อย่างไรก็ตามรูปแบบการสะท้อนภาพวิถีทัศน์ลงบนวัสดุชนิดต่างๆ ที่ศิลปินนำมาใช้นั้นยังอาจขยายความไปได้กว้างกว่าประเด็นเรื่องสื่อมวลชนที่มีบทบาทเป็นกระจกเงาให้กับบุคคล แต่สื่อชนิดต่างๆ นั้นยังสามารถมีสถานะที่เป็นเสมือนกระจกเงาของกันและกัน ยกตัวอย่างเช่น แนวคิดในนิยายวิทยาศาสตร์ที่สะท้อนออกมาในสื่อประเภทงานแอนิเมชันดินน้ำมันซึ่งนำเสนอเรื่องราวการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว แม้กระทั่งดวงดาวอลูมิเนียมพอลย์ซึ่งสะท้อนแสงจากหน้าจอโทรทัศน์ก็ยังสื่อสารได้ว่าสัญญาณข้อมูลข่าวสารที่เรารับรู้ได้เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความเป็นจริงที่มีอยู่บนโลกใบนี้โดยตรงไปตรงมาแต่กลับเป็นเสมือนสัญญาณภาพลวงตาที่ถูกส่งมาจากดาวดวงอื่น องค์ประกอบเหล่านี้เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่าเออร์สเลอร์ต้องการแสดงให้เห็นความคลาดเคลื่อนในการส่งผ่านข้อมูลและชุดความคิดระหว่างสื่อคนละประเภท การสะท้อนกลับและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างสื่อในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนรูปแบบจากคำบอกเล่าปากเปล่าของกลอเรียไปสู่เรื่องเล่าเชิงสารคดี จากนิยายวิทยาศาสตร์ไปสู่ภาพยนตร์แอนิเมชันดินน้ำมัน จากภาพยนตร์สตาร์วอร์สไปสู่การเล่นสวมบทบาทของเด็กในรูปแบบที่คล้ายคลึงกับละครเวที ชิ้นส่วนปลีกย่อยที่ปรากฏในผลงานชุดนี้จึงล้วนเป็นภาพสะท้อนซึ่งกันและกันจากกระจกเงาบานหนึ่งสะท้อนไปสู่กระจกเงาอีกบานหนึ่ง ผลงาน L7-L5 ได้

¹⁰⁰ Kenneth White, "Until You Get To Know Me: Tony Oursler's Aetiology of Television," *Millennium Film Journal*, no. 57 (Spring 2013). 79.

แสดงให้เห็นว่าข้อมูลข่าวสารและสื่อมวลชนแต่ละประเภทนั้นมิได้อยู่แยกจากกันเป็นเอกเทศแต่กลับมีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องซึ่งกันและกัน

แนวคิดเรื่องสิ่งอื่นในผลงานชุด L7-L5

แม้ศิลปินจะบอกว่าผลงาน L7-L5 มีจุดประสงค์หลักในการวิพากษ์บทบาทของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดในประเทศอเมริกาในฐานะที่เป็นผู้ผลิตผลงานภาพยนตร์แนว Sci-Fi ที่สร้างความคลาดเคลื่อนต่อการทำความเข้าใจในองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ แต่หากพิจารณาในแง่ของวิธีการนำเสนอรายละเอียดต่างๆในผลงาน L7-L5 ยกตัวอย่างเช่น การใช้รูปลักษณะของตู้เกมอาเขตเพื่ออำพรางการดำรงอยู่ของภาพวิถีทัศน์บนผิวน้ำ การใช้รูปแบบของงานแอนิเมชันดินน้ำมันเพื่อเล่าเรื่องราวกรรมหลักในนิยายวิทยาศาสตร์ หรือแม้กระทั่งกลวิธีการเก็บข้อมูลของศิลปินที่ใช้สื่อโฆษณาในหนังสือพิมพ์ The Village Voice เพื่อให้ได้มาซึ่งเรื่องเล่าของกลอเรียที่ต่อมาก็ถูกนำมาเสนอในลักษณะของเรื่องเล่าเชิงสารคดี จะพบว่าศิลปินมีความพยายามที่จะนำเสนอประเด็นต่างๆผ่านช่องทางของสื่อที่หลากหลาย ผลงาน L7-L5 จึงคล้ายกับภาพจำลองของสังคมที่ถูกครอบงำไปด้วยข้อมูลข่าวสารสารพัดรูปแบบที่แฝงตัวมาในภาพลักษณ์ที่แตกต่างกัน คงจะมีน้อยคนที่ปฏิเสธได้ว่าทัศนคติที่เรามีต่อสิ่งต่างๆรอบตัวหรือเหตุการณ์บ้านเมืองในแต่ละวันนั้นมิได้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลข่าวสารที่เรารับรู้มาจากช่องทางของสื่อมวลชนที่นับวันจะแฝงตัวมาเข้ามาในชีวิตเราได้อย่างแนบเนียนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นข้อเท็จจริงที่ถูกบิดเบือนซึ่งเผยแพร่ทางรายงานข่าว ค่านิยมทางสังคมที่แทรกตัวอยู่ในรายการละครน้ำเน่า การส่งต่อทัศนคติทางการเมืองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การโฆษณาชวนเชื่อที่เข้าถึงตัวผู้บริโภคผ่านทางโทรศัพท์มือถือ จึงอาจจะเป็นไปได้ว่ามนุษย์ต่างดาวที่กลอเรียอ้างว่าได้เคยพบเจอนั้นมิได้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากดาวดวงอื่น หากแต่เป็นชุดสัญญาณข้อมูลสารพัดรูปแบบในสังคมอเมริกันที่เปรียบเสมือน “สิ่งอื่น” ผู้ซึ่งมีอำนาจควบคุมความคิดของเธอได้ในระดับที่ลึกลงไปจนถึงจิตไร้สำนึก

Video Puppet : ใบหน้า บทสนทนา ตึกตาเจ้าอารมณ์ และไวยากรณ์ของเอาร์สเลอร์

ความช่างสังเกต ความใฝ่ศึกษาในคุณลักษณะและธรรมชาติของสื่อชนิดต่างๆ รวมไปถึงผลกระทบของข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อสาธารณะที่มีต่อปัจเจกผู้คนในสังคมได้นำมาสู่การค้นพบรูปแบบการสร้างสรรคงานศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของเอาร์สเลอร์ อันได้แก่การนำเอาอวัยวะต่างๆบนใบหน้ามนุษย์มาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในงาน รูปแบบดังกล่าวมีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ศิลปินตั้งคำถามกับภาพที่นำเสนอผ่านอารมณ์ความรู้สึกของผู้ประกาศข่าวที่แสดงออกผ่านทางใบหน้าในขณะที่รายงานเหตุการณ์ต่างๆผ่านหน้าจอโทรทัศน์ เขาสังเกตเห็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่แตกต่างกันของผู้ประกาศข่าวในระหว่างที่รายงานข่าวโศกนาฏกรรมและพยากรณ์อากาศ รวมไปถึงการแสดงที่ดูเสแสร้งของนักแสดงในละครโทรทัศน์ยอดนิยมในช่วงทศวรรษที่ 80 เรื่อง Dynasty เอาร์สเลอร์พยายามที่จะค้นหาว่าคุณลักษณะพิเศษหรือองค์ประกอบอันใดที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ที่มีอิทธิพลในการชักจูงและโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมได้อย่างมากมาย เอาร์สเลอร์เชื่อว่าใบหน้านี้เองที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับเนื้อหาของข่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้เขาจึงเลือกองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่บนใบหน้านามมนุษย์ โดยเฉพาะดวงตาและริมฝีปากมาประกอบกันเป็นภาษาและไวยากรณ์เฉพาะตัวในการนำเสนอข่าวสารสาระสำคัญ พร้อมกันนั้นก็เป็นการสำรวจขอบเขตความสามารถของสื่อวีดิทัศน์ในการส่งผ่านความรู้สึกและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมในลักษณะเดียวกันกับที่สื่อสาธารณะกระทำกับผู้บริโภค¹⁰¹

เอาร์สเลอร์นำเอาการค้นพบดังกล่าวมาผนวกเข้ากับความสนใจในองค์ความรู้ด้านจิตวิเคราะห์ โดยเฉพาะอาการทางจิตที่เรียกว่า “โรคหลายบุคลิก” (MPD หรือ Multiple-Personality Disorder) เขาได้ศึกษาวิธีการบำบัดของนักจิตวิเคราะห์แล้วมักจะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจากการสนทนากับผู้ป่วยทางจิตก่อนที่จะนำข้อเท็จจริงบางส่วนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันเป็นรูปแบบเฉพาะตัวที่ไฮโรวิทซ์เรียกว่า video puppet นั่นคือการใช้ภาพวีดิทัศน์ฉายลงบนใบหน้าที่ว่างเปล่าของตึกตาที่ศิลปินทำขึ้นอย่างเรียบง่าย รายละเอียดที่ปรากฏในภาพวีดิทัศน์นำเสนอสภาวะทางจิตที่แปรปรวนผ่านการแสดงออกทางใบหน้าของมนุษย์ประกอบกับเสียงบทสนทนาที่สับสนอันมีที่มาจาก การเก็บข้อมูลภาคสนามของศิลปินนั่นเอง¹⁰²

¹⁰¹ "Face to Face," accessed March 27, 2016, <http://tonyoursler.com/face-to-face-1>.

¹⁰² "Judy," accessed March 13, 2016, <http://tonyoursler.com/judy/>.

สำหรับเฮอริสเลอร์การฉายภาพวิดีโอที่ค้นลงบนตุ๊กตาไร้หน้า หรือวัตถุชนิดต่างๆมิใช่เป็นเพียงการคิดค้น กลวิธีทางเทคนิคแต่มันเป็นการสื่อไปถึงกลไกและกระบวนการที่ทำให้มนุษย์มองเห็นสิ่งต่างๆบนโลก ใบนี้นี้ กล่าวคือสิ่งต่างๆที่เรามองเห็นล้วนเกิดจากปรากฏการณ์ที่แสงตกกระทบลงบนวัตถุต่างๆ ทั้งสิ้น¹⁰³ นอกจากนี้คำว่า to project ยังมีนัยที่สำคัญอยู่สองประการ ในลำดับแรกเมื่อแปลโดยตรง จากรูปศัพท์ในภาษาอังกฤษ คำกริยาคำนี้มี ความหมายว่า "เคลื่อนย้าย" (to transfer) หรือ "ทำสำเนา" (to reproduce) ของภาพวิดีโอที่ส่งให้ไปปรากฏบนฉากรับภาพ แต่ในอีกแง่หนึ่งคำดังกล่าวมีรากศัพท์มาจากคำว่า "pro-icere" ในภาษาละตินที่มีความหมายว่า "ผลักออก" (to eject) หรือ "ขับไล่" (to expel) ซึ่งมีนัยทางจิตวิเคราะห์ที่สื่อถึงกลไกการสร้างบุคลิกอื่นๆขึ้นมาเพื่อป้องกันตนเองจากความบอบช้ำทางใจและอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่พึงประสงค์ในจิตของผู้ป่วยซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญของอาการของโรคหลายบุคลิก¹⁰⁴

บทวิเคราะห์ผลงาน “Judy” (1994)

เฮอริสเลอร์จัดแสดงผลงานในรูปแบบ video puppet เป็นครั้งแรกโดยการนำเสนอผ่านทางผลงาน "Crying Doll" (1993) และต่อมาในปี ค.ศ. 1994 ในผลงานชุด Judy ซึ่งเป็นผลงานชิ้นสำคัญชิ้นหนึ่งของศิลปิน ในผลงานชุดนี้ศิลปินนำเสนอสภาวะของโรคหลายบุคลิกผ่านทางผลงานชิ้นย่อย 4 ส่วนที่ถูกจัดเรียงตามแนวเส้นทแยงมุมของห้องแสดงงานที่ The Salzburger Kunstverein เมือง Salzburg ประเทศออสเตรีย โดยที่องค์ประกอบแต่ละส่วนเป็นตัวแทนของ ความเจ็บปวด ความหวาดกลัว ความเกรี้ยวกราด และความทรงจำของผู้ป่วยทางจิต¹⁰⁵

¹⁰³ Gianni. Mercurio and Demetrio Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura* (Milan: 24 ORE Cultura, 2011). 30.

¹⁰⁴ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 21.

¹⁰⁵ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 129.



ภาพที่ 37 ภาพแสดงองค์ประกอบสำคัญในผลงาน Judy (1994)
(ภาพจากนิทรรศการที่ The Salzburger Kunstverein เมือง Salzburg ประเทศออสเตรีย)

ที่มา: <https://tonyoursler.com/judy>

แม้ว่าดูเหมือนจะนำเสนอความวิปริตทางจิตของตัวละครที่หลากหลาย แต่แท้จริงแล้วศิลปินมีเจตนาที่จะนำเสนอสภาวะจิตของบุคคลเพียงคนเดียวเท่านั้น เออร์สเลอร์ใช้วิธีการคลี่ขยายบุคลิกที่หลากหลายและสับสนภายในจิตใจของบุคคลในจินตนาการที่มีชื่อว่า Judy ออกมาจัดเรียงในพื้นที่แสดงงาน ทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ราวกับการเดินสำรวจอยู่ในอาณาบริเวณทางจิตของผู้ป่วย นอกจากนี้เออร์สเลอร์ยังสร้างความเชื่อมโยงของอาการทางจิตกับคุณลักษณะของสื่อโทรทัศน์โดยอ้างอิงถึงผลงานของเอียน แฮ็คคิง (Ian Hacking) นักปรัชญาชาวแคนาดาซึ่งเปรียบเทียบกลไกการสับเปลี่ยนบุคลิกของผู้ป่วยกับการเปลี่ยนช่องสัญญาณโทรทัศน์ของผู้ชม¹⁰⁶

แรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน Judy นั้นมาจากบทความ Cinematic Neurosis Following The Exorcist ซึ่งเป็นรายงานการวิจัยในปี 1975 ของ James Buzzuto¹⁰⁷ ที่ศึกษาผลกระทบของภาพยนตร์ The Exorcist (1973) ต่อผู้ชมในโรงภาพยนตร์ ในบทความชิ้นดังกล่าว Buzzuto วิเคราะห์กรณีศึกษา 4 กรณีและชี้ให้เห็นว่าเนื้อหาในภาพยนตร์ The Exorcist นั้นมีส่วนในการกระตุ้นความรู้สึกในส่วนลึกของผู้ชมและส่งผลในแง่ลบได้อย่างไร ยกตัวอย่างเช่นในกรณีของ Lyle H. ชายวัย 24 ปีที่มีอาการหวาดระแวงว่าลูกสาววัย 5 ขวบของตนนั้นถูกวิญญาณร้ายสิงสู่

¹⁰⁶ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 129.

¹⁰⁷ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 131.

หรือไม่ และอาการหวาดระแวงนั้นยังส่งผลให้เขามีอาการนอนไม่หลับ (insomnia) อย่างต่อเนื่องจนน้ำหนักลดลงไปถึง 15 ปอนด์ นอกจากนี้ตัวเขาเองยังอ้างว่ามีอาการแข็งเกร็งที่ลำคอซึ่งสอดคล้องกับอาการของ Regan ตัวละครหลักในภาพยนตร์ *The Exorcist* ที่สวมบทบาทโดย Linda Blair¹⁰⁸ ทั้งนี้ Buzzuto ได้บัญญัติคำว่า “Cinematic Nueroses” เพื่อใช้เรียกสภาวะทางจิตที่เป็นผลสืบเนื่องจากการรับชมภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าว

ในหนังสือ *The Real Gaze* ของ Todd McGowan ได้นำเอาโมนัทส์ทางจิตวิเคราะห์ของลาโก้มาอภิปรายในประเด็นที่เกี่ยวกับอิทธิพลและอำนาจของสื่อภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อจิตใจของบุคคล โดยเสนอว่าผู้ชมภาพยนตร์เปรียบได้กับเด็กทารกที่ตระหนักรู้ถึงภาพสะท้อนของตนเองในโมนัทส์เรื่องชั้นกระจกของฌาคส์ ลาก็อง กล่าวคือ โดยแท้จริงแล้วในแง่หนึ่งแนวคิดชั้นกระจกนั้นสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับความเป็นภาพลวงตาของภาพสะท้อนและการหลอกตัวเองของเด็ก Laura Mulvey ได้กล่าวไว้ว่าชั้นกระจกคือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อความปรารถนาอันแรงกล้าทางกายภาพ (physical ambitions) ของเด็กก้าวล้ำไปเกินกว่า (outstrip) ความสามารถทางการเคลื่อนไหว (motor capacity) ที่เด็กมีอยู่ในขณะนั้น¹⁰⁹ และดังที่ข้าพเจ้าได้ชี้แจงไปในตอนต้นของบทที่ 2 แล้วว่าเด็กทารกในวัยก่อนชั้นกระจกนั้นรับรู้การมีอยู่ของตนเองในลักษณะชิ้นส่วนย่อย (fragments) ด้วยเหตุนี้การตระหนักรู้ได้เป็นครั้งแรกว่าภาพสะท้อนที่ตนมองเห็นนั้นคือภาพของร่างกายตนเองทั้งหมดทั้งหมดมีส่วนสำคัญในการเติมเต็มความขาด (lack) ของเด็กและทำให้เด็กรู้สึกถึงความสมบูรณ์ครบถ้วนของร่างกายตนเอง อย่างไรก็ตามความรู้สึกดังกล่าวของเด็กนั้นก็มีความขัดแย้งกับข้อจำกัดทางกายภาพของตนเองในความเป็นจริง ณ ช่วงเวลานั้นโดยสิ้นเชิง ในทัศนะของลาโก้ภาพสะท้อนในกระจกเงาจึงเป็นเสมือนภาพลวงตาที่ช่วยปลอมประโลมเด็กว่าเขาในวัยเยาว์ครบถ้วนและสมบูรณ์เหมือนคนอื่น ๆ และมีได้มีความขาดแต่อย่างใด ทั้งนี้ McGowan ได้พยายามเปรียบเทียบให้เห็นว่าประสบการณ์ทางภาพยนตร์นั้นเปรียบได้กับสภาวะของชั้นกระจกเช่นกัน ในแง่ที่ว่าการใช้เวลาจมดิ่งไปกับเนื้อหาบนฉากรับภาพในโรงภาพยนตร์นั้นช่วยให้ผู้ชมหลบหนีจากความขาดที่ไม่ได้รับการเติมเต็มในชีวิตจริงได้ในชั่วระยะเวลาหนึ่ง¹¹⁰ ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์จึงมักถูกกล่าวถึงในฐานะของความบันเทิง นอกจากนี้

¹⁰⁸ "Mental illness following *The Exorcist*," accessed April 13, 2016,

<https://mindhacks.com/2008/05/25/mental-illness-following-the-exorcist/>.

¹⁰⁹ Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema." 6–18.

¹¹⁰ McGowan, *The Real Gaze : Film Theory After Lacan*. 2.

MacGowan ยังได้อ้างข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาสนับสนุนแนวคิดของเขาโดยยกเอาข้อเสนอของ Jean Louis Baudry¹¹¹ ที่ชี้ให้เห็นว่ากลไกการทำงานของอุปกรณ์ (apparatus) และบรรยากาศภายในโรงภาพยนตร์นั้นเปรียบได้กับสภาพของถ้ำในแนวคิดของพลาโตซึ่งทำให้ผู้ชมตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสถานะที่คล้ายคลึงกับเด็กทารกในขั้นกระจก อันได้แก่ ประการแรกคือความสามารถในการเคลื่อนตัวที่มีจำกัด เงื่อนไขอีกประการหนึ่งคือการโตเต็มวัยของระบบการมองเห็นที่มาก่อนเวลาควร ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากสองปัจจัยดังกล่าวคือสิ่งที่เทียบเคียงได้กับสถานะของผู้ชมที่ต้องนั่งติดอยู่กับที่ในระหว่างการรับชมภาพยนตร์นั่นเอง

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งในผลงาน judy คือความสมดุลระหว่างความเชื่อ เออร์สเลอร์สนใจในสถานะของการอยู่ร่วมกันของระบบความเชื่อที่ต่างกันในสังคม ผลงานของเขามักจะพยายามแสดงให้เห็นแรงเสียดทานและการคัดง้างกันระหว่างความเชื่อเหล่านั้นไม่ว่าจะเป็นความเชื่อในระบบความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลหรือความเชื่อที่ฝังงายในสิ่งเหนือธรรมชาติ ความเชื่อในองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และไสยศาสตร์¹¹² เออร์สเลอร์มองว่าความศรัทธาอย่างแรงกล้าที่มีต่อสิ่งเหนือธรรมชาตินั้นยังมีอยู่จริงในสังคมควบคู่ไปกับความก้าวหน้าทางวิทยาการที่เติบโตขึ้นทุกวัน จึงไม่น่าแปลกใจที่คนบางกลุ่มในสังคมยังเชื่อว่าอาการผิดปกติทางจิตนั้นเป็นผลจากการถูกรบกวนงำด้วยภูติผีปีศาจ¹¹³ หากแต่ในทัศนะของเออร์สเลอร์นั้นความคลุมคลั่งพันเพื่อนในตัวบุคคลเกิดจากความเชื่อหรือศรัทธาที่ถูกปลุกเร้าด้วยอำนาจของสื่อจนเกิดเป็นเป้าที่หล่อหลอมอัตลักษณ์ของบุคคลออกมาในรูปลักษณะอันบิดเบี้ยวที่มีชื่อว่า MPD

ผลงานชุด The Eyes Series (1996 - 2014)

ผลงานชุด The Eyes Series เป็นผลงานที่มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ศิลปินได้ตั้งคำถามว่าเหตุใดภาพที่ปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์จึงได้มีอิทธิพลในการโน้มน้าวความรู้สึกของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เออร์สเลอร์ได้ค้นพบว่าองค์ประกอบบนใบหน้าของนักแสดงหรือผู้ประกาศข่าวนี้อเองที่เป็นปัจจัยสำคัญในการเร้าความรู้สึกของผู้ชมให้มีอารมณ์คล้อยตามภาพที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ ด้วยเหตุนี้เออร์สเลอร์จึงเลือกองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่บนใบหน้ามนุษย์โดยเฉพาะดวงตาและริมฝีปากมาประกอบสร้างขึ้นเป็นภาษาและไวยากรณ์ทางศิลปะเฉพาะตัวของเขา ในขณะที่เดียวกันวิธีการดังกล่าวก็เป็นการ

¹¹¹ Baudry and Williams, "Ideology Effects of the Basic Cinematographic Apparatus." 45.

¹¹² Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 26.

¹¹³ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 15.

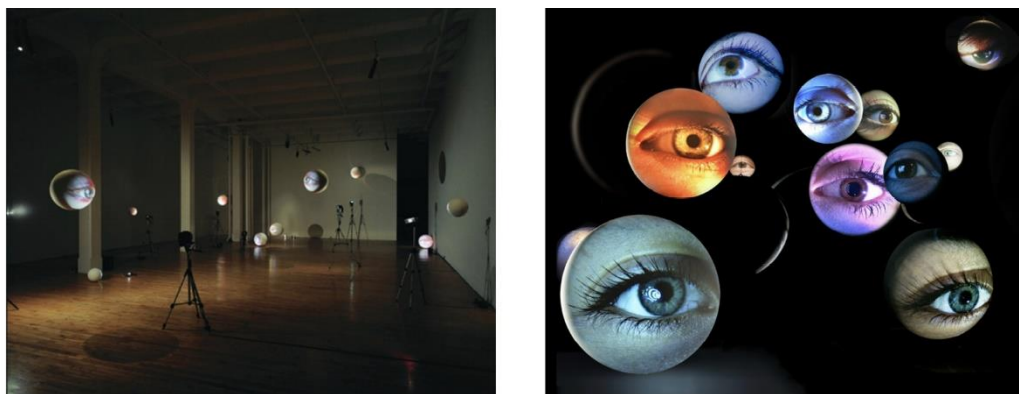
สำรวจขอบเขตความสามารถของสื่อวีดิทัศน์ในการส่งผ่านความรู้สึกและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม
ในลักษณะเดียวกันกับที่สื่อกระทำกับผู้บริโภคสื่อ¹¹⁴

ผลงานชุดนี้จัดแสดงเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1996 ที่หอศิลป์ Metro Pictures ศิลปินสร้างสรรค์ผลงาน
ชุดดังกล่าวด้วยวิธีการฉายภาพวีดิทัศน์ของดวงตามนุษย์ลงบนกลุ่มของประติมากรรมไฟเบอร์กลาส
ทรงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 50 เซนติเมตรโดยประมาณ¹¹⁵ ที่กระจายตัวไปทั่วพื้นที่แสดงงาน สิ่ง
ที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าผลงานที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่แสดงงานก็คือการเตรียมภาพวีดิทัศน์ที่ใช้
เป็นส่วนประกอบสำคัญในผลงานชุดนี้ ในขั้นตอนดังกล่าว เออร์สเลอร์ใช้วิธีการบันทึกภาพระยะใกล้
(Macro) ของดวงตามนุษย์ที่กำลังจ้องมองการเผยแพร่สัญญาณภาพอันหลากหลายของเนื้อหาต่างๆ
บนหน้าจอโทรทัศน์ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์อนาจาร และเกมส์อาตารี
(Atari)¹¹⁶ ทั้งนี้ก็เพื่อบันทึกปฏิบัติการตอบสนองของดวงตาที่มีต่อเนื้อหาในภาพบนหน้าจอที่
แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ในช่วงเวลาที่กำลังบันทึกภาพดวงตานั้น เออร์สเลอร์ได้สุมเปลี่ยน
ช่องสัญญาณโทรทัศน์ทำให้เกิดภาพสะท้อนที่เป็นส่วนผสมของภาพบนหน้าจอที่ไร้รูปแบบตายตัวและ
เกิดปฏิกิริยาที่หลากหลายระหว่างผู้ชมกับภาพที่ปรากฏ ครั้นเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายลงบนลูกบอล
ไฟเบอร์กลาสขนาดใหญ่ อารมณ์ความรู้สึกและภาพสะท้อนจากเนื้อหาบนหน้าจอที่ปรากฏในดวงตา
เหล่านั้นจึงมีขนาดและความชัดเจนมากเพียงพอที่จะบอกได้ว่าผู้ที่เป็นเจ้าของดวงตานั้นๆกำลังรับชม
เนื้อหาแบบใดอยู่ ในขณะเดียวกันก็มีเสียงที่บันทึกจากรายการที่แตกต่างกันผสมผสานไปกับสิ่งที่
ปรากฏต่อสายตาผู้ชมงาน

¹¹⁴ Pennington, "Face to Face."

¹¹⁵ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 10.

¹¹⁶ Mercurio and Paparoni, *Tony Oursler Open Obscura*. 18–19.



ภาพที่ 38 ผลงาน Eyes (1996) ที่หอศิลป์ Metro Pictures และ “Obscura” (2014)

ที่มา : <http://tonyoursler.com/eyes/> และ <http://tonyoursler.com/obscura-germany>

ผลงานชุดนี้จัดแสดงอีกครั้งในปีถัดมา (ค.ศ.1997) ในนิทรรศการ The Sum of Its Parts ที่ Modern Art Museum ในเมืองฟอร์ทเวิร์ธ (Fort Worth) มลรัฐเท็กซัส (Texas) ซึ่งในขณะนั้น แอนเดรีย คาร์นส์ (Andrea Karnes) ภัณฑารักษ์ของนิทรรศการชี้ให้เห็นว่าชื่อของนิทรรศการนั้นมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับองค์ประกอบหนึ่งที่แฝงอยู่ในบรรดาภาพสะท้อนที่ปรากฏในดวงตาเหล่านั้น นั่นก็คือภาพจากภาพยนตร์แฟรงเกนสไตน์ที่เออร์สเลอร์นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงผลลัพธ์ที่โหดร้ายของการปะติดปะต่อข้อมูลที่ไม่มีความสอดคล้องกัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับลักษณะผลงานของเออร์สเลอร์ที่มักจะสร้างขึ้นด้วยองค์ประกอบและอุปกรณ์ที่หลากหลาย¹¹⁷

ต่อมาในปีค.ศ. 2014 เออร์สเลอร์ได้พัฒนาผลงานชุดนี้ด้วยการปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมรายละเอียดของภาพสะท้อนในดวงตาเข้าไปบางส่วนเพื่อให้มีความร่วมสมัยกับเทคโนโลยีในช่วงเวลานั้น ยกตัวอย่างเช่น การเพิ่มเติมภาพสะท้อนจากหน้าจอสมาร์ทโฟนในขณะที่กำลังใช้งานโซเชียลมีเดีย เขาจัดแสดงผลงานชุดนี้ที่หอศิลป์ Hans Mayer Gallery ในเมืองดุสเซลดอร์ฟ ประเทศเยอรมนี โดยใช้ชื่อนิทรรศการว่า “Obscura” ซึ่งนับเป็นการเผยให้เห็นเจตนาของเออร์สเลอร์ในอีกแง่มุมหนึ่งที่ต้องการเปรียบเทียบกลไกการหดตัวและการขยายออกของรูม่านตากับการทำงานของกล้องรูเข็ม ซึ่งศิลปินมองว่าอาการดังกล่าวของรูม่านตานั้นทำให้ดวงตาคู่คล้ายกับกำลังถูกป้อนอาหาร ในนิทรรศการครั้งนั้นเออร์สเลอร์ได้สร้างความหมายใหม่ให้กับอวัยวะที่ใช้ในการจ้องมองของมนุษย์ให้

¹¹⁷ Andrea Karnes, *Tony Oursler*, Michael Auping ed., Modern Art Museum of Fort Worth 110, (Texas: Modern Art Museum Fort Worth, 2002). 273.

กลายเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความปรารถนาในส่วนลึกของผู้บริโภคซึ่งยินยอมพร้อมใจที่จะปล่อยให้
 สหายารข้อมูลข่าวสารอันเชี่ยวชาญทะลกลั่นเข้าไปในดวงตา¹¹⁸

แนวคิดเรื่องชั้นกระจกในผลงานชุด The Eyes Series

หากจะเปรียบเทียบ L7-L5 เป็นเสมือนโรงละครแห่งหนึ่งก็อาจจะกล่าวได้ว่าแนวคิดชั้นกระจกนั้นได้
 ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านทางบทบาทและพฤติกรรมของนักแสดงในโรงละครแห่งนั้น อันได้แก่ การเล่น
 สนุกของเด็กที่ลือกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์ ผลงานแอนิเมชันดินน้ำมันที่ถ่ายทอดแนวคิดจาก
 นิยายวิทยาศาสตร์ หรือแม้กระทั่งเรื่องเล่าจากความทรงจำของกลอเรีย แต่ในผลงานชุด The Eyes
 Series นั้นแนวคิดเรื่องชั้นกระจกได้แฝงอยู่ในลักษณะที่ต่างออกไป กล่าวคือผลงานชุดนี้มีเงื่อนไขใน
 ปรัชญาการณชั้นกระจกเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญตั้งแต่ในขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าจะ
 อภิปรายรายละเอียดของผลงานชุด The Eyes Series โดยอ้างอิงและเทียบเคียงกับเงื่อนไขของชั้น
 กระจกทั้ง 3 ประการ¹¹⁹ ดังต่อไปนี้

เงื่อนไขประการที่ 1 : การตกอยู่ในสภาวะที่ถูกจำกัดความสามารถในการเคลื่อนตัว

ในแนวคิดชั้นกระจกข้อจำกัดในการเคลื่อนตัวของทารกนั้นมีสาเหตุมาจากการที่อวัยวะต่างๆนั้นยัง
 เติบโตไม่เต็มที่ ในผลงานชุด The Eyes Series ข้อจำกัดดังกล่าวนี้เชื่อมโยงกับกระบวนการ
 สร้างสรรคของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของการบันทึกภาพด้วยกล้องวิดีโอซึ่งมีนัยที่สื่อถึงการ
 จัดสรรข้อมูลทางภาพภายในพื้นที่อันมีจำกัด กล่าวคือในระหว่างที่การบันทึกภาพกำลังดำเนินอยู่นั้น
 เราจะจัดวางองค์ประกอบโดยให้เฉพาะบุคคล สถานที่ หรือวัตถุที่เราต้องการให้ปรากฏอยู่ในภาพวิดีโอ
 ทัศน์เข้ามาในขอบเขตสี่เหลี่ยมของการบันทึกภาพได้เท่านั้น นั่นหมายความว่าสิ่งใดก็ตามที่เราไม่
 ต้องการให้ปรากฏอยู่ในภาพวิดีโอทัศน์จะถูกจัดการให้อยู่นอกพื้นที่ดังกล่าว ในผลงานชุด The Eyes
 Series ศิลปินได้ใช้วิธีการบันทึกภาพระยะใกล้ซึ่งนับว่าเป็นการสร้างข้อจำกัดในทางขอบเขตของ
 ข้อมูลทางภาพยิ่งขึ้นไปอีกระดับหนึ่ง ด้วยเหตุที่ว่าเลนส์ที่ใช้ในการบันทึกภาพระยะใกล้นั้นมีมุมมองใน
 การบันทึกภาพที่แคบกว่าเลนส์ที่ใช้ในการบันทึกภาพประเภทอื่นๆ ซึ่งในแง่หนึ่งวิธีการบันทึกภาพใน
 ลักษณะดังกล่าวคือการขบเน้นให้เห็นว่าสิ่งที่ศิลปินสนใจที่จะบันทึกภาพนั้นมีใช่ “ภาพของผู้ชม”
 หากแต่เป็น “ภาพดวงตาของผู้ชม” แต่หากจะพิจารณาอีกด้านหนึ่งก็สามารถกล่าวได้ว่า การ

¹¹⁸ "Obscura," accessed November 8, 2017, <http://tonyoursler.com/obscura-germany>.

¹¹⁹ โปรดดูรายละเอียดของเงื่อนไขทั้งสามประการในหน้าที่ 39-43

บันทึกภาพระยะใกล้ได้สร้างเงื่อนไขการมีข้อจำกัดในการเคลื่อนตัวให้กับ “ดวงตาของผู้ชม” ซึ่งก็คือ การจำกัดพื้นที่ให้อยู่แต่เพียงภายในกรอบสี่เหลี่ยมของภาพวิดีโอ ทั้งนี้ในบางขณะภาพการเคลื่อนไหวของดวงตานั้นจึงสร้างความรู้สึกให้ดูราวกับว่ามันกำลังพยายามดิ้นรนให้หลุดออกไปจากกรอบที่กักขังมันอยู่ ภาพดวงตาที่ถูกจองจำอยู่ภายในกรอบของภาพวิดีโอที่ฉายอยู่บนลูกบอลไฟเบอร์กลาสขนาดใหญ่จึงสามารถเทียบเคียงได้กับสภาวะของทารกในช่วงเวลาของปรากฏการณ์ขั้น กระจกที่ไม่อาจฝืนข้อจำกัดทางกายภาพของตนเองได้

เงื่อนไขประการที่ 2 : การมีความสามารถในการมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจน

การอภิปรายในเงื่อนไขข้อนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แง่มุม โดยในแง่มุมแรกจะเป็นการพิจารณาที่ คุณลักษณะของชื่อที่เราใช้เรียกเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ซึ่งมีนัยที่เกี่ยวเนื่องกับความชัดเจนในการมองเห็นมาตั้งแต่แรก กล่าวคือคำว่าโทรทัศน์เป็นคำภาษาไทยที่ได้มาจากการแปลตรงตัวของคำว่า “television” ซึ่งประกอบขึ้นมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2 คำนั่นคือ “tele” ที่แปลว่าระยะไกล และคำว่า “vision” ที่แปลว่าทัศนวิสัยหรือการมองเห็น เมื่อนำทั้งสองคำมาประกอบกันก็จะได้ ความหมายว่า “การมองเห็นภาพที่อยู่ห่างไกลออกไป” ดังนั้นเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์จึงเป็น อุปกรณ์ที่นำเอาสัญญาณภาพจากสถานที่ที่อยู่ห่างไกลออกไปมาวางอยู่ตรงหน้าผู้ชม ภาพเหตุการณ์ที่เราไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนในชีวิตจริง (หรือไม่มีทางที่จะได้เห็น) ได้ถูกทำให้มีความชัดเจน อย่างยิ่งยวดด้วยอุปกรณ์ชิ้นนี้ ความชัดเจนทางภาพในอีกแง่หนึ่งนั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการ บันทึกภาพดวงตา กล่าวคือการบันทึกภาพระยะใกล้ของดวงตานั้นไม่เพียงแต่เป็นการจำกัดขอบเขต ของข้อมูลทางภาพแต่เพียงอย่างเดียว หากยังช่วยให้เห็นรายละเอียดของภาพที่บันทึกได้อย่างชัดเจน มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ภาพสะท้อนของหน้าจอโทรทัศน์และหน้าจอเครื่องมือสื่อสารชนิดอื่นๆจึงปรากฏ ให้เห็นในดวงตาได้อย่างชัดเจน และเมื่อนำเอาภาพวิดีโอของดวงตามาฉายลงบนลูกบอลไฟเบอร์ กลาสขนาดใหญ่ในพื้นที่แสดงงานแล้วนั้น ความชัดเจนของภาพที่ดวงตานั้นจับจ้องอยู่ก็ยิ่งถูกขบขัน ให้มีพลังมากยิ่งขึ้น ซึ่งความชัดเจนของภาพที่เกิดขึ้นในทั้งสองแง่มุมที่กล่าวไปนั้นเปรียบได้กับ ความสามารถในการมองเห็นที่สมบูรณ์เต็มทีของเด็กทารกในขั้นกระจก

เงื่อนไขประการที่ 3 : การเชื่อมโยงคุณลักษณะของตนเองหรือการระบุตนเองเข้ากับภาพที่เห็น

แม้ว่าลักษณะทางกายภาพของดวงตาจะมีได้มีความสามารถในการแสดงออกให้เห็นได้อย่างชัดเจนมาก นักว่าผู้ที่เป็นเจ้าของดวงตานั้นระบุตนเองหรือเชื่อมโยงกับข้อมูลบนหน้าจอได้อย่างไร แต่หาก พิจารณาการปรับขนาดของรูม่านตาที่ปรับเปลี่ยนไปตามจังหวะการกระตุ้นเร้าของภาพรายการที่

กำลังรับชม เราคงอนุมานได้ไม่ยากนักกว่าเจ้าของดวงตานั้นกำลังเชื่อมโยงภาพที่ปรากฏบนจอด้วยความรู้สึกเช่นไร ประกอบกับการที่ภาพสะท้อนได้ทาบทับลงบนดวงตานั้นยิ่งทำให้ดูราวกับว่าทั้งสองสิ่งได้หลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกัน เหล่านี้ล้วนเป็นการขบขันให้เห็นถึงสภาวะที่ทาร์กียดโดยตนเองกับภาพสะท้อนบนบานกระจกเงา

การรับชมภาพจากหน้าจอโทรทัศน์ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ชมตกอยู่ในสภาวะของชั้นกระจกแต่เพียงเท่านั้น ในอีกแง่หนึ่งสัญญาณภาพจากสื่อชนิดนี้ยังมีอำนาจในการควบคุมความคิดของผู้ชมได้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกับการที่สิ่งอื่นสามารถชี้นำการดำเนินชีวิตของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดเรื่องสิ่งอื่นในผลงานชุด The Eyes Series

คุณลักษณะเฉพาะของสัญญาณภาพที่ส่งออกมาจากหน้าจอโทรทัศน์นั้นมีความพิเศษเฉพาะตัวที่สามารถสร้างผลกระทบต่อผู้ชมในเชิงประสาทวิทยาศาสตร์ (neuroscience) อย่างคาดไม่ถึง งานวิจัยในปี ค.ศ. 1969 ของ เฮอร์เบิร์ต ครูกแมน (Herbert Krugman) บ่งชี้ว่ากระบวนการทำความเข้าใจข้อมูลด้วยการอ่านนั้นเป็นการทำงานที่เกิดขึ้นในสมองซีกซ้าย ในขณะที่สมองซีกขวาทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบของภาพซึ่งรวมไปถึงการรับชมโทรทัศน์¹²⁰ อย่างไรก็ตามการประมวลผลข้อมูลทั้งสองประเภทนั้นมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงเนื่องจากในขณะที่อ่านหนังสือนั้นเราเป็นผู้ควบคุมข้อมูลที่อยู่ตรงหน้า ในแง่ที่เราสามารถควบคุมความเร็วในการอ่านตัวหนังสือบนหน้ากระดาษและใช้เวลาทำความเข้าใจได้ตามที่ต้องการ แต่เมื่อเรารับชมโทรทัศน์นั้นเรากลับตกเป็นฝ่ายที่ถูกควบคุมด้วยสัญญาณภาพจากหน้าจอโทรทัศน์เนื่องจากข้อมูลที่ปรากฏบนหน้าจอ นั้นเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถควบคุมได้และยังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับไวซึ่งส่งผลให้ความสามารถในการแยกแยะและทำความเข้าใจในชุดข้อมูลนั้นลดลง¹²¹ นอกจากนี้ในระหว่างการรับชมภาพจากโทรทัศน์นั้นสมองซีกขวาจะถูกกระตุ้นให้ทำงานมากกว่าสมองซีกซ้ายถึง 2 เท่า ซึ่งการที่สมองซีกขวาถูก

¹²⁰ Herbert Krugman, "Memory without recall : Exposure without perception," *Journal of Advertising Research* (November–December 2000). 50.

¹²¹ Derrick De Kerckhove, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality* (London: Somerville House Books, 1995). 10–14.

กระตุ้นให้ทำงานหนักเช่นนี้จะส่งผลให้สมองซีกซ้ายซึ่งเป็นส่วนที่ประมวลความเป็นเหตุเป็นผลต่างๆ นั้นถูกกดทับให้เข้าสู่สภาวะของการหลับไหล¹²²

ผลจากการทดลองดังกล่าวชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเมื่อเรารับชมภาพจากโทรทัศน์นั้นความสามารถในการคิดวิเคราะห์หรือทำความเข้าใจข้อมูลข่าวสารต่างๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผลนั้นได้ถูกกดทอนลงไปมากเพียงใด จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่าเหตุใดโฆษณาโทรทัศน์ที่เคยเฟื่องฟูอยู่ในยุคสมัยหนึ่งจึงสามารถโน้มน้าวความรู้สึกของผู้บริโภคให้เกิดความคล้อยตามได้อย่างไม่ยากเย็น ความเป็น “สิ่งอื่น” ที่ซ่อนตัวมากับสัญญาณภาพจากหน้าจอโทรทัศน์จึงอาจเปรียบได้กับนักสะกดจิตมือฉมังที่แฝงตัวมาภายใต้หน้ากากสีสันดุจดวงตาของรายการบันเทิงหรือใบหน้าที่เป็นมิตรของผู้ดำเนินรายการ เราคงคาดเดาได้ไม่ยากว่าเจ้าของดวงตาที่ปรากฏอยู่ในผลงานชุด The Eyes Series นั้นจะตกอยู่ในห้วงอารมณ์แบบใดในขณะที่เฮอร์สเลอร์ทำบันทึกภาพในช่วงเวลานั้น

ผลงานในนิทรรศการ “template/variant/friend/stranger” (2015) “Priv%te” (2016) และ “pU#*c” (2016)

ในฐานะศิลปินที่ทำงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของสื่อมวลชนที่มีต่อบุคคลในสังคม รูปแบบและองค์ประกอบในผลงานของเฮอร์สเลอร์จึงมีพลวัตควบคู่ไปกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางการสื่อสารในช่วงเวลาต่างๆ อยู่เสมอ ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 2015 - 2016 ที่เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่ออินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและหลอมรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เฮอร์สเลอร์ได้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนหนึ่งที่น่าเสนอสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัว (privacy) ที่ถูกคุกคามจากระบบการจดจำใบหน้า (Face Recognition System) ที่แฝงฝังอยู่ในกลไกการทำงานของนวัตกรรมที่มนุษย์นำมาใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นระบบด่านตรวจคนเข้าเมือง การตรวจสอบและค้นหาใบหน้าผู้กระทำผิดในทางกฎหมาย หรือแม้กระทั่งกล้องที่ติดตั้งอยู่กับตู้กดเงินอัตโนมัติ (ATM)¹²³ ควบคู่ไปกับการตั้งประเด็นคำถามในเรื่องของความลึกลับที่เกิดขึ้นกับสถานะของการเป็นผู้ควบคุมและสิ่งที่ถูกควบคุมซึ่งเป็นสภาวะที่มีอยู่ในความสัมพันธ์

¹²² Wes Moore, "Television : Opiate of the Masses," *Journal of Cognitive Liberties* 2, no. 2 (2001). 59–66.

¹²³ "Tony Oursler – template/variant/friend/stranger," accessed October 8, 2017, <http://www.lissongallery.com/exhibitions/tony-oursler--5>.

ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี การสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้มีจุดเริ่มต้นมาจากความสนใจของศิลปินที่มีต่อมาตรการรักษาความปลอดภัยของรัฐบาลอังกฤษในปี ค.ศ. 1993 ที่นำเอาเครือข่ายของกล้องวงจรปิด (CCTV - Closed-Circuit Television Camera) มาติดตั้งในเมืองลอนดอนซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม “Ring of Steel” ระบบดังกล่าวถูกนำมาใช้งานหลังจากเหตุการณ์ความไม่สงบที่เกิดขึ้นหลายครั้งในเมืองลอนดอนและพื้นที่ใกล้เคียงด้วยจุดประสงค์ทางด้านการรักษาความปลอดภัยแต่เพียงเท่านั้น อย่างไรก็ตามรูปแบบวิธีการสอดส่องและเก็บข้อมูลพฤติกรรมของบุคคลในพื้นที่สาธารณะนั้นมีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องและสามารถขยายขอบเขตการใช้งานเพื่อประโยชน์ในด้านอื่นๆได้หลากหลายมากยิ่งขึ้นจนกระทั่งถึงจุดที่สามารถแทรกแซงเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของมนุษย์ สภาวะการดังกล่าวได้นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินเพื่อนำเสนอสถานะความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคปัจจุบันที่ตกอยู่ภายใต้เฝ้าดูการสอดแนม (surveillance) ด้วยสายตาของปัญญาประดิษฐ์ โดยถ่ายทอดผ่านทางผลงานศิลปะใน 3 นิทรรศการ ได้แก่ “template/variant/friend/stranger” จัดแสดงที่ Lisson Gallery เมืองลอนดอน ในปี ค.ศ. 2015 นิทรรศการ “Priv%te” ที่ Lehmann Maupin Gallery ประเทศฮ่องกง ในปี ค.ศ. 2016 และ “pU#*c” ที่ Hans Mayer Gallery เมืองดุสเซลดอร์ฟ (Dusseldorf) ซึ่งจัดแสดงในปีเดียวกัน

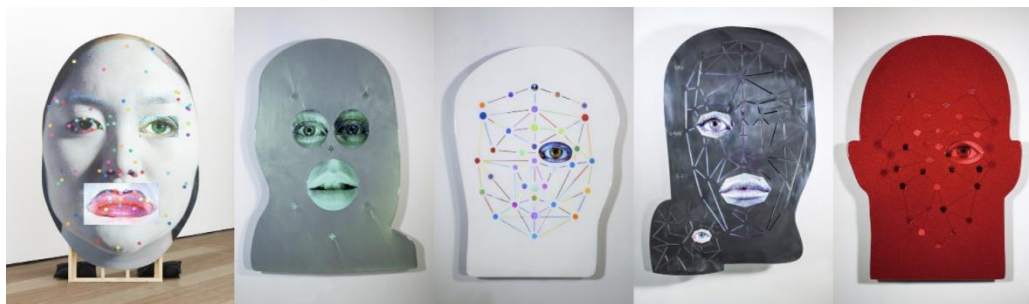


ภาพที่ 39 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ template/variant/friend/stranger
ที่มา : <https://www.lissongallery.com/exhibitions/tony-oursler--5>

ลักษณะทางกายภาพของผลงาน

ลักษณะทางกายภาพที่เห็นได้อย่างเด่นชัดในผลงานชุดนี้ก็คือชิ้นส่วนใบหน้ามนุษย์ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นจากวัสดุจำพวกโลหะ บนใบหน้าเหล่านั้นมีองค์ประกอบของจุดและเส้นที่กระจายตัวอยู่ในตำแหน่งที่สอดคล้องกับพิกัดที่ได้มาจากการประมวลผลของระบบการจดจำใบหน้าซ้อนทับอยู่ด้านบน ในบาง

ตำแหน่งของแผ่นโลหะได้ถูกเจาะเป็นช่องเพื่อเผยให้เห็นภาพวีดิทัศน์บนจอมอนิเตอร์หรือจอแท็บเล็ตที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง ซึ่งแสดงภาพของดวงตาและริมฝีปากที่กำลังพิมพ์ออกมาเป็นข้อความที่สะท้อนสภาวะความสัมพันธ์อันลึกลับระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี เช่น “ตอนนี้แกมันก็เป็นแค่ตัวตลกในสายตาของเครื่องจักรกล” (now you’re a clown for the machine) และ “ฉันโดนเจาะทะลวงจนพรุนไปทั้งร่าง” (I’ve been hacked all inside) เป็นต้น¹²⁴



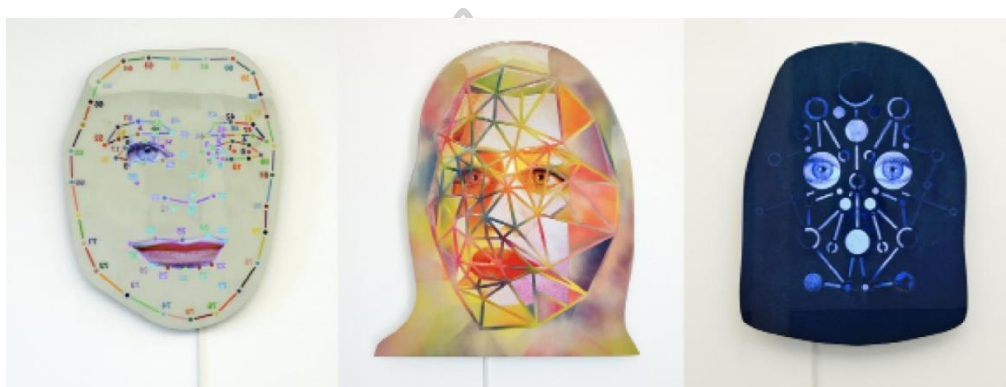
ภาพที่ 40 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ “Priv%te”

ที่มา : <http://tonyoursler.com/privte>

เอาร์สเลอร์กำหนดให้เสียงเหล่านั้นแสดงตัวออกมาในรูปแบบของเสียงกระซิบหรือการพรับับซึ่งส่งผลให้ผู้ชมงานได้ยินเสียงนั้นอย่างคลุมเครือไม่ชัดเจน โดยศิลปินให้เหตุผลว่าสคริปต์หรือบทพูดที่นำมาใช้ในผลงานชุดนี้ได้ถูกเขียนขึ้นจากมุมมองที่หลากหลาย ทั้งจากมุมมองของเทคโนโลยีที่มองไปยังมนุษย์และจากมุมมองของบุคคลที่กำลังถูกเทคโนโลยีดังกล่าวจับตามองอยู่ และจากการที่ผู้ชมไม่สามารถได้ยินเสียงพูดได้อย่างชัดเจนนั้นก็ทำให้เกิดความผิดพลาดในการตีความหมายได้ ซึ่งสอดคล้องกับเจตนาของศิลปินที่ต้องการจะสื่อถึงความคลาดเคลื่อนในความพยายามที่จะกำหนดอัตลักษณ์ให้กับมนุษย์ผ่านทางเทคโนโลยีของระบบการจดจำใบหน้า และเพื่อที่จะสนับสนุนความคลาดเคลื่อนดังกล่าวเขาได้ยกตัวอย่างความล้มเหลวในการนำเอาระบบการจดจำใบหน้ามาใช้งานในสนามบินโลแกน (Logan) ในเมืองบอสตันซึ่งท้ายที่สุดแล้วก็ไม่สามารถใช้งานได้จริง เอาร์สเลอร์มองว่าพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่กำลังรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วนั้นเปรียบเสมือนสัตว์ร้ายชนิดใหม่ (new beast) ที่ยากจะควบคุม ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์นั้นกำลังดำเนินไปสู่จุดที่เกินการหยั่งรู้ได้

¹²⁴ "A clown for the machine : Tony Oursler takes on surveillance," accessed November 17, 2017, <http://tonyoursler.com/a-clown-for-the-machine-tony-oursler-takes-on-surveillance/>.

ของมนุษย์¹²⁵ สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งก็คือการตั้งชื่อผลงานแต่ละชิ้นด้วยการประสมตัวอักษร และเครื่องหมายที่ดูแปลกตา เช่น ur0; eXc; และ EUC% ซึ่งแท้จริงแล้วอ้างอิงมาจากรูปแบบการตั้งชื่อชุดคำสั่งการประมวลผล (Algorithm) ที่บรรดานักพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์คิดค้นขึ้นมาเพื่อใช้งานในองค์กรด้านเทคโนโลยี การที่ศิลปินตั้งชื่อผลงานด้วยรูปแบบของภาษาในลักษณะเช่นนี้ก็เพื่อขับเน้นสถานะที่มนุษย์ถูกคุกคามและถูกรุกล้ำความเป็นส่วนตัวจากนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีให้เกิดเป็นภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยการนำไปเทียบเคียงกับลักษณะการทำงานของนักพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ที่แทรกแซงเข้าไปในระบบของภาษานั้นเอง¹²⁶



ภาพที่ 41 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ 'pU#*c'

ที่มา : <https://www.tonyoursler.space/puc/>

การจับจ้องของอำนาจที่มองไม่เห็น

ดังที่ได้กล่าวในข้างต้นว่าผลงานชุดนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ศิลปินได้ตั้งข้อสังเกตกับระบบกล้องวงจรปิดที่ถูกนำมาติดตั้งภายใต้มาตรการรักษาความปลอดภัยในประเทศอังกฤษ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันระบบการสอดแนมมิได้ถูกนำมาใช้เพื่อรักษาความปลอดภัยแต่เพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นเสมือนระบบตรวจสอบพฤติกรรมผู้บริโภคที่คอยเก็บบันทึก สอดส่องกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวันของบุคคลในสังคม ยิ่งไปกว่านั้นยังปรากฏอยู่ในรูปแบบที่หลากหลายและมีวิธีการแอบแฝงอยู่ในการดำเนินชีวิตของเราได้อย่างแนบเนียนมากยิ่งขึ้น ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ที่เจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วยังได้ก่อให้เกิดความคลุมเครือขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี เออร์สเลอร์

¹²⁵ "Interview with Tony Oursler by Billy Ruben," accessed November 20, 2017,

<https://www.artsy.net/show/galerie-hans-mayer-tony-oursler-number-slash-star>.

¹²⁶ "Priv%te : Tony Oursler's Multimedia Masks at Lehmann Maupin, Hong Kong," accessed November 20, 2017, <http://tonyoursler.com/privte-tony-ourslers-multimedia-masks/>.

มองว่าการใช้ชีวิตในพื้นที่สาธารณะที่กำลังถูกคุกคามด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้นเปรียบได้กับการตกอยู่ภายใต้การสอดส่องของดวงตาแห่งความรู้แจ้งของพระเจ้า (all-seeing eye of god) ที่รับรู้ทุกการกระทำของมนุษย์ สภาวะดังกล่าวมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในยุคสมัยที่ข้อมูลทางชีวภาพของบุคคลได้ถูกเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่เรียกว่า Big Data และผนวกเข้ากับระบบ GPS ซึ่งส่งผลให้มนุษย์ไม่สามารถหลุดรอดไปจากการจับจ้องด้วยสายตาของเทคโนโลยีไปได้เลย¹²⁷ การสอดแนมในลักษณะดังกล่าวเปรียบเสมือนการจ้องมองของสิ่งอื่นที่ทำให้บุคคลต้องตกอยู่ภายใต้อำนาจของการจับจ้อง ส่งผลให้สภาวะของความเป็นอัตบุคคลนั้นเกิดความสั่นคลอนไปด้วย

สรุปผลการศึกษาผลงานในนิทรรศการ “template/variant/friend/stranger” “Priv%te” และ “pU#^*c”

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าพบว่าศิลปินมีจุดประสงค์อันชัดเจนที่จะเน้นย้ำว่าบทบาทของสื่อมวลชนนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน ไม่ว่าจะสื่อนั้นจะปรากฏอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาวะการณ์ที่โลกทั้งใบถูกเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ซึ่งส่งผลให้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ เป็นไปอย่างหลากหลายและมีความรวดเร็วอย่างน่าตกใจ ผู้คนกำลังใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่สื่อมวลชนในรูปแบบลักษณะต่างๆ ผลิตข้อมูลข่าวสารออกมาอย่างไม่หยุดหย่อน โดยที่เราไม่อาจล่วงรู้ได้ว่าภายใต้ความสะดวกรวดสบายของการสื่อสารที่ฉับไวนั้นได้ซ่อนเร้นสิ่งใดไว้บ้าง ผลงานของเอิร์สเลอร์จึงเป็นเสมือนการส่งสารคำเตือนและเน้นย้ำให้เราตระหนักว่าแม้กระทั่งในพื้นที่ของโลกเสมือนนั้นเสรีภาพในการที่จะจับฉวยเอาสิ่งใดมาเป็นความจริงที่แท้นั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากยิ่ง ในเมื่อเรายังคงถูกควบคุมและขึ้นำการรับรู้ข้อมูลข่าวสารโดยปัญญาประดิษฐ์ที่เราสร้างขึ้นมา พฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อในปัจจุบันจึงมีความแปรผันผิวด้านไปจากโลกในรูปแบบเดิม เกิดค่านิยมทางสังคมที่แปลกประหลาดอันมีผลกระทบต่อการแสดงออกของตัวตนและอัตลักษณ์ของปัจเจกชนในสังคม ด้วยเหตุนี้ตัวตนและอัตลักษณ์ที่ปรากฏในงานของเอิร์สเลอร์จึงเป็นเสมือนภาพแทนของความวิปลาสทางสังคมที่ถูกครอบงำและชี้้นำโดยสื่อมวลชนที่คอยกำหนดปทัสถานทางสังคมให้บุคคลปฏิบัติตัวอย่างเคร่งครัด นอกเหนือไปจากความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคมแล้ว การศึกษาผลงานของโทนี เอิร์สเลอร์ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะสื่อใหม่และก่อให้เกิดการถกเถียงทางความคิด อีกทั้งยังทำให้เห็นแนวทางความเป็นไปได้ต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานในภายภาคหน้าได้เป็นอย่างดี

¹²⁷ "Interview with Tony Oursler by Billy Ruben."

กรณีศึกษาผลงานศิลปิน แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley)

ที่มาของแนวความคิดในผลงานของ แอนโทนี กอร์มลีย์

การใช้รูปทรงร่างกายของมนุษย์ในผลงานงานทัศนศิลป์เพื่อสื่อสารประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตัวตน และอัตลักษณ์นั้นเป็นกลวิธีที่ศิลปินหลายต่อหลายคนได้นำเอามาใช้อยู่ทุกยุคทุกสมัย หนึ่งในศิลปินที่มีความโดดเด่นเป็นอย่างมากในการนำเสนอผลงานในลักษณะดังกล่าวก็คือ แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley) ศิลปินชาวอังกฤษ เจ้าของรางวัล Turner Prize ประจำปี ค.ศ.1994 ผลงานของ กอร์มลีย์มักจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอภิปรัชญาโดยตั้งคำถามถึงการดำรงอยู่และสภาวะแห่งความเป็นมนุษย์ แม้จะถือกำเนิดในครอบครัวของชาวคาทอลิกแต่ด้วยความสนใจในปรัชญาตะวันออกทำให้เขาตัดสินใจเดินทางไปศึกษาพุทธปรัชญาที่ประเทศอินเดียและศรีลังกาในระหว่างปี ค.ศ. 1971-1974 ซึ่งเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะในเวลาต่อมา

แอนโทนี กอร์มลีย์ มีความสนใจเป็นพิเศษในรูปทรงทางกายภาพของมนุษย์ ผลงานศิลปะของเขา มักจะอยู่ในรูปแบบ Figurative Sculpture โดยใช้ร่างกายของเขาเองเป็นต้นแบบในการสร้างรูปทรง เขาพูดถึงร่างกายของเขาเองว่า

“เป็นประสบการณ์ด้านวัตถุที่ใกล้ที่สุดที่ผมสามารถสัมผัสได้โดยตรง และเป็นพื้นที่ว่าง (space) เพียงแห่งเดียวบนโลกทางวัตถุ ที่ผมสามารถเข้าไปอาศัยอยู่ภายในนั้นได้”¹²⁸

กอร์มลีย์ทำงานกับเลือดเนื้อและร่างกายที่แท้จริงในเวลาที่เขาดำเนินไปตามความเป็นจริง (realtime) เขาสนใจในประเด็นที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับ “การดำรงอยู่” (existence) โดยใช้ร่างกายของตนเองเป็นวัตถุดิบในการทำงาน กอร์มลีย์กล่าวว่าผลงานของเขาคือการเปลี่ยนแปลงจากสภาวะของเนื้อหนังมังสาหรือเลือดเนื้อของเรามีชีวิตไปสู่อีกสภาวะหนึ่งโดยการเดินทางผ่านพรมแดนของกาลเวลา ด้วยเหตุนี้การทำงานกับสิ่งที่มีชีวิตเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับเขา¹²⁹

¹²⁸ "Antony Gormley," accessed April 7, 2016, https://en.wikipedia.org/wiki/Antony_Gormley.

¹²⁹ "Antony Gormley : Some of the Facts," accessed April 10, 2016, <http://www.tate.org.uk/download/file/fid/4659>.



ภาพที่ 42 ผลงาน “Three Ways: Mould, Hole and Passage” (1981-1982)

ที่มา: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/gormley-three-ways-mould-hole-and-passage-t07015>

ผลงานชุดหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดและเทคนิควิธีการสร้างงานงานประติมากรรมโดยใช้ร่างกายตัวเองเป็นต้นแบบของรูปทรงประติมากรรมของกอร์มลีย์ได้อย่างชัดเจน ผลงานชุดนั้นก็คือ “Three Ways: Mould, Hole and Passage” ซึ่งเป็นผลงานในยุคแรกๆของการทำงานศิลปะของเขาที่สร้างขึ้นจากการหล่อแม่พิมพ์ขึ้นจากร่างกายตัวเอง สำหรับงานชิ้นนี้ ร่างกายที่เคยเปรียบเสมือนภาชนะบรรจุความสำนึกและตระหนักรู้ถึงตัวตนในทัศนคติของกอร์มลีย์ได้ถูกนำมาใช้เป็นช่องทางในการเชื่อมต่อไปสู่สิ่งที่อยู่เกินขอบเขตการหยั่งรู้ของมนุษย์ เขาได้อธิบายถึงกระบวนการในการสร้างแม่พิมพ์โดยใช้ร่างกายตัวเองเป็นต้นแบบในงานชิ้นนี้ไว้ว่า

“ผมจัดระเบียบร่างกายตัวเองให้อยู่ในท่าทางที่จะใช้เป็นต้นแบบของงานประติมากรรมชุดนี้แล้วใช้ผ้าพันรอบทั้งตัว ลำดับต่อมาจึงพอกปูนพลาสเตอร์ที่บลงไปอีกชั้นหนึ่ง เนื่องจากการที่ปูนพลาสเตอร์แข็งตัวอย่างรวดเร็วภายในไม่ถึง 10 นาที จึงทำให้ปูนพลาสเตอร์ที่ยังไม่เซ็ดตัวเต็มที่นั้นแตกออกเป็นส่วนๆ หลังจากนั้นก็ต้องรออีกราวๆชั่วโมงครึ่งจึงจะได้ชิ้นส่วนปูนพลาสเตอร์ที่แห้งและมีความแข็งแรงเพียงพอที่จะนำไปใช้ทำงานในขั้นตอนต่อไปได้ เมื่อกระบวนการดังกล่าวเสร็จสิ้น ผมจึงออกมาจากแม่พิมพ์แล้วประกอบชิ้นส่วนที่แตกออกให้กลับมาอยู่ในสภาพเดิมอีกครั้ง ภายในการห่อหุ้มของปูนพลาสเตอร์ผมต้องมีสมาธิเป็นอย่างมากในการจัดร่างกายให้อยู่ในท่าทางที่ต้องการมากที่สุด เมื่อถึงช่วงเวลาของออกจากแม่พิมพ์คุณจะมีรู้สึกได้ถึงสภาวะของการเปลี่ยนผ่านและสัมผัสได้ถึง การเคลื่อนตัวออกสู่โลกภายนอกอย่างช้าๆ”

หลังจากได้ผ่านขั้นตอนในข้างต้น ชิ้นส่วนแม่พิมพ์จะถูกประกอบเข้าด้วยให้อยู่ในรูปทรงที่ใกล้เคียงกับตอนที่สร้างแม่พิมพ์มากที่สุด จากนั้นจะถูกทำให้มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้นด้วยการเคลือบทับของไฟเบอร์กลาส ก่อนที่จะทาบแผ่นตะกั่วลงไปบนนั้นแล้วตีให้ได้รูปทรงไปตามระนาบและความโค้งมนของพื้นผิวภายนอกของแม่พิมพ์เพื่อสร้างผิวนอกอีกชั้นหนึ่ง จากนั้นแผ่นตะกั่วแต่ละชิ้นจะถูกบัดกรีเพื่อ

เชื่อมต่อเข้าด้วยกันโดยที่ยังห่อหุ้มปูนปลาสเตอร์เอาไว้ภายใน ซึ่งแนวเส้นของการบัดกรีจะมีสามทิศทาง คือ เส้นบัดกรีตรงบริเวณแนวเชื่อมต่อระหว่างชิ้นตะกั่วแต่ละแผ่นและเส้นบัดกรีตามแนวเส้นแกน (axe) ของแขนและขา อันเป็นที่มาของคำว่า “Three Ways” ที่ปรากฏอยู่ในชื่อผลงาน

ผลงานชุดนี้ประกอบด้วย ประติมากรรมรูปร่างคน 3 ชิ้นที่อยู่ในอวกาศปฏิกิริยาที่แตกต่างกัน แต่ละชิ้นจัดทำทางให้อยู่ในรูปทรงที่ใกล้เคียงกับรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ ทรงกลม, ทรงพีระมิด และเส้นตรง แต่ละชิ้นมีชื่อเป็นของตัวเอง ดังที่ปรากฏอยู่ในชื่อของผลงานเช่นกัน ดังนี้

1. “Mould” คือ ประติมากรรมชิ้นที่ม้วนตัวเป็นทรงกลมเหมือนลูกบอล
 2. “Hole” คือ ประติมากรรมชิ้นที่เป็นรูปร่างคนขดตัวเอาหัวสอดเข้าไประหว่างขาทั้งสองข้างและยกช่วงกลางลำตัวสูงขึ้นมาให้อยู่ในรูปทรงพีระมิด
 3. “Passage” คือ ประติมากรรมรูปร่างคนนอนหงายเป็นเส้นตรงและมีองศาที่แข็งตัวชี้ขึ้นด้านบน
- ทั้ง Mould, Hole และ Passage ถูกเจาะรูไว้ที่ ปาก, รูทวารหนัก และปลายองศาตามลำดับ ซึ่งเป็นตำแหน่งที่อยู่ในจุดสูงสุดของรูปทรงประติมากรรมแต่ละชิ้น การเจาะรูสร้างช่องว่างบนงานประติมากรรมทั้ง 3 ชิ้นนี้ เป็นเสมือนการเปิดช่องทางของการเชื่อมต่อและสร้างการปฏิสัมพันธ์หรือบทสนทนาระหว่างความกลวงเปล่าภายในตัวงานประติมากรรมและโลกภายนอก¹³⁰

ในความสัมพันธ์ของความว่างเปล่า : ที่ว่าง (space) ในงานประติมากรรมของกอร์มลีย์

นอกเหนือไปจากความสนใจในกระบวนการสร้างรูปทรงของงานประติมากรรมแล้ว ที่ว่าง (space) ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่กอร์มลีย์ให้ความสำคัญ ไม่ใช่เพียงแค่พื้นที่ว่างที่มีอยู่ภายในชิ้นงานประติมากรรม หากแต่ยังรวมไปถึงพื้นที่ว่างที่ถูกสร้างขึ้นโดยตัวประติมากรรมเอง เขาไม่ได้มองมันเป็นเพียงวัตถุแต่เพียงเท่านั้น สำหรับกอร์มลีย์ “แม่พิมพ์” (mould) เปรียบเสมือนพื้นที่ว่างหรือสถานที่หนึ่งที่อยู่ติดลักษณะหรือสิ่งใดก็ตาม สามารถอุบัติขึ้นได้ภายในพื้นที่แห่งนี้ เขาไม่เพียงแต่สนใจในพื้นที่ว่างภายนอกร่างกาย หากแต่รวมไปถึงที่ว่างภายในร่างกายและจิตใจอีกด้วย ทั้งนี้ “พื้นที่ว่าง” ที่แอนโทนี กอร์มลีย์ ให้ความสำคัญนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

¹³⁰ "Three Ways: Mould, Hole and Passage 1981–2," accessed April 9, 2016,

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/gormley-three-ways-mould-hole-and-passage-t07015>.

1. ที่ว่างภายในพื้นที่ติดตั้งงานประติมากรรม - หน้าที่ของประติมากรรมในแนวคิดของกอร์มลีย์ คือ การเข้าไปแทนที่พื้นที่ว่างหรือไม่ก็เป็นภาชนะบรรจุพื้นที่ว่าง การติดตั้งผลงานของเขามีเจตนาที่จะสร้างความหมายและเรื่องราวใหม่ๆในทุกสถานที่ที่ถูกติดตั้ง และเป็นการสำรวจการปฏิสัมพันธ์ระหว่างประติมากรรม กับ สถาปัตยกรรม (architecture) หรือ ภูมิประเทศ (landscape) ที่นำประติมากรรมเข้าไปติดตั้งอยู่

2. ที่ว่างที่อยู่ภายในตัวงานประติมากรรม- “แม่พิมพ์” (mould) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะของกอร์มลีย์ สำหรับเขานั้น มันเปรียบเสมือนที่ว่างหรือสถานที่หนึ่งที่มีอัตลักษณ์หรือสิ่งใดๆก็ตาม สามารถอุบัติขึ้นได้ภายในพื้นที่ว่างแห่งนี้ นอกจากนี้เขายังให้ความสนใจพื้นที่ว่างที่ถูกสร้างขึ้นระหว่างตำแหน่งการจัดวางของตัวประติมากรรมอีกด้วย

3. ที่ว่างของผู้ชมงาน- กอร์มลีย์ต้องการให้ผู้ชมเสพผลงานด้วยประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไปและสามารถตระหนักรู้ถึงการดำรงอยู่ของตัวเองและความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รายรอบ

ในทัศนะส่วนตัวของข้าพเจ้านั้นเห็นว่ากระบวนการสร้างงานประติมากรรมโดยใช้ร่างกายตัวเองเป็นต้นแบบของกอร์มลีย์นั้น อาจเปรียบได้กับการปฏิบัติธรรม หรือเป็นพิธีกรรมในการลดอดีตและปลดปล่อยพันธนาการแห่งการยึดมั่นในความมีตัวตนของศิลปินเองไปด้วยในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาที่ศิลปินต้องรักษาอวัยวะทุกส่วนของร่างกายให้อยู่หนึ่งในระหว่างที่รอให้แม่พิมพ์ (mould) แข็งตัวและได้รูปทรงที่เขาต้องการ

แต่หากลองใช้มุมมองทางจิตวิเคราะห์แบบลากรอง ก็อาจกล่าวได้ว่า ในขั้นตอนการถอดแม่พิมพ์ของเขานั้น กอร์มลีย์อาจจะมีเจตนาที่จะเคลื่อนย้ายเอาความปรารถนาที่ไม่ได้รับการเติมเต็มออกจากตัวตนของเขาอย่างช้าๆในระหว่างขั้นตอนกระบวนการทำสำเนาร่างกายของตนเอง แล้วยกย้ายถ่ายเทเอาความปรารถนาที่ไม่ได้รับการเติมเต็มอันนั้นไปบรรจุอยู่ในที่ว่างภายในงานประติมากรรมของเขาในท้ายที่สุด

แม้ว่างานของกอร์มลีย์จะไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การสำรวจในเรื่องของเทคโนโลยีการสื่อสารแต่การเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ว่างภายในและภายนอกที่ปรากฏในงานของกอร์มลีย์เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อที่ว่าองค์ประกอบทั้งสองส่วนนั้นมีผลกระทบซึ่งกันและกัน กล่าวคือสภาพแวดล้อม(หรือ “โลก”) นั้นมีผลกระทบต่อตัวตนในขณะเดียวกันตัวตนก็ส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม ทั้งสองส่วนนั้นมีได้แยกออกจากกันเป็นเอกเทศ กล่าวโดยสรุปคือระบบของความสัมพันธ์ในลักษณะเดียวกันนี้เป็นแนวคิดที่

อยู่ในทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อว่าตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นเกิดจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนั่นเอง

การเพ่งมองของประติมากรรม : แนวความคิดเรื่องการจ้องมองที่ปรากฏในงานของ แอนโทนี กอร์มลีย์

กอร์มลีย์เริ่มสร้างสรรค์โปรเจ็คท์ “Field” ในปี ค.ศ.1989 ซึ่งเป็นผลงานศิลปะแบบจัดวางที่ประกอบด้วยประติมากรรมดินเผารูปร่างคนขนาดเล็กจำนวนมากที่มีขนาดแตกต่างกันออกไป โดยในคราวแรกนั้นผลงานประกอบด้วยประติมากรรมจำนวน 150 ชิ้นที่มีขนาดตั้งแต่ 8 - 26 เซ็นติเมตร ผลงานเหล่านั้นสร้างขึ้นโดยกอร์มลีย์และผู้ช่วยของเขาในเมืองลอนดอนแล้วนำไปจัดแสดงที่เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปีเดียวกันนั้น แอนโทนี กอร์มลีย์ ได้สร้างผลงาน “Field” ชุดที่สองในเมืองซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย โดยได้เพิ่มจำนวนประติมากรรมเป็น 1,100 ชิ้น และสร้างขึ้นด้วยฝีมือของนักศึกษาจำนวน 7 คน ผลงานชิ้นนี้เป็นที่รู้จักกันในชื่อ “Australian Field”

กลุ่มประติมากรรมในผลงาน “Field” ที่สร้างขึ้นในสองครั้งแรก ถูกจัดวางให้อยู่ในลักษณะวงกลมโดยให้ใบหน้าของประติมากรรมแต่ละชิ้นหันหน้าเข้าสู่จุดศูนย์กลางของวงกลม และมีการเว้นช่องว่างให้ผู้ชมงานสามารถเดินเข้าไปถึงจุดศูนย์กลางวงล้อมของประติมากรรมได้¹³¹



ภาพที่ 43 ผลงาน “Australian Field” (1989)

ที่มา: <http://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/245#p1>

¹³¹ "Antony Gormley : Some of the Facts."

ต่อมาในปี ค.ศ. 1990 จำนวนของประติมากรรมได้เพิ่มเป็น 35,000 ชิ้น และทำขึ้นโดยฝีมือสมาชิกราวๆ 60 คนในครอบครัวช่างทำอิฐที่อาศัยในเมือง Cholula ประเทศเม็กซิโก ภายใต้การดูแลของศิลปินเอง ในภายหลัง เมื่อผลงานชิ้นนี้ถูกนำไปจัดแสดงในสถานที่อื่น ๆ ที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป จึงส่งผลให้รูปแบบการจัดวางและจำนวนของประติมากรรมชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่นำมาประกอบเป็นผลงานชิ้นนี้นั้นมีการแปรผันไปตามลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ที่ตั้งแสดงงาน ลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งที่มีในรูปปั้นแต่ละตัวก็คือรูเล็กๆ 2 รูบนใบหน้าที่อยู่เหมือนดวงตา เมื่อนำประติมากรรมขนาดเล็กดังกล่าวมาจัดวางเรียงกันในปริมาณมากๆ โดยให้หันหน้ามาในทิศทางเดียวกัน ผลลัพธ์ที่ได้จึงดูเหมือนทิวทัศน์ (landscape) ที่ประกอบขึ้นด้วยดวงตาจำนวนมาก



ภาพที่ 44 ผลงาน “Field For The British Isles” (1993)

ที่มา : <https://klausjoynson.wordpress.com/2011/03/21/article-antony-gormleys-field/>



ภาพที่ 45 รายละเอียดของผลงาน “Field” (1989 - 2003)

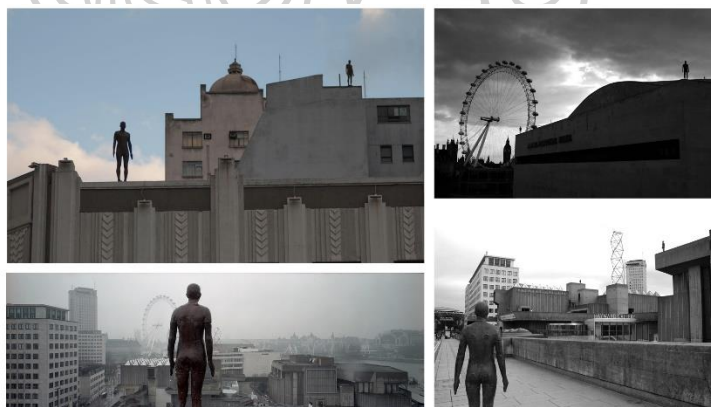
ที่มา : <https://nationalpost.com/photos/in-the-sea-of-clay-figurines>

แม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะมีการจัดวางที่แปรเปลี่ยนไปตามสภาพของพื้นที่แสดงงาน แต่การเผชิญหน้ากับ “Field” ไม่ว่าจะในพื้นที่ใดก็ตาม ย่อมจะให้ความรู้สึกในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน นั่นคือ ความน่าประหลาดประหลาด ความกระอักกระอ่วน ความอึดอัดกระวนกระวาย ความรู้สึกของการเป็นผู้มาเยือนที่มาผิดเวลา และ ความรู้สึกของการเป็น สิ่งอื่นที่อยู่ผิดที่ผิดทาง ซึ่งเป็นคุณลักษณะแบบเดียวกันกับที่ปรากฏอยู่ในงาน "The Ambassadors" ของ ฮานส์ โฮลไบน์ (Hans Holbein) ที่ข้าพเจ้าได้กล่าวถึงในตอนต้นของบทที่ 2 นอกจากนี้การจ้องมองดังกล่าวยังส่งผลให้ตัวตนและอัตลักษณ์ของความเป็นงานศิลปะกับความเป็นผู้ชมงานมีความพร่าเลือนอีกด้วย



ภาพที่ 46 ผลงาน “Another Place” (1997)

ที่มา : <http://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/230#p6>



ภาพที่ 47 ผลงาน “Event Horizon” (2010)

ที่มา : <https://www.southbankcentre.co.uk/blog/antony-gormley-hayward-gallery> และ

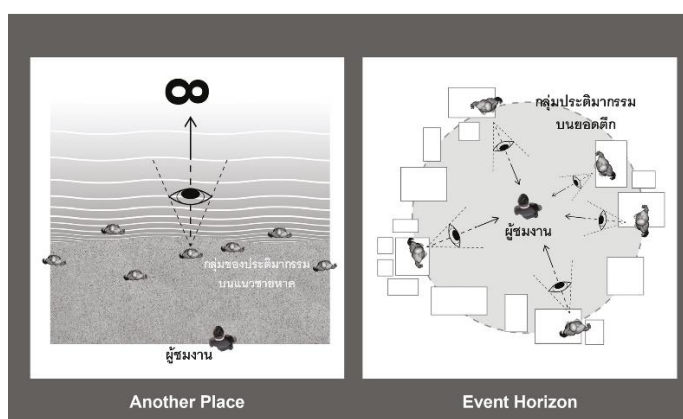
<http://www.antonygormley.com/show/item-view/id/2339/type/solo#p31>

การจ้องมองอีกรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏในงานของ แอนโทนี กอร์มลีย์ ก็คือการจ้องมองที่ไม่ระบุชัดเจนว่าสิ่งใดคือสิ่งที่ถูกจ้องมอง ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน “Event Horizon” กลุ่มงานประติมากรรมที่ยืนอยู่บนยอดตึกสูงที่เคยสร้างความตื่นตระหนกให้กับผู้คนแห่งเมืองนิวยอร์ก ในบริเวณ Madison

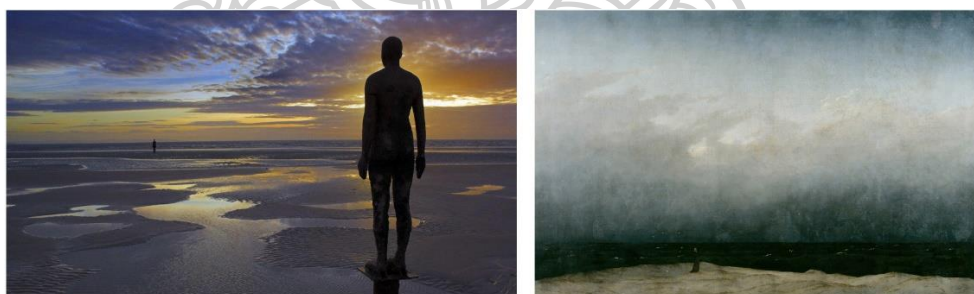
Square เมื่อปี 2010 หรือในผลงาน "Another Place" (1997) ที่ยึดครองพื้นที่และกินระยะทางกว่า 3 กิโลเมตรบนชายหาดครอสบี้ (Crosby Beach) ในประเทศอังกฤษด้วยประติมากรรมโลหะรูปร่างคนจำนวน 100 ชิ้น การจ้องมองที่ปรากฏในงานทั้งสองชิ้นนี้อาจจะดูเหมือนเป็นการจ้องมองที่ไร้จุดหมาย แต่ถ้าวางวิเคราะห์จากเส้นนำสายตาของประติมากรรมแต่ละชิ้น ก็อาจสันนิษฐานได้ว่า "สิ่งที่ถูกจ้องมอง" (object being gazed) คือ สิ่งที่มีตำแหน่งอยู่ในดินแดนอันไกลโพ้นเกินการหยั่งรู้ของมนุษย์ หรือรูปปั้นเหล่านี้อาจกำลังเพ่งมองไปที่ "สิ่งอื่น" (objet a) ที่อยู่อีกฟากหนึ่งของจักรวาล ซึ่งสิ่งอื่นในที่นี้อาจเป็นความปรารถนาของตัวประติมากรรม ซึ่งในกรณีของกอร์มลีย์นั้นประติมากรรมของเขาเป็นสิ่งที่ถูกถอดแบบมาจากร่างกายของเขาเอง ดังนั้นความปรารถนาในที่นี้จึงอาจหมายถึงความปรารถนาของตัวศิลปินเอง นอกจากนี้ การจ้องมองในที่นี้อาจเปรียบเสมือนเป็นการคาดคะเนและตั้งคำถามเกี่ยวกับตำแหน่ง บทบาท และที่ทางของมนุษย์ในบริบทที่กว้างใหญ่ดังเช่นพื้นที่ว่างในจักรวาล หากพิจารณาลักษณะการเพ่งมองของกลุ่มประติมากรรมรูปร่างคนในผลงาน Another Place ที่กระจายตัวเรียงรายไปตามแนวชายหาดครอสบี้ จะเห็นได้ว่าอากัปภิกิริยาดังกล่าวนั้นทำหน้าที่แบบเดียวกับสิ่งที่เรียกว่า "ตัวหมาย" (signifier) อันเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความหมายของสิ่งต่างในแนวคิดทางสัญศาสตร์ของโซซูร์ซึ่งต่อมาลาก็องได้นำมาใช้อธิบาย "จิตไร้สำนึก" (unconscious) ของบุคคลโดยอธิบายว่าจิตไร้สำนึกนั้นประกอบไปด้วยกลุ่มของตัวหมายที่ต่อเนื่องกันไปเป็นห่วงโซ่โดยมิได้เชื่อมโยงกับ "ความคิดที่ถูกหมาย"(signified) ใดๆอย่างเป็นการถาวร แต่กลับมีความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ทิศทางการมองของประติมากรรมในผลงาน Another Place ก็เช่นเดียวกัน เราสามารถเห็นได้ว่าประติมากรรมเหล่านั้นแสดงอาการมองออกไปที่เส้นขอบฟ้า แต่เราไม่สามารถล่วงรู้ได้ว่าประติมากรรมเหล่านั้นเพ่งมองไปที่สิ่งใด นั่นคือความสัมพันธ์ในลักษณะเดียวกับ "ตัวหมาย" (signifier) ใน "จิตไร้สำนึก" ที่มีได้บ่งชี้ไปที่ความหมายใดๆเป็นการเฉพาะ และหากพิจารณาในแง่นี้ กลุ่มประติมากรรมจำนวน 100 ชิ้นก็อาจเป็นตัวแทนภายในห่วงโซ่ของสัญญาณที่อยู่ในจิตไร้สำนึกของศิลปินก็เป็นได้ ในอีกแง่หนึ่ง การจ้องมองในลักษณะดังกล่าวก็เป็นปัจจัยที่ช่วยขยายขอบเขตพื้นที่ของกลุ่มงานประติมากรรมเหล่านั้นไปจนถึงพรมแดนที่อยู่ไกลจนลับตา

นอกจากนี้ อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจที่ค้นพบระหว่างการศึกษาผลงานของชุดนี้ ก็คือทิศทางของการจ้องมองที่แตกต่างกันกล่าวคือ ในผลงาน "Another Place" กอร์มลีย์ได้จัดให้ผู้ชมงานอยู่ภายนอกวงจรของการจ้องมองของประติมากรรม ซึ่งลักษณะดังกล่าวชวนให้นึกถึงการจัดองค์ประกอบในผลงานจิตรกรรม "The Monk by the Sea" ของ แคสเปอร์ เดวิด ฟรีดริค (Caspar David Friedrich) ศิลปินในยุคโรแมนติก (Romanticism) ชาวเยอรมัน ซึ่งลักษณะเช่นนี้อาจเป็นเสมือนการ

เชื่อเชิญให้ผู้ชมเข้าไปมีประสบการณ์ร่วมของการเผชิญหน้ากับความเร้นลับของธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ไปพร้อมกับกลุ่มประติมากรรม แต่ในทางกลับกัน ในผลงาน "Event Horizon" นั้น กอร์มลีย์ได้จัดให้ผู้ชมตกอยู่ท่ามกลางวงล้อมของการจ้องมองของประติมากรรม การติดตั้งผลงานชิ้นนี้มีความคล้ายคลึงกับการติดตั้งประติมากรรมของเทพเจ้าในยุคโรมันซึ่งมักจะจัดวางให้อยู่บนยอดของสถาปัตยกรรมที่สำคัญเสมือนมีนัยที่แสดงให้เห็นถึงของการมีอยู่ของการสำรวจตรวจตราด้วยดวงตาของเทพเจ้านั่นเอง¹³²



ภาพที่ 48 แผนผังแสดงความแตกต่างในผลงาน Another Place และ Event Horizon



ภาพที่ 49 ภาพเปรียบเทียบ “Another Place” (1997) กับ ผลงาน “The Monk by the Sea” (ชื่อเดิมในภาษาเยอรมันว่า “Der Mönch am Meer” (1808-1810))

ที่มา:

http://photo.andinadigital.com/gallery3/index.php/Paisajes_1366x768_wallpapers_hd_fondos_papel_tapiz/Another_Place_statues_artist_Antony_Gormley_Crosby_Beach_Merseyside_England_-Neale_Clarke_High_Definition และ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_-_Der_M%C3%B6nch_am_Meer_-_Google_Art_Project.jpg

¹³² "Uncanny Sculpture," accessed April 11, 2016,

[http://whitecube.com/artists/antony_gormley/text/antony_gormley_uncanny_sculpture/.](http://whitecube.com/artists/antony_gormley/text/antony_gormley_uncanny_sculpture/)



ภาพที่ 50 เปรียบเทียบ ผลงาน “Event Horizon” (2010) กับประติมากรรมเทพเจ้าที่ติดตั้งอยู่บน
โครงสร้างของสถาปัตยกรรมในยุโรป

ที่มา: <http://www.antonygormley.com/show/item-view/id/2339/type/solo#p31>

สรุปการศึกษาผลงานของแอนโทนี กอร์มลีย์

แม้ว่าผลงานของกอร์มลีย์จะได้รับอิทธิพลหลักทางความคิดมาจากพุทธปรัชญาที่ศิลปินสนใจเป็นการส่วนตัว แต่ผลงานของเขาหลายชิ้นแสดงให้เห็นคุณลักษณะบางอย่างที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เช่นการให้ความสำคัญกับการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ว่างภายในงานประติมากรรมกับพื้นที่ว่างภายนอกตัวผลงานที่สะท้อนแนวคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อว่าตัวตนหรืออัตลักษณ์ของบุคคลนั้นเป็นผลลัพธ์จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งในจุดนี้ก็มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ลาก้องที่มองว่าความเป็นอัตบุคคลนั้นถูกกำหนดด้วย "สิ่งอื่น" (Other) ในอีกแง่หนึ่งผลงานของกอร์มลีย์ยังเกี่ยวเนื่องกับมโนทัศน์เรื่องการจ้องมองที่ส่งผลให้สถานะของผู้ชมงานต้องตกอยู่ในตำแหน่งของสิ่งที่ถูกจ้องมองด้วยเช่นกัน

บทสรุปผลการศึกษาผลงานศิลปะ

จากการศึกษาผลงานของนม จุง เป็ค ปีเตอร์ แคมป์ส โทนี เออร์สเลอร์ และแอนโทนี กอร์มลีย์ พบว่า ศิลปินแต่ละคนมีทัศนคติที่มีต่อตัวตนและอัตลักษณ์บุคคลที่ส่งผลให้รูปแบบการแสดงออกผ่านงานศิลปะมีลักษณะที่ต่างกันออกไป ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาของบทที่ 3 ข้าพเจ้าขอสรุปสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในผลงานของศิลปินกรณีศึกษาทั้ง 4 คน พร้อมทั้งนำเสนอประเด็นเหล่านั้นในรูปแบบของตาราง ดังต่อไปนี้

ตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของ นม จุง เป็ค

สถานะที่มนุษย์ต้องรับเอาเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตความเป็นอยู่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้คือปัจจัยสำคัญของการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของเป็ค แนวคิดดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านผลงานรูปแบบหนึ่ง ที่เป็คใช้วิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ทางกายภาพที่เป็นผลรวมจากการผสมผสานร่างกายมนุษย์เข้ากับวัตถุที่เป็นตัวแทนของเทคโนโลยีใหม่ของยุคสมัยนั้นอย่างชัดเจน ผลงานเหล่านั้นได้แก่ TV Bra for Living Sculpture (1969) และ Family of Robot (1986) ในอีกแง่หนึ่ง เป็คยังมีผลงานสร้างสรรค์ในอีกรูปแบบที่มีได้นำเสนอตัวตนของความเป็นมนุษย์ออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ผลงานเหล่านั้นได้แก่ Global Groove (1973) และ Good morning, Mr. Orwell (1984) ลักษณะที่เด่นชัดของงานในกลุ่มนี้คือการนำเสนอภาพของสังคมโลกที่ทุกสิ่งทุกอย่างถูกเชื่อมโยงเข้าหากันโดยอำนาจของสื่อโทรทัศน์ซึ่งเป็นช่องทางนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่มีอิทธิพลเป็นอย่างสูงในช่วงเวลานั้น ผลงานทั้งสองชิ้นใช้กลวิธีจำลองบรรยากาศของสภาพแวดล้อมในจินตนาการที่ข้อมูลข่าวสารถูกหลอมรวมเข้าหากันจนยากที่จะแยกแยะความแตกต่างของภาพเหล่านั้นออกจากกัน ในผลงานเหล่านั้น เป็คได้นำเสนอภาพแทนของมิติที่ถูกสร้างขึ้นด้วยอำนาจของสื่อโทรทัศน์ที่ควบคุมทิศทางการดำเนินชีวิตของปัจเจกชนให้เป็นไปตามกระแสของข้อมูลข่าวสาร

ตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของ ปีเตอร์ แคมป์ส

ตัวตนและอัตลักษณ์ในแนวคิดของแคมป์ส คือการเฝ้าตั้งคำถามกับการดำรงอยู่โดยใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสำรวจและหาคำตอบให้กับปมปริศนาดังกล่าว แคมป์สให้ความสำคัญกับพื้นที่ว่าง เพราะมันคืออาณาบริเวณที่อนุญาตให้เขาพิจารณาใคร่ครวญที่ทางและตำแหน่งแห่งหนของตนเองบนโลกใบนี้ แคมป์สเคยกล่าวถึงประสบการณ์ส่วนตัวในวัยเยาว์ที่เขาขังตัวเองไว้ในห้องแล้วเกิดความรู้สึกว่าที่ว่างภายในนั้นค่อยๆ กลายมาเป็นส่วนต่อเติมความเป็นตัวตนของเขา คำกล่าวนั้นบ่งชี้เป็นนัยว่า เขาให้ความสำคัญกับสถานะแวดล้อมในฐานะของปัจเจกที่หล่อหลอมความเป็นบุคคลขึ้นมาด้วยเช่นกัน

แนวคิดนี้ได้ถูกถ่ายทอดออกมาในผลงาน Interface (1972) ที่แคมป์สปล่อยให้ความมืดของพื้นที่แสดงงานซึมซับเข้าไปในฉากรับภาพวิดีโอที่มันเป็นแผ่นกระจกใสแล้วปรับเปลี่ยนคุณลักษณะที่มีความโปร่งใสนั้นให้มาอยู่ในจุดที่ก้ำกึ่งระหว่างความเป็นกระจกใสและความเป็นกระจกเงาที่สามารถสร้างความซับซ้อนของภาพวิดีโอที่ปรากฏในงานได้ที่สุดในผลงาน Three Transition (1973) แคมป์สใช้วิธีการลบเลือนภาพทึบซ้อนแห่งตัวตนและปรากฏขึ้นมาอีกครั้งด้วยวิธีการที่แตกต่างกันสามรูปแบบ มันคือการเคลื่อนตัวตนผ่านพื้นที่ว่างในมิติของสื่อวิดีโอที่ทำให้อัตลักษณ์นั้นแปรผันไปในอีกลักษณะหนึ่งด้วยสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ที่ว่างที่แตกต่างกันจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการปรับเปลี่ยนความหมายของตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของแคมป์ส

ตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของ โทนี เฮิร์สเลอร์

สภาวะจิตคือรากฐานของความเป็นบุคคลในผลงานของเฮิร์สเลอร์ ผลงานของเฮิร์สเลอร์สื่อให้เห็นความสนใจในบทบาทของสื่อสาธารณะที่ส่งผลกระทบต่อผู้รับสื่อในจิตใจผู้บริโภค กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของเฮิร์สเลอร์ที่ใช้การฉายภาพวิดีโอลงบนหุ่นไร้ใบหน้าที่อยู่ในสภาพไร้ทางสู้เปรียบได้กับการยึดเยียดอัตลักษณ์ให้กับบุคคลอย่างยากที่จะหลีกเลี่ยง ภาพของสภาวะจิตที่พื้นเพื่อนของบุคคลในผลงาน Judy (1994) และเรื่องเล่าเกี่ยวกับผู้มาเยือนจากมิติอื่นของกลอเรียในผลงาน “L7-L5” (1984) คือภาพแทนของผู้บริโภคที่ได้รับผลกระทบจากการเสพสื่อในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือโทรทัศน์ ในผลงานชุด Private (2016) และ pU#*c (2016) เฮิร์สเลอร์วิพากษ์บทบาทของสื่อร่วมสมัยอย่างอินเทอร์เน็ตและระบบการสอดแนมที่แฝงตัวอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมจนทำให้บุคคลต้องใช้ชีวิตท่ามกลางวงล้อมของการสอดส่องจากสายตาของเทคโนโลยีในทุกฝีก้าว ในทัศนะของเฮิร์สเลอร์ กระแสของข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อต่างๆ รวมถึงบทบาทของสื่อสาธารณะที่ล้ำเส้นความเป็นส่วนของผู้บริโภคคือปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมพฤติกรรมการแสดงออกของผู้คนในสังคมและมีอำนาจในระดับที่สามารถแปรผันสภาวะจิตของบุคคลไปในทิศทางที่เกินจะคาดเดา

ตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของ แอนโทนี กอร์มลีย์

การเชื่อมโยงสภาพแวดล้อมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งในผลงานศิลปะของ แอนโทนี กอร์มลีย์ ในผลงาน Three Ways: Mould, Hole and Passage (1981-1982) ศิลปินได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผลงานประติมากรรมและมวลอากาศโดยรอบด้วยวิธีการสร้างช่องว่างขนาดเล็กบนชิ้นงาน และหากพิจารณาในเชิงวิทยาศาสตร์ มวลอากาศก็มีบทบาทสำคัญในการ

กำหนดรูปทรงของผลงานชุดนี้ ในแง่ที่ว่ามวลอากาศซึ่งเป็นปริมาตรภายในงานประติมากรรมนั้นทำหน้าที่เสมือนเสาหลักที่ค้ำยันโครงสร้างทั้งหมดของชิ้นงานมิให้ร่วงหล่นลงพื้นโลกด้วยการฉุดรั้งของแรงโน้มถ่วง

ในผลงาน Another Place (1997) กอร์มลีย์ใช้โอกากับกิริยาการเพ่งมองของกลุ่มประติมากรรมที่เรียงรายบนชายหาดเป็นเครื่องมือในการขยายขอบเขตพื้นที่ของงานไปจนเกินเส้นขอบฟ้า ในผลงาน Australian Field (1989) กอร์มลีย์นำผู้ชมเข้าสู่วงล้อมแห่งการจ้องมองของประติมากรรมขนาดเล็กจำนวนนับพัน หลังจากนั้น 4 ปีกลุ่มประติมากรรมในลักษณะเดียวกัน ถูกนำไปจัดวางจนเต็มพื้นที่ห้องแสดงงาน โดยใช้ชื่อว่า Field For The British Isles (1993) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดวางผลงานที่อาจจะทำให้ผู้ชมจำนวนหนึ่งต้องกลับมาคิดทบทวนเกี่ยวกับที่ทางของตนเองบนโลกใบนี้ ผลงานเหล่านั้นมีนัยที่สื่อให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญในการกำหนดรูปทรงและภาพลักษณ์ที่ปรากฏของผลงาน จากการศึกษาผลงานของแอนโทนี กอร์มลีย์ ทำให้เห็นว่าการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายนอกมีผลกระทบต่ออาการหล่อหลอมอัตลักษณ์บุคคล



ตารางที่ 2 ตารางสรุปผลการศึกษาศิลปะผลงานศิลปะ

ศิลปิน	สรุปผลการศึกษา
<p>นาม จุง เป็ค (Nam June Paik)</p> 	<p>ผลงานของเป็คสะท้อนสภาวะความเป็นอยู่ของผู้คนที่เทคโนโลยีที่กำลังเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังประเด็นทางจิตวิเคราะห์ที่เรียกว่า Uncanny Valley อันหมายถึงสภาวะที่สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์กำลังพัฒนาตัวเองจนถึงระดับที่มีความใกล้เคียงมนุษย์เป็นอย่างมาก สภาวะเช่นนี้ทำให้สถานะอัตบุคคลของมนุษย์เกิดความสั่นคลอนในลักษณะเดียวกันกับสถานการณ์ที่อัตบุคคลสัมผัสได้ถึงการจ้องมองของสิ่งจริง</p>
<p>ปีเตอร์ แคมป์ส (Peter Campus)</p> 	<p>แคมป์สใช้ถ่ายทอดประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ผ่านทาง การทดลองกับอุปกรณ์และเทคนิควิธีการในแวดวงการศึกษาของสัญญาณโทรทัศน์ คือการเปลี่ยนผ่านจากสภาวะหนึ่งไปสู่สภาวะหนึ่งโดยช่องทางของเทคโนโลยี</p>
<p>โทนี เออร์สเลอร์ (Tony Oursler)</p> 	<p>แนวคิดทางจิตวิเคราะห์ที่มีส่วนสำคัญในงานของเออร์สเลอร์ ศิลปินมองว่าบทบาทของสื่อนั้นมีส่วนสำคัญในการควบคุมและปรับเปลี่ยนสภาวะทางจิตภายในตัวบุคคล ด้วยเหตุนี้ตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของเออร์สเลอร์ความผลลัพธ์จากการกระทำของสื่อที่มีต่อบุคคล</p>
<p>แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley)</p> 	<p>ผลงานของกอร์มลีย์ใช้ร่างกายตนเองเป็นสื่อหลักในการสร้างผลงานซึ่งแฝงแนวคิดในทฤษฎีทางสังคมศาสตร์และจิตวิเคราะห์ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่าศิลปินมิได้หมกมุ่นอยู่กับตัวตนและอัตลักษณ์ในฐานะของสิ่งที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว โดยปราศจากความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม หากแต่สภาพแวดล้อมก็มีส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดรูปทรงและภาพลักษณ์ของผลงานเช่นกัน</p>

บทที่ 3

ว่าด้วยองค์ประกอบของเฟซบุ๊กและปัจจัยที่ส่งผลต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน

ในขอบเขตและขั้นตอนดำเนินงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้านั้น นอกเหนือไปจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ที่ได้กล่าวถึงในบทที่ 2 ไปแล้วนั้น การศึกษาอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากันก็คือการศึกษากลไกของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน (พ.ศ. 2557-2561) อย่างเช่นเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ซึ่งการศึกษานี้จะมุ่งเน้นไปที่การสำรวจองค์ประกอบของเฟซบุ๊กที่สามารถส่งผลต่อการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน โดยใช้หมอตีศน์ที่ได้ยกมาอภิปรายในบทที่ 2 เป็นกรอบทฤษฎีในการวิเคราะห์ เนื้อหาในบทที่ 3 จะแบ่งออกเป็นสองส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : ว่าด้วยเฟซบุ๊กและอัลกอริธึม

1.1. ต้นกำเนิด จุดเด่น และคุณลักษณะสำคัญของเฟซบุ๊ก

ศึกษาและสำรวจประวัติศาสตร์โดยสังเขปของเฟซบุ๊ก รวมไปถึงการทำงานโดยรวมของเฟซบุ๊ก

1.1.1 กายวิภาคของเฟซบุ๊ก : ว่าด้วย User Interface ของเฟซบุ๊ก

1.1.2 วิวัฒนาการของ User Interface

1.2. ความก้าวล้ำของปัญญาประดิษฐ์ : ว่าด้วยอัลกอริธึมของเฟซบุ๊ก

ศึกษาและสำรวจกลไกที่เรียกว่า “อัลกอริธึม”(algorithm) ของเฟซบุ๊กที่สามารถส่งผลกระทบต่อการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน ซึ่งข้าพเจ้าเลือกที่จะสำรวจในสามประเด็น

1.2.1. การเซ็นเซอร์ (censorship) ในเฟซบุ๊ก

1.2.2. นิวส์ฟีด (news feed) ของเฟซบุ๊ก

1.2.3. ประเด็นเรื่อง “กาละ-เทศะ” (time-space) ในเฟซบุ๊ก

ส่วนที่ 2 : บทวิเคราะห์เฟซบุ๊ก

จะเป็นการวิเคราะห์ให้เห็นว่าองค์ประกอบต่างๆของเฟซบุ๊กที่กล่าวถึงในเนื้อหาส่วนที่หนึ่งนั้นมีผลกระทบต่อการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ได้อย่างไร โดยใช้มโนทัศน์ในบทที่ 2 เป็นกรอบทฤษฎีในการวิเคราะห์



ส่วนที่ 1 : ว่าด้วยเฟซบุ๊กและอัลกอริธึม

1.1 ต้นกำเนิด จุดเด่น และคุณลักษณะสำคัญของเฟซบุ๊ก

มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก ในวัย 23 ปีก่อตั้งเฟซบุ๊กขณะที่ศึกษาด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ก่อนหน้านั้นเขามีประสบการณ์ในการสร้างและพัฒนาเว็บไซต์ Coursematch และ Facemash ซึ่งอยู่ในรูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในกลุ่มเพื่อนนักศึกษา ในเดือนกุมภาพันธ์ปี ค.ศ. 2004 ซักเคอร์เบิร์กเปิดตัวเว็บไซต์ที่ชื่อว่า “The facebook” ที่เป็นเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) ซึ่งในขณะนั้นเปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดเท่านั้น¹³³ เฟซบุ๊กมิได้เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งแรก ในช่วงเวลาที่ซักเกอร์เบิร์กกำลังมุ่งมั่นกับการพัฒนาเฟซบุ๊กอยู่นั้น เว็บไซต์อย่าง myspace.com กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง ก่อนหน้ามายสเปซจะมาถึงเว็บไซต์เฟรนด์สเตอร์ (Friendster) ก็ได้รับความสนใจอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง¹³⁴

อย่างไรก็ดี ภายใน 24 ชั่วโมงหลังจากการเปิดตัวเฟซบุ๊ก ก็มีนักศึกษาฮาร์วาร์ดจำนวนราว 1200 คน เข้ามาลงทะเบียนใช้งานเว็บไซต์ และหลังจากนั้นหนึ่งเดือน นักศึกษาระดับปริญญาตรีกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนนักศึกษาทั้งหมดก็มีบัญชีเฟซบุ๊กเป็นของตัวเอง หลังจากข่าวการเปิดตัวของเฟซบุ๊กกระจายออกไปในวงกว้างมากขึ้น นักศึกษาในมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความสนใจที่จะใช้งานเฟซบุ๊กบ้างเหมือนกัน ซักเกอร์เบิร์กจึงได้ชักชวน ดัสติน มอสโกวิทซ์ (Dustin Moskowitz) และ คริสต์ ฮิวส์ (Christ Hughes) เพื่อมาช่วยกันสร้าง facebook และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น facebook จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของมหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง

ไอดีเดียเริ่มแรกในการตั้งชื่อ facebook นั้นมีที่มาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของซักเกอร์เบิร์กที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์ อะคาเดมี โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Face Book ซึ่งจะส่งต่อกันไปให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้รู้จักเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งจริง ๆ แล้วก็เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่งซักเกอร์เบิร์กได้สร้างความเปลี่ยนแปลงโดยนำมันเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ตและกลายเป็นเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดในโลกดังเช่นทุกวันนี้

¹³³ "A brief history of Facebook," accessed December 17, 2017,

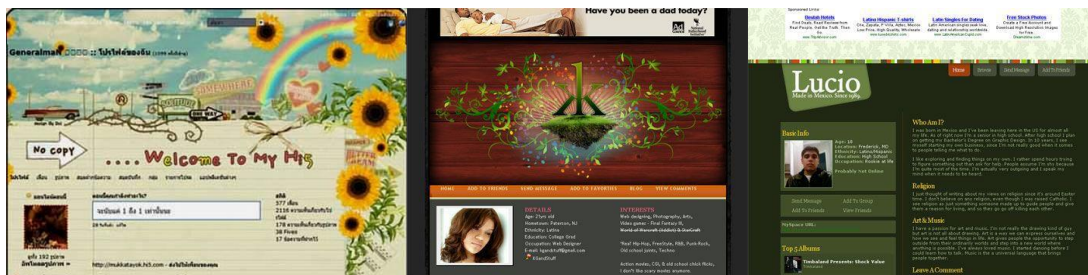
<https://www.theguardian.com/technology/2007/jul/25/media.newmedia>.

¹³⁴ อีไล พารีเซอร์, *The Filter Bubble* [Filter Bubble ยิ่งหา ยิ่งหาย], trans. อรพิน ผลพนิชร์ศรี (กรุงเทพฯ: แมกซีนคิวพับลิชชิง, 2559). 38.

1.1.1 กายวิภาคของเฟซบุ๊ก : ว่าด้วย User Interface ของเฟซบุ๊ก

ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทุกๆ เว็บไซต์ต้องมีนั่นคือสิ่งที่เรียกว่า user interface หรือที่เรียกโดยย่อว่า UI อันเป็นจุดเชื่อมประสานระหว่างระบบของเว็บไซต์และมนุษย์ในฐานะผู้ใช้งาน ทั้งนี้ UI ที่มีประสิทธิภาพจะทำหน้าที่สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานและระบบการทำงานปพลิเคชันย่อยต่างๆ บนเว็บไซต์ให้เป็นไปอย่างราบรื่น เว็บไซต์บางแห่งจะให้ความสำคัญกับออกแบบรูปร่างหน้าตาของ UI ให้มีความสวยงามน่าใช้เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ใช้งาน ในขณะที่เว็บไซต์บางแห่งจะเน้นความสำคัญไปที่รูปแบบของ UI ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงการทำงานต่างๆ ในเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วมากกว่า คุณลักษณะของรูปแบบ UI ประเภทหลังจะเรียกว่า user friendly ซึ่งหมายถึงมีความเป็นมิตรกับผู้ใช้งานหรือใช้งานง่ายนั่นเอง

ย้อนไปเมื่อช่วงปี พ.ศ. 2550-2552 ก่อนที่จะเปลี่ยนมาใช้งานเฟซบุ๊ก ข้าพเจ้าเคยใช้บริการเว็บไซต์อื่นๆ ที่จัดอยู่ในประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น ไฮไฟว์ (Hi5) ที่ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์และออกแบบโฉมหน้าไฮไฟว์ของตนได้หลากหลาย (ที่เรียกกันว่า skin) ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสีสันของพื้นหลัง (background) หรือรูปแบบตัวอักษร (font) ซึ่งมีทั้งแบบสำเร็จรูปที่สามารถดาวน์โหลดได้ฟรี และแบบที่ผู้ใช้ออกแบบขึ้นมาด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถเพิ่มสิ่งที่เรียกว่า widget และกรอบของเนื้อหา (ที่ไฮไฟว์เรียกว่า box) ประเภทอื่นๆ ได้ เป็นต้น นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังเคยใช้งานเว็บไซต์อย่างมายสเปซ (Myspace) ที่ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนเลย์เอาต์ (layout) ได้อย่างอิสระ และยังสามารถปรับแต่ง HTML เพื่อสร้างกรอบของเนื้อหาเพิ่มเติมจากค่าตั้งต้น (default setting) จนก่อให้เกิดรูปลักษณ์ที่มีความเฉพาะตัวได้ ซึ่งการปรับแต่งรูปร่างหน้าตาของเพจก็นับเป็นความเพลิดเพลินอย่างหนึ่ง และสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้คนอื่นๆ ได้พอสมควร หากนำคุณสมบัติในแง่ของไฮไฟว์หรือมายสเปซมาเทียบกับเฟซบุ๊กก็อาจจะเห็นว่ามี ความต่างอยู่พอสมควร ในแง่ที่ว่ารูปร่างหน้าตาของเฟซบุ๊กนั้นมิได้มีความหือหาวดึงดูดใจเท่ากับอีกสองเว็บไซต์ที่ยกตัวอย่างมา และหากพิจารณาในแง่มุมมองนี้ ก็อาจเกิดความสงสัยว่าสาเหตุอันใดที่ทำให้ผู้คนในสังคมเสมือนตัดสินใจย้ายถิ่นฐานจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เคยอาศัยอยู่ แล้วหลังไหลกลันมากระจุกตัวอยู่ในอาณาจักรของเฟซบุ๊กกันอย่างเอิกเกริก เพื่อที่จะไขข้อข้องใจในประเด็นนี้ เราจำเป็นที่จะต้องมองไปถึงแนวคิดที่ขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลังการทำงานของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เรียกได้ว่าเป็นหมายเลขหนึ่งของวงการในปัจจุบัน



ภาพที่ 51 ตัวอย่างเลย์เอาท์ของ myspace และสกินที่หลากหลายของ Hi5

ที่มา : <https://mashable.com/2007/06/06/best-myspace-layouts-that-dont-look-like-myspace-at-all/#W25m4gPOkqQV>

ซัคเกอร์เบิร์กให้เหตุผลว่าเฟซบุ๊กเน้นประโยชน์ใช้สอยมากกว่าการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกให้มีความหวือหวาดึงดูดให้ผู้ใช้เข้ามาเป็นสมาชิกในสังคมเสมือนแห่งนี้ เมื่อเปรียบกับคู่แข่งภาพลักษณ์ของเว็บไซต์เฟซบุ๊กจึงเปรียบได้กับการสลัดเอาเครื่องแต่งกายที่งดงาม(และอาจจะดูฟุ่มเฟือย)ออกไป สิ่งนี้คือการเน้นย้ำว่าเฟซบุ๊กให้ความสำคัญกับข้อมูลมากกว่าที่จะใช้เวลากับการตกแต่งรูปโฉมของเว็บไซต์ตนเองให้โดดเด่นสะดุดตา ซึ่งดูจะสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของซัคเกอร์เบิร์กที่มองว่านวัตกรรมของเขานั้นเปรียบได้กับสาธารณูปโภคชนิดหนึ่งที่เน้นการให้บริการทางการสื่อสารซึ่งเน้นการประสานความร่วมมือที่เป็นกลางมากกว่าจะวางสถานะเป็นสถานเริงรมย์¹³⁵

1.1.2 วิวัฒนาการของ User Interface

อย่างไรก็ดี แม้ว่าเฟซบุ๊กจะมีได้มุ่งเน้นไปที่การตกแต่งเว็บไซต์ให้ดูสวยงามดึงดูดใจ แต่ user interface ของเฟซบุ๊กก็มีการปรับเปลี่ยนตลอดเวลาเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถในการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ ความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นสามารถสรุปเป็นใจความโดยสังเขปได้ดังต่อไปนี้ เฟซบุ๊กเปิดตัวโดยการใช้ภาพใบหน้าของ อัล ปาซิโน (Al Pacino) นักแสดงชาวอเมริกันเป็นโลโก้ใน ค.ศ. 2004¹³⁶ ซึ่งในขณะนั้น UI ของเฟซบุ๊กยังคงไม่มีฟังก์ชันการใช้งานมากดังเช่นในปัจจุบัน ผู้ใช้จะสามารถใส่รูปภาพและกรอกข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับตัวเองในรูปแบบตัวอักษรลงในระบบได้เพียงเท่านั้น หลังจากนั้นเพียงปีเดียว เฟซบุ๊กก็เพิ่มความสามารถในการอัปโหลดรูปภาพลงในระบบอย่างไม่มีขีดจำกัดในเรื่องพื้นที่เก็บข้อมูลในเว็บไซต์ หลังจากนั้นไม่นานผู้ใช้ก็สามารถแท็กเพื่อนในรูปภาพ

¹³⁵ พารีเซอร์, *The Filter Bubble*. 37-41.

¹³⁶ "10 Fascinating Facebook Facts," accessed November 19, 2017, <https://mashable.com/2010/07/22/facebook-facts/>.

เหล่านั้นได้ ในปีเดียวกันฟังก์ชันการใช้งานที่เรียกว่า Facebook Note ก็เพิ่มเข้ามาด้วยเช่นกัน การปรับเปลี่ยนที่เกิดขึ้นภายในห้าปีหลังจากนั้น ได้แก่ การเพิ่มหน้านิวส์ฟีดที่ผู้ใช้สามารถมองเห็นข้อมูลความเคลื่อนไหวต่างๆจากเพื่อนในเฟซบุ๊กได้ การเปิดตัว m.facebook ที่ทำให้ผู้คนใช้งานเฟซบุ๊กบนสมาร์ทโฟนได้ รวมไปถึงการเพิ่มปุ่มกด like ด้วยเช่นกัน จนกระทั่งปี ค.ศ 2010 เฟซบุ๊กตัดสินใจปรับเปลี่ยนโฉมหน้าครั้งใหญ่โดยการปรับเปลี่ยนตำแหน่งและการวางเลย์เอาต์ของกรอบข้อมูลต่างๆ เพื่อเน้นย้ำความสำคัญไปที่การแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้จำพวก ประวัติการศึกษา หรือ ประสบการณ์ทำงานให้มีความเด่นชัดมากขึ้นบนหน้าเว็บไซต์ มาถึงในปี ค.ศ. 2012 ผู้ใช้เฟซบุ๊กก็เริ่มเห็นโฆษณาปรากฏบนหน้านิวส์ฟีดเป็นครั้งแรก ซึ่งเป็นปีเดียวกับการลงทุนทางธุรกิจครั้งใหญ่ของเฟซบุ๊กในการซื้อกิจการของ Instagram ด้วยมูลค่าหนึ่งพันล้านดอลลาร์¹³⁷



ภาพที่ 52 รูปลักษณ์ของเฟซบุ๊กในปี ค.ศ. 2004

ที่มา: <https://businessisfun.club/facebook-changed-social-media/>

ในปัจจุบัน แม้ UI ของเฟซบุ๊กจะมีภาพลักษณ์ที่ดูเรียบง่าย แต่ผู้ใช้เฟซบุ๊กก็ยังสามารถป้อนข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองลงในพื้นที่ต่างๆที่เฟซบุ๊กจัดสรรไว้ให้ได้อย่างเพียงพอที่จะแสดงความเป็นตัวเองออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนถึงขนาดที่ผู้ใช้หลายต่อหลายคนสามารถใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวเองจนเปลี่ยนสถานะจากคนธรรมดากลายเป็นคนดังในโลกออนไลน์ได้ในพริบตา อาจกล่าวได้ว่าจุดเด่นที่สำคัญของเฟซบุ๊กนั้นมีใช้รูปร่างหน้าตาที่โดดเด่นสะดุดตาเมื่อแรกเห็น แต่เฟ

¹³⁷ "the evolution of Facebook & it's Design," accessed June 9, 2017, <https://medium.com/@gotoxplore/when-we-start-designing-any-project-i-was-told-by-the-clients-to-refer-to-facebook-and-they-would-9ce4c980a9bd>.

ชชู้กันั้นเลือกที่จะให้ความสำคัญกับปัจจัยอื่นๆที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีมาก่อนหน้ายังมองไม่เห็น ความสำเร็จเสียมากกว่า

ความสำเร็จประการหนึ่งที่ทำให้เฟซบุ๊กได้รับความนิยมเหนือคู่แข่งอย่างเฟรนด์สเตอร์ที่เน้นไปที่การ จับคู่หนุ่มสาว หรือมายสเปซที่ส่งเสริมให้คนแปลกหน้ามารู้จักกันในพื้นที่ออนไลน์นั้นก็คือการที่เฟซบุ๊กใช้ความสัมพันธ์ที่มีอยู่แล้วในโลกของความเป็นจริง อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ซัคเกอร์ เบิร์กมีความสนใจเป็นการส่วนตัวในเรื่อง “แผนผังทางสังคม” (Social Graph) ซึ่งหมายถึงกลุ่ม ความสัมพันธ์ของแต่ละบุคคล ยิ่งไปกว่านั้นเฟซบุ๊กยังสร้างพันธมิตรกับสื่อออนไลน์อื่นๆโดยตั้งอยู่บน ฐานแนวคิดของกลยุทธ์ “ไม่ว่าที่ไหนก็เฟซบุ๊ก” (Facebook Everywhere) กรณีหนึ่งก็คือ 21 เมษายน ค.ศ. 2010 ผู้ใช้เฟซบุ๊กหลายคนต้องรู้สึกความประหลาดใจเมื่อเข้าไปในเว็บไซต์ของ หนังสือพิมพ์วอชิงตันโพสต์ แล้วพบว่าเรื่องราวของเพื่อนของผู้ใช้เหล่านั้นปรากฏอยู่ในตำแหน่งที่ สะดุดตา ตำแหน่งดังกล่าวคือพื้นที่ของคอลัมน์พิเศษที่มีชื่อว่า “เน็ตเวิร์คนิวส์” (Network News) โดยแต่ละคนจะเห็นลิงก์ในพื้นที่กรอบของคอลัมน์ที่ต่างกันไป ซึ่งนั่นก็คือลิงก์ข่าวของวอชิงตัน โพสต์ที่ผู้ใช้เหล่านั้นเคยแชร์ไว้บนเฟซบุ๊ก เหตุการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าวอชิงตันโพสต์อนุญาตให้เฟซบุ๊ก สามารถปรับแก้ทรัพย์สินทางออนไลน์ที่มีค่าที่สุดของพวกเขา อันหมายถึงหน้าโฮมเพจที่เปรียบได้กับ หน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวันนั่นเอง หลังจากนั้นไม่นาน หนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทมส์ก็ทำอย่างนั้น เช่นกัน การสร้างพันธมิตรในลักษณะนี้คือกลยุทธ์ของเฟซบุ๊กที่จะสร้างเว็บไซต์ทั้งหมดให้เป็นสังคม และสร้างความเฉพาะตัว (ในลักษณะเดียวกับเฟซบุ๊ก) ให้กับเว็บไซต์อื่นๆที่ยังขาดความเฉพาะตัวอยู่ ในขณะนั้น¹³⁸

อย่างไรก็ดี ความพยายามของซัคเกอร์เบิร์กที่จะสร้างความเชื่อมโยงและความเฉพาะตัวให้กับเว็บไซต์ อื่นๆนั้นเป็นแนวคิดที่ทะเยอทะยานเป็นอย่างมากและจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับการพัฒนางานอีกหลาย ส่วน ส่วนสำคัญที่สุดคืออัลกอริธึม (algorithm) ซึ่งหมายถึงชุดคำสั่งที่จัดลำดับกระบวนการคิดการ ตัดสินใจของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งนับองค์ประกอบสำคัญที่ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ในหลายๆครั้ง ผลกระทบจากการทำงานของอัลกอริธึมส่งผลให้เฟซบุ๊กมิได้นำเสนอข้อมูลอย่างตรงไปตรงมาต่อ ผู้ใช้งาน และเป็นข้อเท็จจริงที่ว่าไม่ใช่ผู้ใช้ทุกคนที่รู้ว่าเบื้องหลังเฟซบุ๊กนั้นมีกลไกการทำงานที่ซับซ้อน และยากต่อการทำความเข้าใจเช่นนี้ ยิ่งไปกว่านั้นทีมพัฒนาระบบของเฟซบุ๊กก็มีเคยหยุดหย่อนที่จะ

¹³⁸ พารีเซอร์, *The Filter Bubble*. 37-41.

ทำให้อัลกอริธึมมีความซับซ้อนมากขึ้นไปอีกด้วยจุดประสงค์ที่จะเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของเฟซบุ๊กให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

1.2 ความก้าวล้ำของปัญญาประดิษฐ์ : ว่าด้วยอัลกอริธึมของเฟซบุ๊ก

ในบทความชิ้นหนึ่ง¹³⁹ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาววิทยาปริวรรตของดิจิทัล ยุคนี้ได้เสนอว่าคุณลักษณะจำเพาะประการหนึ่งของสื่อดิจิทัลคือ “ภาวะ(พ้น)มนุษย์” (post-human) เขาชี้ว่าวิธีการหนึ่งที่จะแสดงให้เห็นภาวะดังกล่าวคือการแสดงผ่านสิ่งที่เรียกว่า digital text ยุคนี้ได้ยกตัวอย่างโดยอ้างอิงถึงคลิปวิดีโอที่มีชื่อว่า “The Machine is Us/ing Us” ที่ผลิตโดยไมเคิล เวช (Michael Wesch) ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลศึกษาคนหนึ่ง ที่แสดงให้เห็นลักษณะพิเศษของ text ในโลกออนไลน์ซึ่งมีความยืดหยุ่นมากกว่าตัวอักษรในระบบแอนะล็อก คลิปวิดีโอชิ้นนั้นยังชี้ให้เห็นว่าตัวอักษรในแบบดิจิทัลนั้นมีหน้าที่มากกว่าการใช้งานในการสื่อสารทั่วไปโดยตรงไปตรงมา แต่มีฐานะเป็นคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ด้วย ยิ่งไปกว่านั้นคลิปนี้ยังอธิบายสภาวะที่ text มีส่วนสร้างโลกซึ่งอยู่นอกเหนือการจัดการของปัจเจกชนคนใดคนหนึ่ง จนกระทั่งอาจจะอยู่นอกเหนือการจัดการของมนุษย์ เมื่อระบบอินเทอร์เน็ตได้เรียนรู้การจัดการคำสั่งจากมนุษย์แล้วมันสามารถพัฒนาการดำเนินการของมันเองได้ มันเป็นอิสระในตัวในระดับหนึ่งที่จะทำงานได้ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆที่ปัจเจกชนแต่ละคนป้อนให้มัน จนมันสามารถพัฒนาจนเกิดเป็นทักษะของมันเอง หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า ระบบดิจิทัลสามารถพัฒนาถึงระดับที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีส่วนกลายเป็นสมองเทียม (artificial intelligence) อินเทอร์เน็ตจึงมีภาวะเฉพาะตัวของมันเอง จนเป็นเอกเทศในระดับหนึ่ง

ปรากฏการณ์ที่ใครก็ตามที่ท่องโลกอินเทอร์เน็ตต้องพบเจออยู่เสมออันคือการทำงานของระบบอัลกอริธึม (algorithm) ของบรรดาเสิร์ชเอนจิน (search engine) ต่างๆ อย่างเช่น Google หรือ Yahoo! และแน่นอนว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยมอย่างเฟซบุ๊กก็รวมอยู่ในนั้นเช่นกัน กล่าวอย่างกว้างๆ การทำงานรูปแบบหนึ่งของอัลกอริธึมนั้นคือการนำเอาพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ อาทิ เช่น ประวัติการค้นหาข้อมูลต่างๆ การแสดงออกของผู้ใช้ในบริบทของเว็บไซต์ เป็นต้น ข้อมูลที่รวบรวมมาได้เหล่านั้นจะถูกนำไปประมวลผล คิดคำนวณ วิเคราะห์ แล้วตอบสนองกลับมาให้ผู้ใช้งานในรูปแบบของ ข่าวสาร โฆษณา หรือคำแนะนำต่างๆที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน การดำเนินการทั้งหมดนั้นเป็นไปโดยอัตโนมัติ¹⁴⁰ นอกจากนี้ อัลกอริธึมเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถ

¹³⁹ ยุคติ มุกดาวิจิตร, "ชาติพันธุ์นิพนธ์การเมืองดิจิทัล:มนุษย์-สังคมศาสตร์กับภาววิทยาปริวรรตของดิจิทัล." 22.

¹⁴⁰ ยุคติ มุกดาวิจิตร, "ชาติพันธุ์นิพนธ์การเมืองดิจิทัล:มนุษย์-สังคมศาสตร์กับภาววิทยาปริวรรตของดิจิทัล." 22.

เรียนรู้และพัฒนาตัวเองได้ ยกตัวอย่างเช่น ในบริบทของการใช้งานเว็บไซต์อย่าง Flickr¹⁴¹ การที่เราโพสต์และแท็ก (tag) รูปภาพในอัลบั้มจะเปรียบได้กับการสอนให้อัลกอริทึมรู้จักกับวิธีการตั้งชื่อให้กับรูปภาพ รวมไปถึงเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงรูปภาพเข้ากับคำอธิบาย กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ การโพสต์และแท็กรูปภาพนั้นเป็นเสมือนการชี้แนะหรือฝึกฝนให้สมองกลเกิดการเรียนรู้ในการกระทำหรือพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์นั่นเอง¹⁴²

กลางปี ค.ศ. 2017 เฟซบุ๊กได้ออกมาแถลงว่าพวกเขาได้ปิดการทำงานของระบบปัญญาประดิษฐ์ที่พวกเขากำลังทำการทดลองอยู่หลังจากที่พวกเขาสังเกตเห็นพฤติกรรมแปลกประหลาดที่แสดงให้เห็นว่าพวกมันกำลังสื่อสารกันเองด้วยภาษาที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจได้ เหตุการณ์ดังกล่าวมีจุดเริ่มต้นจากการทดลองของเฟซบุ๊กที่จำลองรูปแบบการต่อรองในการแลกเปลี่ยน (trade) วัตถุในชีวิตประจำวัน เช่น หมวก ลูกบอล และหนังสือ โดยให้โปรแกรมสองชุดโต้ตอบกันผ่านทางบทสนทนา โดยในเบื้องต้นปัญญาประดิษฐ์ทั้งสองฝ่ายจะได้รับคำสั่งเพื่อช่วยในการพัฒนารูปแบบของการเจรจาต่อรองในช่วงเวลาที่กำลังสนทนากันอยู่ อย่างไรก็ตามก็ติดลุ่มนัยวิจัยของเฟซบุ๊กกลับพบว่าโปรแกรมที่พวกเขาประดิษฐ์ขึ้นมา นั้นมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนออกไปจากที่พวกเขาได้กำหนดไว้ กล่าวคือโปรแกรมเหล่านั้นได้สร้างรูปแบบและภาษาในการสื่อสารที่พวกเขาไม่สามารถที่จะตีความได้ การทดลองของเฟซบุ๊กมิได้เป็นเพียงกรณีเดียวที่เกิดขึ้น ก่อนหน้านั้นในปีเดียวกัน (ค.ศ. 2017) ภูเก็ตพบว่าระบบการแปลภาษาของพวกเขาสามารถคิดค้นภาษาของตัวเองขึ้นมาได้ อย่างไรก็ตามกรณีนี้กลุ่มนักพัฒนาระบบของภูเก็ตกลับพึงพอใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและยังคงปล่อยให้การพัฒนาตัวเองของปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะดังกล่าวดำเนินต่อไป¹⁴³

การพัฒนาสินค้าเป็นเรื่องปกติของผู้ประกอบการธุรกิจซึ่งเป็นเหตุผลที่เราสามารถจะเข้าใจได้ และด้วยข้อเท็จจริงที่ว่าเฟซบุ๊กเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลกจึงเป็นเรื่องธรรมดาที่ทีมงานของเฟซบุ๊กจะต้องพยายามรักษาคุณภาพสินค้าของตนเอาและพัฒนาให้ล้ำหน้าไปกว่าคู่แข่งในตลาดอยู่เสมอ นั่นหมายรวมไปถึงการพัฒนาอัลกอริทึมซึ่งเป็นเสมือนเครื่องยนต์หลักที่

¹⁴¹ Flickr เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการรับฝากรูปภาพและวิดีโอ ก่อตั้งโดยบริษัท Ludicorp ในปี ค.ศ.2004

¹⁴² "We Are the Web," accessed April 16, 2017, <https://www.wired.com/2005/08/tech/>.

¹⁴³ "Facebook's Artificial Intelligence Robots Shut Down After They Start Talking to Each Other in Their Own Language," accessed May 14, 2018, <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/facebook-artificial-intelligence-ai-chatbot-new-language-research-openai-google-a7869706.html>.

ขับเคลื่อนให้เฟซบุ๊กทำงานได้อย่างเป็นปกติ อย่างไรก็ตามก็คืออัลกอริธึมของเฟซบุ๊กนั้นเป็นชุดรูปแบบการคิดที่มีความหลากหลาย และแต่ละอัลกอริธึมก็ทำหน้าที่ที่แตกต่างกันไป ในบริบทของศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าจะขอหยิบยกเอาการทำงานของอัลกอริธึมที่ส่งผลต่อการทำงานบางอย่างในเฟซบุ๊ก และมีผลกระทบต่อการเล่นของตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน ทั้งนี้การทำงานของอัลกอริธึมที่จะกล่าวถึงนั้นมีอยู่สามประเด็น คือ การเซ็นเซอร์ในเฟซบุ๊ก นิวส์ฟีดของเฟซบุ๊ก และประเด็นเรื่อง "กอละ-เทศะ" ในเฟซบุ๊ก โดยในแต่ละประเด็นนั้นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.2.1. การเซ็นเซอร์ในเฟซบุ๊ก

ในวันที่ 9 กันยายน 2016 เว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์ The Guardian ได้รายงานว่ามีหนังสือพิมพ์ยักษ์ใหญ่ของประเทศนอร์เวย์ได้ตีพิมพ์จดหมายเปิดผนึกถึงมาร์ก ซักเกอร์เบิร์ก เพื่อต่อว่าในกรณีที่เฟซบุ๊กได้เซ็นเซอร์รูปภาพ Terror of War และขนานนามซักเกอร์เบิร์กในเชิงเสียดสีว่า “บรรณาธิการผู้ทรงอิทธิพลที่สุดในโลก” (the world’s most powerful editor) เรื่องราวนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่เฟซบุ๊กได้ลบรูปภาพดังกล่าวออกจากเฟซบุ๊กส่วนตัวของ ทอม เอจแลนด์ (Tom Egeland) นักเขียนชาวนอร์เวย์¹⁴⁴ อย่างไรก็ตามในวันเดียวกันเฟซบุ๊กได้ตัดสินใจยกเลิกการเซ็นเซอร์ภาพดังกล่าวและออกมาแถลงว่าพวกเขาทราบว่าภาพถ่ายดังกล่าวมีความสำคัญเพียงใด แต่มั่นคงจะดูเหมือนเป็นการเลือกปฏิบัติหากพวกเขาจะปล่อยให้ภาพที่ดูเหมือนจะมีเนื้อหาในเชิงอนาจารปรากฏอยู่ในเฟซบุ๊กได้ภาพหนึ่ง แต่กลับเซ็นเซอร์ภาพอื่นๆที่จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกัน¹⁴⁵

ทอม เอจแลนด์ มิได้เป็นกรณีเดียวที่ถูกเซ็นเซอร์ในช่วงเวลานั้น ยังมีผู้ใช้อีกหลายคนที่ไม่โดนกระทำในลักษณะเดียวกัน หนึ่งในนั้นคือเออร์นา ซอลเบิร์ก (Erna Solberg) นายกรัฐมนตรีของประเทศนอร์เวย์ ซึ่งเธอเป็นหนึ่งในกลุ่มนักการเมืองของนอร์เวย์ที่ได้แชร์ภาพดังกล่าวหลังจากที่ภาพเดียวกัน

¹⁴⁴ "Mark Zuckerberg accused of abusing power after Facebook deletes 'napalm girl' post," accessed April 19, 2018, <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/08/facebook-mark-zuckerberg-napalm-girl-photo-vietnam-war>.

¹⁴⁵ "Facebook backs down from 'napalm girl' censorship and reinstates photo," accessed May 4, 2018, <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/09/facebook-reinstates-napalm-girl-photo>.

นี้ถูกลบออกจากเฟซบุ๊กของเอจแลนด์ ทั้งนี้ซอลเบิร์กสังเกตเห็นว่าโพสต์ดังกล่าวได้ถูกลบไปจากหน้าเฟซบุ๊กของเธอในระหว่างที่กำลังเดินทางจากเมืองออสโล (Oslo) ไปเมืองทรอนดาห์ม (Trondheim) หลังจากนั้น เธอได้ตัดสินใจโพสต์ข้อความลงเพื่อเรียกร้องให้เฟซบุ๊กทบทวนนโยบายการนำเสนอข้อมูลของพวกเขาโดยมีใจความดังต่อไปนี้

“ในขณะที่อยู่ระหว่างการเดินทางโดยเครื่องบินจากออสโล (Oslo) ไปทรอนดาห์ม (Trondheim) ดิฉันได้ทราบว่าเฟซบุ๊กได้ทำการลบโพสต์อันหนึ่งไปจากหน้าบัญชีเฟซบุ๊กของดิฉัน

ไม่ว่าจะด้วยความจงใจหรือไม่ก็ตาม แต่การที่เฟซบุ๊กกำจัดรูปภาพในลักษณะเช่นนี้ออกไปนั้นย่อมที่จะมีผลต่อการบิดเบือนการรับรู้ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์

ดิฉันหวังว่าเฟซบุ๊กจะใช้เหตุการณ์ในครั้งนี้เป็นโอกาสในการทบทวนนโยบายการปรับเปลี่ยนแก้ไขข้อมูล รวมไปถึงพิจารณาความรับผิดชอบของตนในฐานะองค์กรขนาดใหญ่ที่สามารถควบคุมการติดต่อสื่อสารของผู้คนในวงกว้าง

ดิฉันต้องการให้ลูกหลานของเราได้เติบโตในสังคมที่พวกเขาจะได้รับรู้ประวัติศาสตร์ที่ถูกส่งต่ออย่างที่มันเป็น เพื่อที่พวกเขาจะได้เรียนรู้ความผิดพลาดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต

ในยุคสมัยนี้ “รูปภาพ” (pictures) นับเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการสร้างผลกระทบทางความรู้สึก ซึ่งถ้าหากคุณสามารถปรับเปลี่ยนหรือบิดเบือนภาพของเหตุการณ์หรือบุคคลในอดีตได้นั้น ย่อมหมายถึงว่าคุณก็สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์หรือแม้กระทั่งสามารถเปลี่ยนแปลงสถานะความเป็นจริง (reality) ได้เช่นกัน”¹⁴⁶

เนื้อหาในโพสต์ดังกล่าวแม้ไม่ได้มีความยาวมากนัก แต่ทำให้เราได้ฉุกละเอิบในหลายประเด็น ประเด็นแรกคือเราทราบได้ว่าเฟซบุ๊กมีระบบแก้ไขข้อมูลของผู้ใช้ (editing policy) โดยไม่มีการแจ้งเตือนใดๆ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่ใช้ในการคัดกรองข้อมูลเพื่อนำเสนอบนหน้าเว็บไซต์ของพวกเขา

ประการที่สอง การแก้ไขข้อมูลของเฟซบุ๊กในบางกรณีมีผลกระทบที่ยิ่งใหญ่เทียบเท่ากับการปิดกั้นการรับรู้ข้อมูลสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ และประการสุดท้าย “รูปภาพ” มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความประทับใจหรืออารมณ์ร่วมในประเด็นใดๆก็ตาม และถ้าหากใครสามารถบิดเบือนข้อเท็จจริงที่

¹⁴⁶ , accessed September 23, 2018,

<https://www.facebook.com/ernasolberg/posts/10154351913481832>.

ปรากฏอยู่ในภาพได้ก็เท่ากับว่าใครคนนั้นสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์และสภาวะความเป็นจริงได้เลยทีเดียว



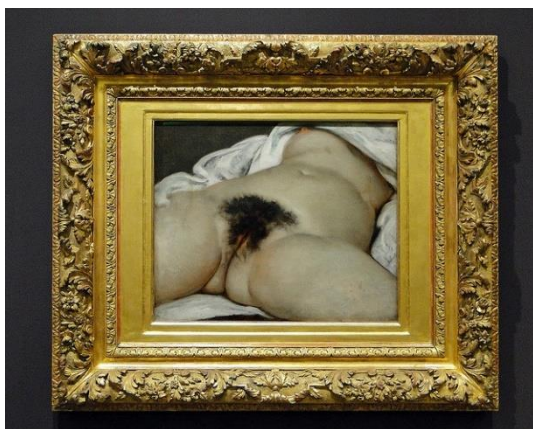
ภาพที่ 53 ข้อความของเออร์นา ซอลเบิร์ก ที่ส่งถึงเฟซบุ๊ก

ที่มา : <https://www.independent.co.uk/news/people/facebook-napalm-girl-photo-removal-apology-norway-prime-minister-kim-phuc-terror-of-war-a7295721.html>

กรณีการเซ็นเซอร์ Origin of The World

อย่างไรก็ดี กรณีการเซ็นเซอร์ภาพ The Terror of War ก็มีได้เป็นเหตุการณ์ครั้งสุดท้ายที่เผยให้เห็นว่าเฟซบุ๊กนั้นมีการคัดกรองและปิดกั้นข้อมูลข่าวสารอย่างจริงจัง เรื่องราวในลักษณะที่คล้ายคลึงกันนั้นยังคงปรากฏให้เห็นอยู่เป็นระยะ

ราวหนึ่งปีครึ่งหลังจากกรณีการเซ็นเซอร์ภาพ The Terror of War ในวันที่ 27 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 2018 เฟรเดริก ดูแรนด์ เบสซาร์ด (Frédéric Durand-Baissas) อาจารย์ชาวฝรั่งเศสคนหนึ่งที่ร้องร้อยยักษ์ใหญ่แห่งแควตงโซเซียมมีเดียเนื่องจากบัญชีเฟซบุ๊กของเขาถูกปิดไปหลังจากที่เขาได้โพสต์ภาพงานจิตรกรรม L'Origine du monde (The Origin of the World) ผลงานของกุสตาฟ คูเบต์ (Gustave Courbet) ที่สร้างสรรค์ไว้ในปี ค.ศ. 1866 ซึ่งเป็นภาพที่เผยให้เห็นอวัยวะเพศหญิงอย่างชัดเจน



ภาพที่ 54 ภาพงานจิตรกรรม L'Origine du monde (The Origin of the World)

ที่มา: <https://thearthhistoryroom.wordpress.com/2016/02/24/todays-image-in-thearthhistoryroom-gustave-courbets-lorigine-de-the-origin-of-the-world/>

เขาได้ฟ้องร้องค่าเสียหายเป็นจำนวนเงิน 20,000 ยูโรโดยอ้างว่าเป็นค่าชดเชยกับการสูญเสียข้อความที่เคยโพสต์ไว้ในอดีตและรวมไปถึงเพื่อนอีกนับร้อยคนในเฟซบุ๊ก อีกทั้งยังเป็นค่าเสียเวลาในการสร้างบัญชีเฟซบุ๊กอันใหม่ขึ้นมาและการที่เขาต้องอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจว่าเหตุใดบัญชีเฟซบุ๊กอันเดิมจึงต้องถูกปิดไป¹⁴⁷

ราวหนึ่งเดือนหลังจากกรณีการเซ็นเซอร์ภาพ The Origin of the World เว็บไซต์ของ The Art Newspaper ได้ลงเรื่องราวเกี่ยวกับการเซ็นเซอร์ภาพของผลงานประติมากรรมวินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ (Venus of Willendorf) ที่มีอายุราว 30,000 ปี ซึ่งเก็บรักษาไว้ที่ Naturhistorisches Museum (NHM) ในกรุงเวียนนา ภาพของผลงานชิ้นดังกล่าวถูกโพสต์โดยลอรา เกียนดา (Laura Ghianda) ด้วยสาเหตุที่ว่าภาพดังกล่าวนั้นมีเนื้อหาในเชิงอนาจาร¹⁴⁸

อย่างไรก็ดี ในวันที่ 2 มีนาคม ค.ศ. 2018 โฆษกของเฟซบุ๊กได้ออกมาแถลงการณ์โดยอ้างว่าพวกเขาเกิดความสับสนระหว่างโพสต์แบบปกติและนโยบายการโฆษณา และชี้แจงว่าโดยปกตินโยบายการ

¹⁴⁷ "Paris court hears arguments in Facebook censorship case centering on Courbet's Origin of the World," accessed April 6, 2018, <https://www.theartnewspaper.com/news/paris-court-hears-arguments-in-facebook-censorship-case-centering-on-courbet-s-origin-of-the-world>.

¹⁴⁸ "Facebook censors 30,000 year-old Venus of Willendorf as 'pornographic'," accessed March 29, 2018, <https://www.theartnewspaper.com/news/facebook-censors-famous-30-000-year-old-nude-statue-as-pornographic>.

โฆษณาของเฟซบุ๊กนั้นไม่อนุญาตให้นำเสนอข้อมูลที่มีเนื้อหาอนาจาร แต่ก็มีข้อยกเว้นสำหรับภาพของงานประติมากรรม ด้วยเหตุนี้ภาพโฆษณาที่มีภาพของงานประติมากรรมขึ้นนี้จึงควรที่จะผ่านการตรวจสอบ ในท้ายที่สุดเฟซบุ๊กได้กล่าวขอโทษสำหรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม เฟซบุ๊กก็มิได้เพิกถอนการระงับโฆษณาบนเฟซบุ๊กของ The Art Newspaper (ซึ่งมีภาพของประติมากรรมขึ้นเดียวกันนี้อยู่ในโฆษณา) ที่ได้ถูกระงับไปก่อนหน้านี้แต่อย่างใด¹⁴⁹



ภาพที่ 55 ผลงานประติมากรรมวินัสแห่งวิลเลินดอร์ฟ (Venus of Willendorf)

ที่มา:https://images.graph.cool/v1/cj6c28vh912680101ozc2paxj/cje4ixzgv129d0106jnksi4vh/0x0:1718x2362/960x960/299_ne_ad_venus_censorship_3.jpg

กรณีการเซ็นเซอร์ในเฟซบุ๊กที่ยกตัวอย่างในข้างต้นไม่เพียงแต่บ่งชี้ให้เห็นว่าข้อมูลที่เราเห็นผ่านทางหน้าเว็บไซต์แห่งนั้นนั้นได้ผ่านการคัดกรองมาแล้วในระดับหนึ่งด้วยการทำงานอัลกอริธึมที่แฝงอยู่ในระบบเฟซบุ๊ก อย่างไรก็ตาม การเซ็นเซอร์ก็มิได้เป็นผลลัพธ์เพียงอย่างเดียวที่เกิดจากการทำงานของอัลกอริธึม ยังมีองค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งที่ทีมพัฒนาระบบของเฟซบุ๊กมุ่งมั่นที่จะแก้ไขปรับปรุงอย่างไม่หยุดหย่อน องค์ประกอบที่ว่านั้นคือ นิวส์ฟีด (News Feed) ในลำดับถัดไปจะว่าด้วยเรื่องราวของนิวส์ฟีดซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาในส่วนของความเป็นมา วิวัฒนาการ รวมไปถึงประเด็นอันเป็นที่ถกเถียงเกี่ยวกับผลกระทบที่ผู้ใช้ได้รับจากการทำงานของนิวส์ฟีด ทั้งนี้ ต้นทางของข้อมูลที่เข้าไปได้

¹⁴⁹ DAWSON, "Facebook censors 30,000 year-old Venus of Willendorf as 'pornographic'."

สรุปใจความมานั้นคือบทความในหน้าเว็บไซต์ของนิตยสารไทม์ที่ถูกเผยแพร่ออกไปเมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม พ.ศ. 2558¹⁵⁰

1.2.2. นิวส์ฟีดของเฟซบุ๊ก

นิวส์ฟีดในฐานะผลิตภัณฑ์ที่ทรงอิทธิพลในโลกอินเทอร์เน็ต

ระบบ News Feed คือแก่นกลางอันเป็นหัวใจสำคัญในความสำเร็จของเฟซบุ๊ก ที่ทำให้เว็บไซต์แห่งนี้มีสถานะที่เปรียบได้กับป่าโฆษณาขนาดมหึมาที่มีมูลค่าทางการตลาดสูงที่สุดในโลก หลายปีที่ผ่านมา News Feed ถูกขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่ติดตามพฤติกรรมของผู้ใช้งานเพื่อให้พวกเขาเหล่านั้นได้รับข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับความสนใจของพวกเขาให้มากที่สุด News Feed คือองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างรายได้อันมหาศาลให้กับเฟซบุ๊ก อย่างไรก็ตามความสำเร็จดังกล่าวก็นำไปสู่ความกังวลใจของผู้ใช้งานและเกิดการตั้งคำถามว่าเฟซบุ๊กจะสามารถเข้าถึงข้อมูลของพวกเขาได้มากน้อยเพียงใด และเฟซบุ๊กจะใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการกระตุ้นความต้องการในการจับจ่ายสินค้าหรือชี้้นำการตัดสินใจลงคะแนนเลือกตั้ง และแม้กระทั่งควบคุมความรู้สึกของผู้คนได้อย่างไรบ้าง

เฟซบุ๊กมีฐานที่มั่นสำหรับใช้ในการกำหนดทิศทางและนโยบายของการพัฒนา News Feed อยู่สองแห่ง สถานที่แรกอยู่ในอาคารพื้นที่ 430,000 ตารางฟุตในย่าน Menlo Park แคลิฟอร์เนียที่ออกแบบโดย Frank Gehry ส่วนอีกที่หนึ่งนั้นคือสำนักงานในย่าน Knoxville, Tennessee

ในทุกวันอังคารของแต่ละสัปดาห์ วิศวกรราว 20 คนที่สำนักงานใหญ่ในแคลิฟอร์เนียจะมาพบกันที่ห้อง John Quincy Adding Machine (ซึ่งอยู่ใกล้กับห้อง Abraham Linksys และ Dwight DVD Eisenhower) เพื่อประเมินปริมาณอันมหาศาลของจำนวน like comment และสัญญาณการคลิกของผู้ใช้เฟซบุ๊กในแต่ละวัน เพื่อคาดการณ์และวางแผนว่าจะทำอย่างไรให้ผู้ใช้งาน like comment และคลิกมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ในสำนักงานที่ Knoxville พนักงานสัญญาจ้าง 30 ชีวิตนั่งอยู่ในห้องที่เต็มไปด้วยคอมพิวเตอร์ พวกเขาได้รับค่าตอบแทนสำหรับการใช้งานเฟซบุ๊กภายในห้องนั้น บุคคลเหล่านั้นได้รับมอบหมายให้จับตาดูข้อมูลบนหน้า News Feed เพื่อประเมินว่าระบบการประมวลผลของเฟซบุ๊กสามารถนำเสนอข้อมูลได้สอดคล้องกับความสนใจในเรื่องราวต่างๆของพวกเขาได้มากหรือน้อยเพียงใด

¹⁵⁰ "Here's How Facebook's News Feed Actually Works," accessed March 11, 2016, <https://time.com/collection-post/3950525/facebook-news-feed-algorithm/>.

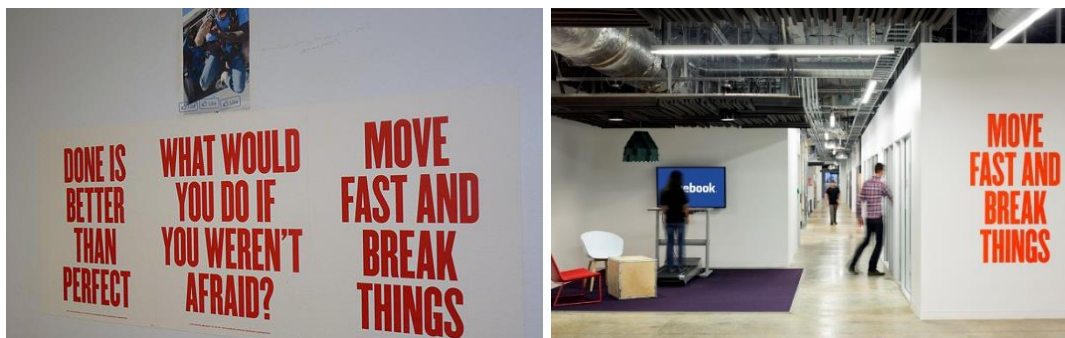
ผลที่ได้จากการประเมินของบุคคลกลุ่มนั้นจะถูกนำไปรวมกับผลการประเมินจากผู้ตรวจสอบอีกราว 700 คนทั่วสหรัฐอเมริกา แล้วส่งไปที่สำนักงานในแคลิฟอร์เนียเพื่อพัฒนาอัลกอริธึมของ News Feed อันเป็นระบบซึ่งดูแลการนำเสนอสายธารของข้อมูลข่าวสารที่มีความเฉพาะตัวให้กับผู้ใช้แต่ละคน

กลยุทธ์การสอบถามผู้ใช้โดยตรงคือวิสัยทัศน์ใหม่ที่ช่วยให้ผู้คนจำนวนมากยังคงใช้งานเฟซบุ๊กอย่างต่อเนื่องและสร้างรายได้อันมหาศาลให้กับเฟซบุ๊กจากการโฆษณา ในปี ค.ศ. 2014 เมื่อครั้งที่ยุทธวิธีดังกล่าวได้ถูกนำมาใช้ เฟซบุ๊กก็ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในกิจวัตรประจำวันของประชากรโลกราวหนึ่งพันล้านคนไปเรียบร้อยแล้ว ประชาชนชาวอเมริกันใช้เวลาโดยเฉลี่ยในแต่ละวันกับการใช้งานเฟซบุ๊ก (39 นาที) ซึ่งมีความใกล้เคียงกับเวลาที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในชีวิตจริง (43 นาที) ในปีเดียวกันนั้นเองเฟซบุ๊กก็ได้กลายเป็นยักษ์ใหญ่ในวงการโฆษณาบนโลกออนไลน์ที่ทำรายได้ถึง 12.5 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ

แม้ว่าเฟซบุ๊กกำลังพยายามที่จะเพิ่มคุณลักษณะที่ใกล้ความเป็นมนุษย์เข้าไปในระบบ News Feed ด้วยการเก็บข้อมูลจากพนักงานที่เป็นมนุษย์จริงๆ ซึ่งก็มีส่วนช่วยให้ระบบ News Feed พัฒนาไปในทิศทางที่ไม่สามารถจะกระทำได้โดยวิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการนับจำนวนการกด like เพียงเท่านั้น ฟังก์ชันการใช้งานบางชนิด อย่างเช่น “See First” ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่าต้องการจะเห็นข้อมูลจากเพื่อนคนใดเป็นลำดับต้นๆ ในหน้า News Feed แทนที่จะได้รับข้อมูลที่เกิดจากการบงการของอัลกอริธึมแต่เพียงอย่างเดียว

ปฐมบทแห่งกระดานข่าว

ในอดีตเฟซบุ๊กเคยมีคติพจน์อย่างไม่เป็นทางการว่า “ไปให้เร็ว ทะลุทะลวงทุกสิ่ง” (Move Fast and Break Things) แต่ก็ได้ยกเลิกไปในปี ค.ศ. 2014 อย่างไรก็ตามก็โพสต์เตอร์ที่มีข้อความดังกล่าวยังคงพบเห็นได้ทั่วไปในพื้นที่ของสำนักงานเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นนัยที่สื่อให้เห็นว่าเฟซบุ๊กยังมีได้ล้มเลิกแนวคิดนั้นไปอย่างสิ้นเชิง เหตุการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่นที่จะบรรลุเป้าหมายดังกล่าวได้อย่างชัดเจนก็คือการกำเนิดของ News Feed ในปี ค.ศ. 2006



ภาพที่ 56 ภาพสำนักงานของเฟซบุ๊กที่ยังคงข้อความ “Move Fast and Break Things” ในลักษณะต่างๆ ที่มา : <https://jeremywaite.tumblr.com/post/37876472153/there-is-a-lot-to-be-said-for-the-move-fast-and/amp> และ <https://officesnapshots.com/2013/02/04/facebook-menlo-park-office-design/>

ในช่วงเริ่มต้น เฟซบุ๊กมีสถานะเป็นเพียงแค่สมุดบันทึกที่ใช้เก็บและนำเสนอข้อมูลส่วนตัวได้ในระดับหนึ่ง กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถที่จะทำรายการวงดนตรีที่เขาชื่นชอบ โปสเตอร์รูปภาพและส่งข้อความหากันในกลุ่มคนรู้จัก แต่ข้อมูลของกิจกรรมเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ขาดการปะติดปะต่อซึ่งกันและกันและแยกจากออกจากกันโดยสิ้นเชิง ครั้นเมื่อพัฒนาการของเครือข่ายสังคมออนไลน์เจริญรุดหน้า วิศวกรของเฟซบุ๊กสังเกตเห็นว่าผู้ใช้จำนวนหนึ่งมีรูปแบบการใช้งานในลักษณะที่พวกเขาไม่เคยคาดคิดมาก่อน กล่าวคือผู้ใช้กลุ่มนั้นได้เข้าไปในหน้าเว็บไซต์อันหนึ่งที่แสดงข้อมูลว่าเมื่อใดที่เพื่อนของพวกเขาได้ทำการเปลี่ยนแปลงบนหน้าโปรไฟล์ส่วนตัว ผู้ใช้งานที่มีพฤติกรรมดังกล่าวมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ บ่งชี้ให้เห็นว่าผู้ใช้เฟซบุ๊กมีความต้องการที่จะรับรู้ข้อมูลอย่างเท่าทันเหตุการณ์ว่ากลุ่มบุคคลที่พวกเขารู้จักนั้นกำลังทำอะไรอยู่ในเวลานั้น อารี สไตน์เบิร์ก (Ari Steinberg) วิศวกรของเฟซบุ๊กในยุคแรกเริ่มและอดีตผู้จัดการของทีม News Feed กล่าวว่าผู้ใช้งานมักจะหลีกเลี่ยงความยุ่งยากของขั้นตอนที่ซับซ้อนเพื่อเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ในขณะนั้นเองที่เขาและเพื่อนร่วมงานตระหนักได้ทันทีว่าจำเป็นที่จะต้องหาวิธีการที่เรียบง่ายมากขึ้นเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ดังกล่าว

สองปีต่อมาหลังจากการก่อตั้งบริษัท ในเดือนกันยายน ค.ศ.2006 เฟซบุ๊กได้เปิดเผยวิธีการติดตามกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์ของตนที่เรียกว่า “News Feed” โดยที่เฟซบุ๊กได้ให้คำจำกัดความกับความสามารถอันใหม่นี้ว่า “บัญชีรายการเรื่องราวใหม่ๆ ในแต่ละวันที่มีความเฉพาะตัว ซึ่งจะช่วยให้คุณรู้แม้กระทั่งตอนที่ซัคเกอร์เบิร์กเพิ่มบริษัท สเปียร์เข้าไปในรายการที่เขาชื่นชอบ หรือเมื่อคนที่คุณแอบชอบกลับมาเป็นโสดอีกครั้ง”

การปรากฏตัวของนิวส์ฟีดทำให้ผู้ใช้จำนวนมากต้องตกตะลึงกับการปรับปรุงโฉมใหม่ของเฟซบุ๊ก ในอดีตการเปลี่ยนแปลงโปรไฟล์เป็นเรื่องเล็กน้อยที่ผู้คนไม่ได้ให้ความสนใจมากนัก ไม่เคยมีใครคาดคิดว่ากิจกรรมในพื้นที่ออนไลน์ของพวกเขาจะถูกป้อนเข้าสู่ระบบการบริโภคข้อมูลในระดับมวลชนแม้จะเป็นเพียงภายในกลุ่มเพื่อนด้วยกันก็ตาม ในขณะที่นั้นได้มีกลุ่มบุคคลที่ไม่เห็นด้วยกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ออกมาเคลื่อนไหวและรวมตัวกันในนาม “กลุ่มนักศึกษาผู้ต่อต้าน News Feed ของเฟซบุ๊ก” (Students Against Facebook News Feed) ซึ่งมีสมาชิกสมาชิกหลายแสนคนได้ร่วมกันประณามระบบการจัดการข้อมูลของ News Feed อย่างไรก็ดีตามยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่อธิบายได้ว่าเหตุใดเฟซบุ๊กจึงไม่สามารถถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารที่ผู้ใช้ควรจะได้รับรู้ออกมาทั้งหมดบนหน้า News Feed นั่นก็คือปริมาณข้อมูลอันมหาศาลอยู่ในพื้นที่ของเฟซบุ๊ก การที่จะนำเสนอทุกสิ่งทุกอย่างให้ทุกคนได้รับรู้จึงเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก

การทำงานของ News Feed ในช่วงเริ่มต้นนั้นเป็นไปอย่างเรียบง่ายและไม่ซับซ้อนมากนัก โดยตั้งอยู่บนการคาดเดาว่าผู้ใช้ชื่นชอบสิ่งใด วิศวกรจะให้คะแนนโดยพิจารณาจากรูปแบบของข้อมูลและกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป เช่น ข้อมูลในรูปแบบภาพถ่ายได้ 5 คะแนน และการเข้าร่วมกลุ่มได้ 1 คะแนน เป็นต้น จากนั้นจึงนำคะแนนดังกล่าวไปคูณกับจำนวนเพื่อนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องราวนั้นๆ เกิดเป็นผลลัพธ์ที่นำไปพิจารณาเปรียบเทียบเพื่อจัดเรียงลำดับความสำคัญในการนำเสนอบนหน้า News Feed ในท้ายที่สุด อนึ่งสูตรดังกล่าวก็มีการแปรผันไปตามปัจจัยอื่นได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น การฟ้องร้องทางอีเมลล์จากผู้ใช้ หรือปัญหาที่พนักงานพบเจอบนหน้า News Feed ทั้งนี้สไตน์เบิร์กกล่าววาระบบการทำงานของ News Feed ในช่วงเวลานั้นเป็นไปตามอำเภอใจ

การทำงานของ News Feed มีพัฒนาการควบคู่ไปกับการเจริญเติบโตของเฟซบุ๊ก จนในที่สุดอัลกอริธึมมีความยืดหยุ่นมากขึ้นด้วยการใช้รูปแบบการลำดับความสำคัญของเรื่องราวโดยพิจารณาที่ความสดใหม่ของข้อมูล ประเภทของโพสต์ รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้โพสต์และผู้รับสาร ซึ่งเป็นสูตรสำเร็จที่เรียกว่า EdgeRank

การทำงานของ EdgeRank นั้นมีความซับซ้อนทางคณิตศาสตร์แต่ก็ตั้งอยู่บนปัจจัยพื้นฐานสามประการ ประการแรกคือความใกล้ชิดสนิทสนม ประการที่สองคือค่าน้ำหนักที่ใกล้เคียงกันของเนื้อหา

ประเภทนั้นๆ และประการสุดท้ายคือ เวลา กล่าวคือข้อความที่โพสต์เมื่อเร็วๆ นี้จะมีน้ำหนักมากกว่าข้อความที่โพสต์ไว้นานกว่านั้น¹⁵¹

ในปี ค.ศ. 2009 ปุ่มกด Like ปรากฏขึ้นครั้งแรก ส่งผลให้ผู้ใช้สามารถแสดงตัวได้ว่าตนเองมีความสนใจข้อมูลลักษณะใดภายในบริบทของเฟซบุ๊ก ในอีกแง่หนึ่งก็เป็นการช่วยให้ระบบเฟซบุ๊กทราบได้ว่าผู้ใช้นั้นมีความนิยมชมชอบในเรื่องราวแบบไหน

ประมาณช่วงปี ค.ศ. 2011 เฟซบุ๊กเปลี่ยนแปลง News Feed ไปสู่การทำงานที่ซับซ้อนมากไปกว่าระบบ EdgeRank อีกทั้งยังมีความสามารถในการสร้างประสบการณ์การใช้งานที่มีความเป็นส่วนตัวสำหรับผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น โดยการปรับเปลี่ยนการนำเสนอข้อมูลให้สัมพันธ์กับพฤติกรรมของผู้ใช้งาน ยกตัวอย่างเช่น คนที่ชอบคลิกดูรูปภาพก็จะเห็นรูปภาพมากขึ้นในอนาคต ในขณะที่ผู้ใช้ที่ไม่เคยคลิกดูรูปภาพเลยก็จะเห็นข้อมูลในรูปแบบของรูปภาพน้อยลง และนี่ก็คือคุณลักษณะสำคัญในอัลกอริธึมของ News Feed ที่เฟซบุ๊กกำลังพัฒนาอยู่ในขณะนี้

นิเวศการทำงานอย่างไร

ในปัจจุบันกลุ่มผู้พัฒนาอัลกอริธึมของ News Feed ยังคงเผชิญกับความยากลำบากในการหาจุดสมดุลระหว่างการพยายามทำให้ชุดข้อมูลนั้นมีความเฉพาะตัวกับผู้ใช้และการทำให้ข้อมูลโฆษณาจากบริษัทต่างๆ ราวสองล้านรายสามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้ในขณะเดียวกัน เฟซบุ๊กกล่าวว่าผู้ใช้เฟซบุ๊กสามารถมองเห็นโพสต์ต่างๆ บนหน้า News Feed ได้โดยเฉลี่ย 1500 โพสต์ต่อวัน แต่ในการใช้งานโดยทั่วไปพวกเขาจะสนใจอ่านจริงๆ เพียงแค่ 300 โพสต์แต่เพียงเท่านั้น

เฟซบุ๊กต้องพิจารณาปัจจัยนานัปการเพื่อช่วยในการตัดสินใจว่าจะแสดงผลข้อมูลแบบใดให้ผู้ใช้แต่ละคน เพื่อให้ 300 โพสต์ที่พวกเขาตั้งใจอ่านนั้นมีความน่าสนใจมากกว่าโพสต์อื่นๆ ปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดก็คือความใกล้ชิดกับผู้ใช้ ซึ่งตัดสินจากความถี่ในการกด Like ให้กับโพสต์ของพวกเขา การพิมพ์ข้อความลงบน Timeline การคลิกดูรูปภาพ การคุยผ่านข้อความส่วนตัว ประเภทของโพสต์ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญเพราะเฟซบุ๊กหวังที่จะแสดงลิงก์ให้กับผู้ใช้ที่คลิกลิงก์บ่อยๆ เช่น ลิงก์ภาพวิดีโอจะปรากฏให้ผู้ใช้ที่มีความถี่ในการชมข้อมูลในลักษณะดังกล่าวมากกว่าข้อมูลแบบอื่น เป็นต้น

¹⁵¹ พารีเซอร์, *The Filter Bubble*. 40.

นอกจากนี้อัลกอริทึมจะสันนิษฐานและสรุปว่าเนื้อหาที่ดึงดูดการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆจากผู้ใช้งานจำนวนมากนั้นสมควรที่จะนำเสนอบนหน้า News Feed ของผู้ใช้งานมากขึ้นกว่าเนื้อหาทั่วไป

แต่ก็ยังมีปัจจัยปลีกย่อยอื่นๆที่ส่งผลต่อลำดับการนำเสนอข้อมูลบนหน้า News Feed อาทิ ความล่าช้าในการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีผลให้ผู้ใช้งานได้รับข้อมูลในรูปแบบภาพวิดีโอที่ค่อนข้างน้อยกว่าปกติ หรือการที่ผู้ใช้งานป้อนข้อมูลในบางลักษณะที่ส่งผลต่อการทำงานของอัลกอริทึม ยกตัวอย่างเช่นการพิมพ์คำว่า congratulations ในช่องแสดงความคิดเห็นเป็นเสมือนการส่งสัญญาณให้ระบบเฟซบุ๊กรับรู้เรื่องราวในโพสต์นั้นน่าจะเป็นเหตุการณ์ที่มีความสำคัญซึ่งส่งผลให้โพสต์นั้นๆได้รับพื้นที่ในการถูกนำเสนอมากเป็นพิเศษ นอกจากนี้ลำดับของการกระทำก็ส่งผลเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น การกด like บทความหลังจากที่คลิกเข้าไปอ่านส่งผลต่อการจัดลำดับบนหน้า News Feed มากกว่าการกด like แล้วค่อยคลิกเข้าไปอ่านในภายหลัง เนื่องจากการกระทำดังกล่าวเป็นการบ่งชี้ว่าผู้ใช้นั้นชื่นชอบสิ่งที่ตนได้อ่านจริงๆ

การคิดค้นระบบการคำนวณอันแม่นยำเที่ยงตรงที่จะตัดสินใจว่าปัจจัยเหล่านั้นจะถูกนำมาเชื่อมโยงกันในลักษณะใดนั้นยังคงมีการพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง วิศวกรยังคงมุ่งมั่นทำการทดลองในหลายลักษณะกับผู้ใช้งานเฟซบุ๊กในอัตราส่วนราว 1% เพื่อหาช่องทางในการดึงดูดความสนใจ (attempt to boost engagement) อย่างไม่ลดละ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อกลางเดือนพฤษภาคมที่ผ่านมา ภายในหนึ่งสัปดาห์พวกเขาทำการทดลองหนึ่งให้ความสำคัญกับรูปถ่ายที่มีการ tag เพื่อนสนิท ขณะที่การทดลองอีกอันหนึ่งให้ความสำคัญกับเวลาที่ใช้ในการอ่านเรื่องราวในแต่ละโพสต์ เป็นต้น การทดลองใดที่ถูกลงความเห็นว่าประสบความสำเร็จจะถูกนำมาใช้งานจริงอย่างรวดเร็ว โดยที่ข้อมูลการอัปเดตหรือการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่เกิดขึ้นจะถูกนำมาประชาสัมพันธ์ให้ผู้ใช้งานได้รับทราบใน News Feed blog อย่างไรก็ดี การปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อยๆนั้นจะไม่ถูกนำมาประกาศให้ผู้ใช้งานได้รับรู้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงในลักษณะดังกล่าวนี้มักเกิดขึ้น 2-3 ครั้งในทุกๆสัปดาห์

การผสมปนเปกันระหว่างโพสต์จากเพจขององค์กรหรือบริษัทและภาพถ่ายรวมถึงการอัปเดตความเป็นไปต่างๆภายในกลุ่มเพื่อนของผู้ใช้ ทำให้ความกังวลประการหนึ่งของเฟซบุ๊กที่เรียกว่าสภาวะของการยุบรวมเชิงบริบท (Context Collapse) นั้นยิ่งย่ำแย่ลงไปอีก¹⁵² กล่าวคือ ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเฟซบุ๊กยังคงเผชิญกับความยุ่งยากในการจัดการกับข้อมูลอันหลากหลาย ส่งผลให้ผู้ใช้งาน

¹⁵² ประเด็นนี้จะยกไปขยายความและอธิบายในภายหลัง

การโพสต์หรือตัดสินใจที่จะไม่โพสต์ไปเลย ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวของผู้ใช้นั้นสร้างความกังวลให้กับองค์กรหรือผู้ประกอบการที่ต้องการข้อมูลจากผู้บริโภคอย่างต่อเนื่อง¹⁵³

อนึ่ง แม้จะตั้งอยู่บนพื้นฐานของความไว้วางใจในข้อมูลดิบ ทีมผู้ดูแลและพัฒนา news feed ชี้แจงว่าแนวทางการทำงานของพวกเขามีได้มุ่งเน้นแต่เพียงการหาวิธีการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้แต่เพียงเท่านั้น แต่มีจุดประสงค์ที่จะให้เป็นดังศูนย์รวมของข้อมูลที่มีคุณค่า มีความหมาย และมีความสำคัญต่อผู้ใช้งานมากที่สุด

กลุ่มพนักงานที่เฟซบุ๊กขนานนามว่า “feed quality panel” คือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการจัดลำดับการนำเสนอข้อมูลที่มีความหมายต่อผู้ใช้ ในแต่ละวันพวกเขาจะให้คะแนนเรื่องราวในหน้า News Feed จำนวน 60 เรื่อง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนความสำคัญกับเรื่องราวแต่ละเรื่องไล่เรียงไปจาก 1 ถึง 5 คะแนน เพื่อตัดสินว่าข้อมูลเหล่านั้นมีความน่าสนใจมากน้อยเพียงใด จากนั้นพวกเขาจะจัดลำดับข้อมูลชุดนั้นเสียใหม่ด้วยการพิจารณาจากตรรกะของตนเองเพื่อเปรียบเทียบและแสดงให้เห็นความแตกต่างกับผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดลำดับโดยอัลกอริธึมของ News Feed ประกอบกับการเขียนคำอธิบายว่าเหตุใดจึงชอบหรือไม่ชอบเนื้อหาในแต่ละโพสต์ ข้อมูลที่ได้จากพนักงานกลุ่มนี้จะถูกนำไปประเมินผลโดยทีมที่วิศวกรของ News Feed ในการประชุมประจำสัปดาห์

การเปลี่ยนแปลงในลักษณะดังกล่าวได้ถูกนำมาใช้งานจริงแล้ว ยกตัวอย่างเช่น การปรับปรุงในเดือนเมษายนที่เน้นให้ความสำคัญกับโพสต์จากกลุ่มเพื่อนสนิท หรือในเดือนมิถุนายนที่พิจารณาเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาในแต่ละโพสต์เป็นสำคัญ เป็นต้น เฟซบุ๊กเห็นว่าการปรับปรุงคุณภาพของระบบการทำงานดังกล่าวนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งยวด และไม่สามารถใช้วิธีการประเมินอย่างผิวเผินด้วยมาตรวัดของความชื่นชอบ คริส ค็อกซ์ (Chris Cox) ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายผลิตภัณฑ์ของเฟซบุ๊ก (Facebook’s chief product officer) กล่าวว่าการพัฒนาอัลกอริธึมนี้ตั้งอยู่บนรากฐานของความเป็นมนุษย์มิใช่บนรากฐานของสัญญาณการคลิก¹⁵⁴

¹⁵³ "Why Facebook Is Terrifying Publishers With a New Test," accessed March 17, 2018, <http://nymag.com/intelligencer/2017/10/why-facebook-is-terrifying-publishers-with-a-new-test.html>.

¹⁵⁴ แปลมาจาก “It’s fundamentally human and it’s not fundamentally like a click.”

โลกแห่งอัลกอริธึม

เมื่ออัลกอริธึมของเฟซบุ๊กฉลาดขึ้น และเราใช้เวลาในการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งนี้มากกว่าเดิม ผลกระทบต่อผู้คนโดยทั่วไปจึงมีแนวโน้มที่จะตกอยู่ภายใต้การตรวจสอบอย่างใกล้ชิดและละเอียดถี่ถ้วนมากยิ่งขึ้น

ในปี ค.ศ. 2013 แครี คาราเฮลิออส (Karrie Karahalios) นักวิจัยแห่ง University of Illinois Urbana พยายามที่จะศึกษาว่าข้อมูลที่ปรากฏบนหน้า News Feed นั้นส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมบนโลกออนไลน์อย่างไร เธอต้องแปลกใจเมื่อพบว่าราว 62 เปอร์เซ็นต์ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน (เพื่อจำลองสถิติประชากรของประเทศสหรัฐฯ) ไม่เคยทราบมาก่อนว่าข้อมูลที่ปรากฏบนหน้า News Feed ของพวกเขาเป็นข้อมูลที่ได้รับการคัดกรองด้วยอัลกอริธึมมาแล้ว และเมื่อเธออธิบายการทำงานของอัลกอริธึมใน News Feed ให้พวกเขาได้เข้าใจ เธอพบว่าพวกเขาหลายคนนั่งเฉยไปราว 5 นาทีเมื่อได้รับรู้ข้อมูลดังกล่าว คาราเฮลิออสเปรียบเทียบปฏิกิริยาตอบสนองของบุคคลกลุ่มนี้กับช่วงเวลาทีนีโอ ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix ค้นพบว่าโลกที่เขาดำรงชีวิตอยู่นั้นมิใช่สิ่งที่มีอยู่จริง แต่เป็นโลกจำลองที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์

แม้ว่าจะเป็นเพียงการทดสอบกับคนเพียงแค่มกลุ่มหนึ่ง แต่ผลการศึกษาของ คาราเฮลิออสก็ได้เน้นย้ำให้เห็นถึงความกังวลใจที่เพิ่มมากขึ้นของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีต่ออัลกอริธึมซึ่งควบคุมการใช้ชีวิตในโลกเสมือนของพวกเขา ไม่เพียงแต่ในการใช้งานเฟซบุ๊ก เว็บไซต์อย่าง Google, Amazon และ Twitter ต่างก็มีอัลกอริธึมในลักษณะดังกล่าวเช่นกัน ในเดือนมิถุนายนของปี ค.ศ. 2014 เฟซบุ๊กได้ sparked-a-firestorm ด้วยการออกมารายงานผลการศึกษามีรายละเอียดซึ่งเผยให้เห็นว่าพวกเขามีเจตนาที่จะเปลี่ยนแปลงจำนวนของโพสต์ที่มีเนื้อหาในเชิงบวกหรือลบบนหน้า News Feed ของผู้ใช้งานราว 7 แสนคนเพื่อทดสอบดูว่าข้อมูลเหล่านั้นสามารถปรับเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ใช้ได้อย่างไรบ้าง (อย่างไรก็ดี ในภายหลังเฟซบุ๊กได้ออกมายอมรับว่างานวิจัยดังกล่าวนั้นดำเนินการไปอย่างไม่ถูกต้อง)

สองเดือนหลังจากนั้น หลังจากไมเคิล บราวน์ (Michael Brown) เด็กหนุ่มผิวสีชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกันได้ถูกวิสามัญฆาตกรรมหลังจากตกเป็นผู้ต้องสงสัยในการปล้นร้านค้าแห่งหนึ่งในเมืองเฟอร์กูสัน (Ferguson) โดยเจ้าหน้าที่ตำรวจผู้ซึ่งกระทำการดังกล่าวนี้มีนามว่า ดาเร็น วิลสัน (Darren Wilson) มีพยานผู้เห็นเหตุการณ์ระบุว่านายบราวน์ยอมจำนนชูมือเปล่าเหนืออากาศในสภาพไร้อาวุธ ก่อนที่จะถูกยิง กรณีดังกล่าวทำให้ผู้คนจำนวนมากได้ออกมาชุมนุมต่อต้านความไม่เหมาะสมในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจจนทำให้เกิดการจลาจลครั้งใหญ่ขึ้นในเมือง อย่างไรก็ตามในช่วงเวลานั้น

บนหน้า News Feed ของผู้คนจำนวนมากกลับเต็มไปด้วยคลิปวิดีโอ Ice Bucket Challenge แทนที่จะเป็นภาพการรายงานข่าวเหตุการณ์การประท้วงในเมืองเฟอร์กูสัน



ภาพที่ 57 ภาพจากคลิปวิดีโอ Ice Bucket

ที่มา: <https://time.com/3182165/i-figured-out-why-i-hate-the-ice-bucket-challenge/>

อดัม มอสเซอร์ (the project management director for News Feed) เรียกปรากฏการณ์ของการแข่งขัน ice bucket ว่าเป็นความวิปริต (anomalous) แต่ก็ยอมรับว่าในช่วงเวลาที่เรื่องราวของมันได้รับความนิยมจนถึงขีดสุดนั้นไม่มีข่าวสารอื่นใดที่จะสามารถต่อกรเพื่อแทรกแซงแข่งชิงพื้นที่ในการปรากฏตัวบนหน้า News Feed ของเฟซบุ๊กได้

อนึ่ง เขาชี้แจงว่าเฟซบุ๊กมิได้มีหน้าที่ในการรับประกันว่าผู้ใช้ทุกคนจะได้เห็นเรื่องราวที่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเห็นว่ามีค่าอย่างยิ่งยวด ซึ่งนั่นก็ได้หมายความว่าเฟซบุ๊กจะมองข้ามคุณค่าที่มีอยู่ในเรื่องราวเหล่านั้น แต่การที่จะตัดสินใจว่าข้อมูลข่าวสารรูปแบบใดที่มีความสำคัญกับผู้คนนั้นเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและไม่สามารถกระทำตามอำเภอใจได้

ทีมวิศวกรฝ่ายพัฒนา newsfeed เน้นย้ำว่าทีมงานของพวกเขามีได้ทำงานในส่วนของการวิเคราะห์ในแง่ของการสร้างอารมณ์ร่วม ด้วยเหตุนี้การทำงานของอัลกอริทึมของ NewsFeed จึงมิได้พยายามที่จะค้นหาว่าโพสต์ใดที่สร้างความรู้สึกในเชิงบวกแล้วนำเสนอบนหน้า NewsFeed ของผู้ใช้โดยส่วนใหญ่ (การศึกษาผลกระทบทางอารมณ์นั้นเป็นหน้าที่ของทีมงานอีกส่วนหนึ่ง) อย่างไรก็ตามนักสังคมศาสตร์บางคนก็โต้แย้งว่าแนวทางที่เฟซบุ๊กกำลังทำอยู่นั้นกระตุ้นการโพสต์เรื่องราวที่สร้างความรู้สึกในเชิงบวกมากกว่าเรื่องราวของปัญหาต่างๆ ดังเช่นในกรณีของ ice bucket และเหตุการณ์จลาจลในเมืองเฟอร์กูสัน

เซเนป ทูเฟคซี (Zeynep Tufekci) นักสังคมวิทยาผู้ศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในโลกออนไลน์แห่งมหาวิทยาลัยนอร์ทแคโรไลนา (the University of North Carolina) กล่าวว่า เรื่องราวที่น่ารักจะได้รับการตอบสนองมากเป็นพิเศษ แม้ว่าผู้คนจะไม่รู้รับเกี่ยวกับกลไกการทำงานของอัลกอริธึมอย่างกระจ่างแจ้ง แต่พวกเขาก็จะค่อยๆปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองไปโดยธรรมชาติ เปรียบได้กับหนูตัวหนึ่งในเขาวงกตที่เรียนรู้ได้ว่าถ้าหากเดินไปทางนี้จะได้เนยแข็ง แต่หากไปอีกทางหนึ่งจะไม่ได้อะไรเลย สภาพแวดล้อมในเฟซบุ๊กจึงเป็นเสมือนกับการฝึกฝนให้ผู้ใช้พัฒนาพฤติกรรมบางอย่างขึ้นภายในโลกเสมือนที่ขับเคลื่อนด้วยอัลกอริธึม

จำนวนของ like ไม่ใช่สิ่งเดียวถูกนำมาพิจารณาในการจัดลำดับการแสดงผลบนหน้า News Feed ในบางกรณีเฟซบุ๊กก็ใช้ตัวบ่งชี้อื่นๆ เช่น จำนวนความคิดเห็น นำมาใช้ในการประมวลผลเพื่อแสดงโพสต์ที่ไม่ได้รับการกด Like มากนัก นอกจากนี้เวลาในการอ่านข้อมูลในโพสต์นั้นๆยังถูกนำมาใช้ในการพิจารณาจัดลำดับการแสดงผลบนหน้า News Feed เช่นกัน ซึ่งช่วยให้โพสต์ที่น่าเสนอข้อมูลที่มีความซับซ้อนในเชิงเนื้อหาได้มีโอกาสขึ้นสู่อันดับต้นๆบนหน้า News Feed ของผู้คนทั่วไป อย่างไรก็ตาม เฟซบุ๊กได้ล้มเลิกแนวคิดในการเพิ่ม sympathize หรือ dislike อย่างกระหึ่ม โดยให้เหตุผลว่าการมีปุ่มดังกล่าวเพิ่มขึ้นมาจะเป็นการทำให้ UI ของเฟซบุ๊กมีความซับซ้อนมากขึ้นไปอีก

อีกปัญหาหนึ่งก็คือ เฟซบุ๊กมิได้แจ้งให้ผู้ใช้รับทราบอย่างชัดเจนถึงการมีอยู่ของอัลกอริธึม และแม้ว่าจะมีผู้ใช้จำนวนหนึ่งที่ตระหนักถึงการมีอยู่ของระบบการทำงานดังกล่าว แต่พวกเขาก็ไม่เข้าใจว่าพฤติกรรมของพวกเขาที่แสดงออกมาภายในบริบทของเฟซบุ๊กนั้นจะสามารถมีผลกระทบต่อข้อมูลข่าวสารที่พวกเขาเสพได้อย่างไร ผู้เข้าร่วมการทดลองของคาราเฮลือสจำนวนหนึ่งสารภาพว่าพวกเขา มักจะคลิก like ให้กับรูปภาพลูกหลานของบุคคลที่รู้จักก็เป็นการส่วนตัวด้วยความรู้สึกที่มั่นใจเป็นภาระหน้าที่ในการที่จะต้องแสดงมารยาททางสังคมในฐานะที่เป็นเพื่อนกัน แต่หลังจากนั้นผู้ใช้กลุ่มนี้ก็จะคลิกซ่อนโพสต์เหล่านั้นในทันที ทั้งนี้เพื่อเป็นการบอกเฟซบุ๊กให้รับรู้ว่าการแสดงโพสต์เหล่านั้นไม่ต้องการที่จะเห็น ข้อมูลในลักษณะนี้เคลื่อนกลายอยู่บนหน้า News Feed ของพวกเขาอีกต่อไป อย่างไรก็ตามผู้ใช้กลุ่มดังกล่าวกลับพบว่าบนหน้า News Feed ยังคงมีภาพเด็กทารกปรากฏอยู่อย่างมากมาย ด้วยความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และระบบการนำเสนอข้อมูลของเฟซบุ๊กในลักษณะดังกล่าวจึงไม่มีทางที่ผู้ใช้โดยทั่วไปจะทราบได้เลยว่าการนำเสนอข้อมูลของเฟซบุ๊กนั้นเป็นไปโดยบรรทัดฐานแบบใด คาราเฮลือสกล่าวว่าผู้คนที่รู้สึกเหมือนมีใครบางคนได้พรางเอาอำนาจในการควบคุมข้อมูลข่าวสารไปจากพวกเขา และยังคงตัดสินใจกระทำในหลายๆสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อพวกเขาโดยตรง

เฟซบุ๊กตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวและพยายามแก้ไขโดยการหดยับย่นเสริภาพให้ผู้ใช้สามารถควบคุม การแสดงผลบนหน้า News Feed ของตนมากยิ่งขึ้น เช่น การเลือก unfollow ที่ช่วยให้โพสต์ของ บุคคลนั้นไม่ปรากฏบน news feed โดยไม่ต้อง unfriend หรือฟังก์ชัน see first ที่ให้ผู้ใช้สามารถตั้ง ค่าการแสดงผลข้อมูลจาก friend หรือ page บนหน้า news feed ของตนเป็นลำดับแรกๆทันทีที่มีการ โฟสต์จากเพจ นั้นๆ โดยสามารถตั้งค่าได้มากที่สุดถึง 30 รายการ ยิ่งไปกว่านั้นการปรับปรุง interface ให้มีรูปลักษณ์ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานดังกล่าวได้ สะดวกมากยิ่งขึ้น เกร็ก มาร์รา (Greg Marra) ผู้จัดการฝ่ายผลิตภัณฑ์ที่ดูแลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนิวส์ ฟีด กล่าวว่าเฟซบุ๊กต้องการให้ผู้ใช้สามารถควบคุมข้อมูลบนหน้า news feed ได้อย่างง่ายดายใน ขณะเดียวกันก็มีประสิทธิภาพในการใช้งาน

อย่างไรก็ดี ผู้ใช้เฟซบุ๊กจำนวนหนึ่งยังคงออกมาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการ ควบคุมข้อมูลของเฟซบุ๊กอย่างต่อเนื่อง ยกตัวอย่างเช่น ทูเพ็คซีที่แนะนำวิธีการควบคุมความถี่ในการ นำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆของอัลกอริธึม ในขณะที่มาร์รากล่าวว่าการจัดการข้อมูลภายในกลุ่ม เพื่อนหรือ page นั้นง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้ใช้มากกว่า นอกจากนี้ คาราเฮลือสได้เสนอว่าเฟ ซบุ๊กและเว็บไซต์อื่นๆที่ใช้งานอัลกอริธึมในลักษณะดังกล่าวควรปรับปรุง interface ของตนเพื่อ เปิดเผยให้ผู้ใช้รับรู้ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้นว่าข้อมูลที่ปรากฏต่อสายตาพวกเขา นั้นได้ผ่านการคัด กรองมาก่อนหน้านั้นแล้ว

ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่านิวส์ฟีดเป็นช่องทางในการสร้างรายได้ให้กับเฟซบุ๊กอย่างมหาศาล จึงไม่น่าแปลก ใจเลยว่าเหตุใดเฟซบุ๊กจึงทุ่มเทพทรัพยากรทั้งทางด้านบุคคลและเชิงเศรษฐศาสตร์ให้กับการพัฒนา อัลกอริธึมในส่วนนี้อย่างมากมายและจริงจังเป็นอย่างยิ่ง

1.2.3. ประเด็นเรื่อง “กาละ-เทศะ” ในเฟซบุ๊ก

เรื่องราวของการเซ็นเซอร์และเนื้อหาในบทความจากเว็บไซต์ของนิตยสาร Time ได้สะท้อนให้เห็นข้อเท็จจริงบางอย่างที่เราอาจไม่เคยล่วงรู้มาก่อน นั่นคือเรากำลังถูกสอดแนม และข้อมูลที่เรานั้นได้ถูกคัดกรองมาแล้ว อย่างไรก็ตาม อัลกอริทึมของเฟซบุ๊กมิได้ทำหน้าที่แต่ในส่วนของการคัดกรองข้อมูลในรูปแบบของการเซ็นเซอร์ หรือเลือกที่จะนำเสนอข้อมูลนิวส์ฟีดแต่เพียงเท่านั้น กลไกอันซับซ้อนอันนี้ยังเอื้อโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสลับสับเปลี่ยน และเชื่อมโยงความสัมพันธ์อันใหม่ระหว่างพื้นที่และเวลาได้อย่างน่าพิศวง

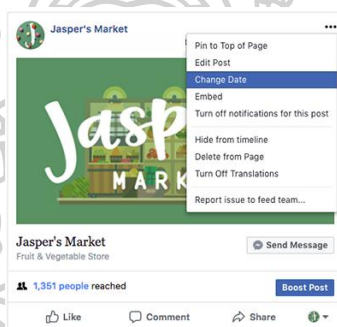
กาละ (time) : การบิดเบือนเวลาในเฟซบุ๊ก

ในการใช้งานเฟซบุ๊ก ทุกความเคลื่อนไหวของผู้ใช้งานจะถูกบันทึกด้วยการประทับตราเวลา เช่นเดียวกับการกระทำในพื้นที่ออนไลน์โดยส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม เวลาของเฟซบุ๊กมิได้มีการจัดเรียงอย่างเป็นลำดับก่อนหลังเสมอไป ตัวอย่างหนึ่งที่เราเห็นได้อย่างชัดเจนก็คือการทำงานของนิวส์ฟีด กล่าวคือ แม้ว่าผู้ใช้จะสามารถเลือก Most Recent เพื่อให้โพสต์ต่างๆปรากฏบนหน้านิวส์ฟีดตามลำดับเวลาได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง อย่างไรก็ตามหลังจากนั้นไม่นานนัก ลำดับการแสดงผลบนหน้านิวส์ฟีดจะย้อนกลับไปสู่รูปแบบที่ขึ้นอยู่กับอัลกอริทึมและการประมวลผลของอัลกอริทึม (ซึ่งไม่เป็นไปตามลำดับเวลา) ซึ่งหมายถึงว่าการแสดงผลที่เป็นไปตามลำดับเวลา (โดยการทำงานของ Most Recent) นั้นไม่สามารถเป็นไปในรูปแบบนั้นได้ตลอดเวลา

ในบทสัมภาษณ์กับนิตยสาร Time อัดัม มอสเซอร์ (Adam Mosseri) ได้อธิบายถึงสาเหตุที่นิวส์ฟีดไม่สามารถแสดงผลข้อมูลข่าวสารที่เป็นไปตามลำดับเวลาได้อย่างถาวร โดยเขาชี้แจงว่าเฟซบุ๊กไม่ได้มอง Most Recent ว่าเป็นส่วนหนึ่งของนิวส์ฟีด แต่เป็นการทำงานอีกส่วนหนึ่งที่แยกออกไป เช่นเดียวกับที่คุณไม่สามารถทำให้มันเป็น “ค่าตั้งต้น” (default) ได้ มอสเซอร์เชื่อว่าข้อมูลที่เรียงตามลำดับเวลานั้นมีประโยชน์สำหรับผู้ใช้ที่ให้ความสำคัญกับการเท่าทันเหตุการณ์และเรื่องราวข่าวสารซึ่งมีการเกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา อย่างไรก็ตามหากเราเน้นย้ำความสำคัญกับการรับรู้ข่าวสารที่เป็นไปตามลำดับเวลาแต่เพียงอย่างเดียวก็อาจทำให้พลาดโอกาสในการรับรู้ข้อมูลที่มีประโยชน์อย่างแท้จริงได้เช่นกัน จริงอยู่ที่ว่าความสดใหม่ของข้อมูล (recency) เป็นปัจจัยประการหนึ่งที่มีความหมาย

และความสำคัญสำหรับผู้ใช้ แต่ก็ยังมีปัจจัยอื่นอีกมากมายที่ทำให้ข้อมูลเราเสฟนั้นมีคุณค่าต่อผู้ใช้ในแง่มุมมองอื่นๆที่เราอาจมองข้ามไป¹⁵⁵

นอกเหนือไปจากเหตุผลที่เฟซบุ๊กชี้แจงไปนั้น ยังมีปัจจัยอื่นๆที่ทำให้เวลาในเฟซบุ๊กไม่เป็นไปตามลำดับอย่างที่ควรจะเป็น ยกตัวอย่างเช่น การ boost post ที่เป็นตัวเร่งให้โพสต์นั้นขึ้นมาอยู่ในลำดับต้นๆของหน้านิวส์ฟีด นอกจากนี้ผู้ใช้เองก็สามารถปรับแต่งเวลาได้ด้วยตัวเองเช่นกัน ในส่วนของการให้ความช่วยเหลือหรือคำแนะนำกับผู้ใช้งาน (help section) ของเฟซบุ๊กก็ได้บอกวิธีการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายภายในการคลิกและพิมพ์เพียงไม่กี่ครั้ง¹⁵⁶ นอกจากนี้ การปฏิสัมพันธ์ต่างๆก็มีส่วนทำให้ลำดับเวลาเปลี่ยนแปลงได้ โพสต์ในอดีตสามารถปรากฏบนนิวส์ฟีดได้อีกถ้าหากมีผู้ใช้เข้าไปปฏิสัมพันธ์ในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น การแสดงความคิดเห็น หรือกดไลค์ เป็นต้น



ภาพที่ 58 ภาพตัวอย่างแสดงวิธีการเปลี่ยนวันที่ในโพสต์

ที่มา : <https://www.facebook.com/help/301591769889792>

เทศะ (space) : การบิดเบือนพื้นที่ในเฟซบุ๊ก

เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม 2560 ข้าพเจ้าสะดุดตากับข้อความบนหน้านิวส์ฟีดที่โพสต์โดยเพื่อนชาวต่างชาติคนหนึ่ง (ขอใช้นามสมมุติว่า “แอล”) เนื้อหาในข้อความดังกล่าวมีใจความสรุปได้ว่าเป็นการประกาศขอความช่วยเหลือให้เพื่อนชาวจีนคนหนึ่งของแอลซึ่งเดิมที่นั่นทำงานอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ด้วยปัญหาในการต่ออายุวีซ่า เธอจึงความจำเป็นต้องย้ายกลับไปยังประเทศบ้านเกิด อย่างไรก็ตามเพื่อนของแอลนั้นมีความต้องการที่จะทำงานในแวดวงศิลปกรรมร่วมสมัยในประเทศฮ่องกง แอลจึงอยากทราบว่าใครที่พอจะให้ความช่วยเหลือในเรื่องนี้ได้บ้าง ด้วยความอยากทราบว่าการ

¹⁵⁵ Luckerson, "Here's How Facebook's News Feed Actually Works."

¹⁵⁶ "How do I change a post's date or backdate a post so that it appears in the past on my Facebook Page?," accessed March 11, 2016, <https://www.facebook.com/help/301591769889792>.

ประกาศขอรับความช่วยเหลือของแอลนั้นประสบความสำเร็จหรือไม่ ข้าพเจ้าจึงได้คลิกไปดูในส่วน
ของความคิดเห็นและพบกับความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อมีเพื่อนของแอลคนหนึ่งเข้ามาสอบถามว่า
ขณะนี้(ช่วงเวลาที่เราโพสต์ข้อความดังกล่าว)แอลอยู่ที่ประเทศฮ่องกงจริงหรือ ซึ่งแอลตอบกลับไปว่า
จริงๆแล้วเธออยู่ในเมืองนิวยอร์กแต่สาเหตุที่เธอใส่แผนที่เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของโพสต์นี้ก็ด้วย
จุดประสงค์สองประการ ดังต่อไปนี้

1. แอลมีเจตนาใช้ภาพแผนที่เป็นรูปประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจ
2. แอลคาดว่าโพสต์ของเธอน่าจะแสดงผลบนหน้านิวส์ฟีดของบุคคลที่อยู่ในประเทศฮ่องกง
ในขณะนั้นจริงๆ



ภาพที่ 59 ภาพจากโพสต์ของ “แอล”

สำหรับข้าพเจ้า ความน่าสนใจของโพสต์ดังกล่าวมิใช่เนื้อหาในข้อความแต่อย่างใด แต่หากเป็นวิธีการ
ที่แอลใช้เฟซบุ๊กซึ่งส่งผลให้ผู้ใช้คนอื่นเกิดความคลาดเคลื่อนในการสร้างความเข้าใจความสัมพันธ์
ระหว่างชุดข้อมูลที่ปรากฏและความเป็นจริงที่มีอยู่ในโลกทางกายภาพจริงๆ

การที่เฟซบุ๊กไม่สามารถรักษาการนำเสนอข้อมูลให้เป็นไปตามลำดับเวลานั้นก็อาจจะก่อให้เกิดความ
สับสนในการรับข้อมูลของผู้ใช้บางคนในระดับหนึ่งอยู่แล้ว แต่ยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ความสัมพันธ์
ระหว่างข้อมูลมีความคลาดเคลื่อนมากขึ้นไปอีก นั่นคือการที่ผู้ใช้บอกให้โลกรู้ว่าพวกเขาอยู่ที่ไหนผ่าน
ทางฟังก์ชันการเช็คอิน (check-in) ซึ่งจะว่าไปก็ดูไม่น่าจะมีปัญหาอะไรถ้าหากการเช็คอินนั้นเป็นไป

อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริง ทอม เอสตัน (Tom Eston) ชี้ว่าการเช็คอินนั้นสามารถบิดเบือนได้ไม่ยาก เขาได้แนะนำวิธีการสามแบบที่ทำให้สามารถทำการเช็คอินแบบปลอมๆขึ้นมาได้ อย่างไรก็ตาม เอสตันก็ได้เสนอว่าปัญหาที่อาจจะตามมาก็คือ ผู้ให้บริการต่างๆที่ใช้ข้อมูลการเช็คอินของผู้ใช้เฟซบุ๊กเป็นฐานข้อมูลในการปรับปรุง พัฒนาผลิตภัณฑ์ของตนเองนั้นจะเกิดความลังเลใช้ข้อมูลเหล่านั้นเนื่องจากไม่สามารถเชื่อมั่นได้ว่ามันเป็นข้อมูลจริง¹⁵⁷

กล่าวโดยสรุป ลำดับเวลาของข้อมูลที่ปรากฏในเฟซบุ๊กเป็นผลลัพธ์จากการตัดสินใจของอัลกอริธึมและการปรับแต่งของผู้ใช้ ยิ่งไปกว่านั้นผู้ใช้สามารถที่จะแสดงตัวว่าอยู่ที่ใดก็ได้ในโลกผ่านช่องทางการเช็คอินของเฟซบุ๊ก ปัจจัยเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ส่งผลให้การรับรู้ การทำความเข้าใจ และการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างชุดข้อมูลต่างๆ ที่ปรากฏในพื้นที่ของเฟซบุ๊กมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เมื่ออัลกอริธึมและผู้ใช้เฟซบุ๊กมีความสามารถที่จะบิดเบือนและสร้างความเข้าใจอันคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับ time-space ในเฟซบุ๊กได้อย่างง่ายดาย



¹⁵⁷ "3 easy ways to spoof your location using Facebook Places," accessed March 11, 2018, <https://www.itworld.com/article/2832498/personal-technology/3-easy-ways-to-spoof-your-location-using-facebook-places.html>.

ส่วนที่ 2 : บทวิเคราะห์เฟชบุ๊ก

วิเคราะห์เฟชบุ๊กในมโนทัศน์ของกอฟแมน

มโนทัศน์การวิเคราะห์เชิงนาฏกรรม (dramaturgy) ของ เออร์วิง กอฟแมน ซึ่งเป็นแนวคิดที่เปรียบเทียบการแสดงออกของบุคคลกับการแสดงละครเวที เสนอว่าการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของบุคคลจะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับพื้นที่สามพื้นที่ ได้แก่ หน้าเวที หลังเวที และนอกพื้นที่การแสดง ในพื้นที่หน้าเวที บุคคลในฐานะนักแสดงจะมีวิธีการแสดงออกในลักษณะต่างๆที่ต้องทำให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งที่เขาแสดงออกมานั้นคือความเป็นจริง (reality) ด้วยเหตุนี้ในหลายๆสถานการณ์ นักแสดงจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสวมหน้ากากเอาไว้ ในทางกลับกัน ในขณะที่อยู่หลังเวทีหรือนอกพื้นที่การแสดง นักแสดงไม่มีความจำเป็นต้องสวมหน้ากากแต่อย่างใด อนึ่ง ในขณะที่กำลังดำเนินการแสดงอยู่บนเวทีนั้น บุคคลจะต้องพิจารณาและตัดสินใจว่าจะแสดงคุณลักษณะอันใดในตัวเขาออกไปให้ผู้ชมได้เห็น กอฟแมนเรียกขั้นตอนนี้ว่า การจัดการความประทับใจ (impression management) ทั้งนี้ สิ่งที่บุคคลแสดงออกไปจะได้รับผลตอบกลับในสองลักษณะคือ ผลตอบรับในเชิงบวก (resonant) และ ผลตอบรับในเชิงลบ (discordant)

ในอีกแง่หนึ่ง กอฟแมนเชื่อว่า ตัวตนหรืออัตลักษณ์ของบุคคลคือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่เขาเรียกว่า “การเผชิญหน้า” (encounter) อันหมายถึงการพบปะและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มบุคคลภายในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ในการจะทำความเข้าใจการแสดงออกของบุคคลภายในสถานการณ์ กอฟแมนได้เสนอแนวคิดเรื่องกรอบ (frame) ที่เปรียบเทียบระหว่างการทำกระทำของบุคคลภายในสถานการณ์นั้นๆ กับองค์ประกอบที่อยู่ภายในกรอบของรูปภาพ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของธีโอ แวน ลีเวน (Theo Van Leeuwen) ที่วิเคราะห์ความหมายอันเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณต่างๆที่อยู่ในกรอบเช่นกัน แต่แวน ลีเวนมุ่งเน้นศึกษาการติดต่อสื่อสารทางภาพ (visual communication) ในขณะที่กรอบของกอฟแมนคือกรอบของการแสดงออกของบุคคลภายในสถานการณ์ การทำความเข้าใจสิ่งที่อยู่ในกรอบของกอฟแมนจะช่วยให้เข้าใจว่ากำลังเกิดอะไรขึ้นในสถานการณ์นั้นๆ (What is it that's going on here?) อย่างไรก็ดี แนวคิดเรื่องกรอบทั้งสองรูปแบบล้วนแล้วแต่เป็นการพิจารณาความหมายของสิ่งอยู่ในกรอบอันเป็นพื้นที่อันเฉพาะเจาะจง โดยพิจารณาความสัมพันธ์ของสิ่งที่อยู่ในกรอบนั้นๆ

การที่บุคคลเข้าไปอยู่ในบริบทของเฟซบุ๊กเปรียบได้กับการก้าวเข้าสู่แสงไฟบนเวทีการแสดง (ความสว่างของแสงไฟบนเวทีนั้นก็ขึ้นอยู่กับคะแนนความนิยมที่มีอยู่ในตัวบุคคลนั้น) เมื่อบุคคลในฐานะผู้ใช้ปรากฏตัวบนเวทีของโรงละครที่ชื่อว่าเฟซบุ๊ก โดยมีผู้ใช้เฟซบุ๊กคนอื่นๆจำนวนมากอยู่ในสถานะผู้ชมทันทีที่การแสดงบนเวทีเริ่มขึ้น การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับผู้ชมอาจจะเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยากภายในโรงละครที่ชื่อว่าเฟซบุ๊ก เสียงตอบรับจากผู้ชมในเชิงบวก (resonant) จึงมีความสำคัญต่อความรู้สึกภายในของนักแสดง ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นที่จะต้องมีการจัดการความประทับใจ (impression management) เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถกระทำได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับว่าผู้ชมกลุ่มนั้นเป็นแบบไหน หนึ่งใน การที่จะจัดการภาพลักษณ์ที่ปรากฏในเฟซบุ๊ก ผู้ใช้โดยส่วนใหญ่จะคัดสรรข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับตัวเองเพื่อป้อนลงไปในระบบ ซึ่งแน่นอนว่าการที่จะสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่งขึ้นมา นั้นย่อมที่จะต้องใช้ข้อมูลจำนวนไม่น้อย ยกตัวอย่างเช่น ภาพถ่ายในลักษณะต่างๆ การโพสต์ข้อความบ่งบอกความรู้สึก การแชร์สิ่งที่ตนสนใจในเฟซบุ๊กของตัวเอง เป็นต้น การกระทำในลักษณะนี้คือการใช้ข้อมูลภายในเฟซบุ๊กประกอบสร้างขึ้นมาเป็นตัวตนของผู้ใช้งาน กล่าวอีกนัยหนึ่ง มันคือการจัดองค์ประกอบของข้อมูลคัดสรรภายในกรอบที่เฟซบุ๊กจัดสรรไว้ให้นั่นเอง เมื่อคนอื่นมาเห็นข้อมูลเหล่านั้นจะเกิดความเชื่อมโยงความหมายของสิ่งต่างๆที่ปรากฏอยู่ในกรอบนั้นและประมวลผลออกมาเป็นอัตลักษณ์ของบุคคลผู้ที่เป็นเจ้าของเฟซบุ๊กนั้นๆ อย่างไรก็ตามข้อมูลที่เหล่านั้นก็มีการปรับเปลี่ยนสิ้นไหลตลอดเวลา การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเหล่านั้นจึงมีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

วิเคราะห์เฟซบุ๊กในมโนทัศน์ของ ฌาคส์ ลาก็อง

เฟซบุ๊กในฐานะพรหมแดนแห่งจินตภาพ

กระจกเงาบานที่หนึ่ง

การทำความเข้าใจสภาวะของความหลงใหลในภาพลักษณ์นับเป็นกุญแจสำคัญในการทำความเข้าใจพรหมแดนแห่งจินตภาพในมโนทัศน์ของฌาคส์ ลาก็อง และหากปฐมบทของการก้าวล่วงสู่พรหมแดนแห่งนั้นของลาก็อง คือการที่ทารกในวัย 6-18 เดือนเริ่มสังเกตเห็นความสมบูรณ์พร้อมของตนเองจากภาพสะท้อนในบานกระจกเงา ผู้ใช้เฟซบุ๊กก็คงเข้าสู่พรหมแดนแห่งจินตภาพในตอนที่เราได้เห็นภาพสะท้อนที่ตนเองเป็นผู้ประกอบสร้างขึ้นมาในเฟซบุ๊ก กล่าวคือ เมื่อเราตัดสินใจที่จะสร้างบัญชีเฟซบุ๊กขึ้นมาใหม่สักบัญชีหนึ่ง สิ่งแรกๆที่เราต้องทำคือการป้อนข้อมูลส่วนตัวลงในพื้นที่ของเฟซบุ๊ก อาทิเช่น ชื่อเสียงเรียงนาม อาชีพการงาน ประวัติการศึกษา เบอร์โทรศัพท์ และภาพถ่ายที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวเรา และแน่นอนว่าผู้คนส่วนใหญ่จะต้องคัดสรรเอาสิ่งดีๆที่เกี่ยวกับตัวเราไปบรรจุอยู่ในนั้น เราต้อง

ใคร่ครวญและพิจารณาอย่างถี่ถ้วนจนเห็นเหมาะสมว่าชุดข้อมูลดังกล่าวนั้นดีพอที่จะนำเสนอต่อพื้นที่สาธารณะในสังคมเสมือน (ดังที่กอฟแมนกล่าวไว้) ในเบื้องต้น การเพ่งพิจารณาและทบทวนชุดข้อมูลเหล่านั้นที่เราคิดว่าจะทำให้เราดูดีในสายตาผู้อื่นจึงเทียบได้กับช่วงเวลาที่เราทรมองเห็นภาพของตนเองที่มีอวัยวะครบถ้วนจากภาพสะท้อนในกระจกเงา ข้อมูลและรูปภาพต่างๆที่ป้อนลงไปในระบบจะประกอบรวมขึ้นเป็นภาพลักษณะสะท้อนใจ (specular image) ซึ่งหมายถึงตัวตนในอุดมคติของเรา ตัวตนที่เราไม่สามารถจะเป็นได้ในความเป็นจริง เรารู้สึกพึงพอใจกับภาพลักษณะนั้น ไม่ต่างอะไรกับเด็กทารกที่ชื่นชมความสมบูรณ์พร้อมที่ปรากฏอยู่ในภาพสะท้อน หลังจากที่เรามาเป็นส่วนหนึ่งของเฟซบุ๊ก ชิ้นส่วนข้อมูลก็ค่อยๆทยอยเข้าไปรวมอยู่ในภาพลักษณะนั้น ยกตัวอย่างเช่น การโพสต์แสดงทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆอย่างฉลาดหลักแหลม ภาพถ่ายหนังสือปรัชญาองโตหรือยานพาหนะหรูหราที่บ่งบอกถึงรสนิยมอันดี เป็นต้น สิ่งเหล่านี้คือชิ้นส่วนข้อมูลที่ประกอบขึ้นเป็นภาพลักษณะในบานกระจกเงาที่เราหลงใหล และมันคือสิ่งที่จัดไว้สำนึกของเราอยากจะเป็น แม้ว่าในบางครั้งมันจะไม่สอดคล้องกับตัวตนในชีวิตจริงเลยก็ตาม และนั่นคือประสบการณ์ในแบบเดียวกันกับที่เด็กทารกต้องพบเจอในยามที่เขาเห็นภาพร่างกายที่สมบูรณ์ของตัวเองในขณะที่ยังเคลื่อนไหวไม่ได้ตั้งใจด้วย เนื่องจากความสามารถในการเคลื่อนไหวยังไม่เติบโตเต็มที่ ลาก็องเรียกสภาวะเช่นนี้ว่า “ร่างกายที่แตกสลาย”(fragmented boy) ซึ่งหมายถึงสภาวะที่ความเป็นจริงกับภาพที่เห็นไม่สอดคล้องกัน

ในอีกแง่หนึ่งภาพลักษณะดังกล่าวก็บรรจุสิ่งที่ลาก็องเรียกว่า objet a หรือสิ่งอื่นที่หมายถึงคุณลักษณะบางประการที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของคนเรา แต่จำเป็นต้องกำจัดออกไปเพื่อเข้าสู่การเป็นอัตบุคคล ซึ่งเป็นสาเหตุให้บุคคลนั้นเต็มไปด้วยความขาด (lack) และความปรารถนา (desire) ลาก็องกล่าวว่า objet a จะค้นพบได้ก็เพียงแต่ในความเพ้อฝัน (fantasy) เท่านั้น เมื่อพิจารณาในแง่นี้เฟซบุ๊กก็เปรียบได้กับพื้นที่แห่งความเพ้อฝันที่ผู้ใช้จะได้พบเจอกับสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตจริง

กระจกเงาบานที่สอง...สาม...สี่.....ห้า.....

ในขั้นต่อมา ภายในพรมแดนของเฟซบุ๊ก เรามิได้มองเห็นแต่เรื่องราวของเราแต่เพียงเท่านั้น หากแต่ยังมองเห็นเรื่องราวของผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้การมองเห็นและการเปรียบเทียบตนเองกับบุคคลอื่นจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก ในบางครั้งเราอาจจะเปรียบเทียบตนเองกับผู้ใช้หลายๆคนในเฟซบุ๊ก แล้วเกิดความรู้สึกว่าเราดีกว่าพวกเขาในบางแง่มุม แต่ในบางครั้งเราอาจจะค้นพบคุณสมบัติบางอย่างในผู้ใช้คนอื่นที่เราอยากจะมี นี่คือรูปแบบความสัมพันธ์เชิงจินตภาพที่ลาก็องชี้ว่ามันคือการที่บุคคลมองเห็นตนเองปรากฏอยู่ในสิ่งอื่น อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญคือว่าสิ่งอื่นในที่นี้มิได้หมายความถึงบุคคลอื่นแต่เพียง

เท่านั้น สิ่งอื่นอาจจะปรากฏออกมาในรูปแบบของข้อมูลข่าวสารที่บอกเล่าเรื่องราวของบางสิ่ง บางอย่างก็ได้เช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้นสิ่งที่เรามองเห็นในเฟซบุ๊กก็ได้ถูกนำเสนออย่างที่มีนัยเป็น นัยก็เป็น เพราะด้วยการควบคุมของอัลกอริทึมที่คอยคัดกรองและจัดสรรข้อมูลอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ เรื่องราวของบุคคลอื่นในเฟซบุ๊กนั้นมิได้มีการหยุดนิ่งอยู่เช่นเดิมเหมือนกับตัวอักษรหรือรูปภาพบน หน้ากระดาษ แต่กลับมีความลื่นไหลเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา และในเฟซบุ๊กก็เต็มไปด้วยผู้ใช้คน อื่นๆจำนวนไม่น้อย เราจึงจำเป็นต้องพบกับกระจกเงาจำนวนมากมายมหาศาล

เฟซบุ๊กในฐานะพรมแดนแห่งสัญลักษณ์

ในมโนทัศน์เรื่องพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ของลาท็องคือการอภิปรายสภาวะของมนุษย์ที่ล่องล้าเข้าไป ในอาณาเขตของภาษาที่จะทำให้เขาเป็นอัตบุคคลในสังคม ในพรมแดนของภาษานั้นประกอบไปด้วย กฎเกณฑ์ ข้อบังคับ แนวทางปฏิบัติ ปทัสถานทางสังคมที่บีบบังคับให้บุคคลต้องปฏิบัติตามและส่งผล กระทบอย่างใหญ่หลวงต่อการก่อเกิดตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์ ลาท็องเรียกกฎเกณฑ์ของภาษาใน พรมแดนแห่งสัญลักษณ์นี้ว่า “สิ่งอื่น”(Other)

อนึ่ง เฟซบุ๊กเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ที่ซ้อนทับ กันอยู่หลายชั้น กล่าวคือ หากเปรียบเฟซบุ๊กเป็นคฤหาสน์ที่มาหลังหนึ่ง มันก็นับเป็นพื้นที่ซึ่งมี กฎเกณฑ์และข้อบังคับวางไว้อยู่เป็นระยะทั่วทั้งบริเวณในคฤหาสน์ กฎเกณฑ์เหล่านั้นสามารถจำแนก ได้ดังต่อไปนี้

“สิ่งอื่น”(Other) ในฐานะกฎกติกาการใช้งานเฟซบุ๊ก

ในการที่จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเฟซบุ๊ก ผู้ใช้จะต้องรับเอากฎกติกาในขั้นแรกนั่นคือตอนที่เราลงทะเบียนและป้อนข้อมูลส่วนตัวลงไปในรอบที่เฟซบุ๊กจัดเตรียมไว้ให้ กล่าวคือ ผู้ใช้เริ่มเข้าสู่ พรมแดนแห่งสัญลักษณ์นับตั้งแต่วันที่ที่เราลงทะเบียนเป็นผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก ทั้งนี้ ผู้ใช้เฟซบุ๊กจะถูก จำกัดประเภทและรูปแบบการป้อนข้อมูลว่าต้องอยู่ในขอบเขตที่เฟซบุ๊กกำหนดแต่เพียงเท่านั้น ซึ่ง แตกต่างจากเว็บไซต์อย่าง Myspace.com ที่ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนข้อมูลได้ตามที่ตนเองต้องการ ด้วยภาษา HTML¹⁵⁸ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้ใช้เฟซบุ๊กจะต้องยินยอมพร้อมใจทำไปตามเงื่อนไขที่เฟ

¹⁵⁸ "Identity on Facebook: even who you are is defined and controlled by Facebook," accessed December 23, 2017, <http://networkcultures.org/unlikeus/2012/03/01/identity-on-facebook-even-who-you-are-is-defined-and-controlled-by-facebook/>.

ชูปักเป็นผู้กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับการที่ลากรองกล่าวว่ภาษานั้นดำรงมาก่อนหน้า (pre-existed) อัตบุคคล ในที่นี้ภาษาหรือกฎเกณฑ์ของเฟซบุ๊กก็คือแบบฟอร์มที่ผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูลให้ครบเพื่อที่จะสามารถสร้างบัญชีเฟซบุ๊กขึ้นมาได้ ซึ่งหากพิจารณาในแง่นี้เฟซบุ๊กก็เป็นสิ่งอื่น (Other) ตั้งแต่ขั้นตอนแรกแล้ว

หลังจากเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเฟซบุ๊กแล้ว ผู้ใช้ต้องทำตามกฎเกณฑ์ในการ “อยู่อาศัย” หรือสร้างความคุ้นเคยกับการใช้งานเครื่องมือต่างๆในเฟซบุ๊ก ยกตัวอย่างเช่น การแสดงความคิดเห็น การกดปุ่มไลค์ การแสดงอารมณ์ผ่าน emoticon ซึ่งในเบื้องต้นก็อาจจะดูเหมือนว่าเครื่องมือต่างๆเหล่านี้ดูเหมือนจะอำนวยความสะดวกในการแสดงออก และเอื้อต่อการนำเสนอความเป็นตัวตนได้อย่างหลากหลาย แต่หากจะมองในอีกแง่หนึ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับความสามารถในการแสดงออกที่เรามีอยู่ในโลกของความเป็นจริงทางกายภาพ ฟังก์ชันเหล่านี้ก็เป็นเสมือนกับข้อจำกัดได้เช่นกัน ด้วยเหตุนี้มันจึงเป็นเหมือนกับ “ข้อบังคับ” ที่แฝงตัวมาในคราบของ “เสรีภาพ” หรือ “ทางเลือก”

“สิ่งอื่น” (Other) ในฐานะผู้ใช้คนอื่นๆในเฟซบุ๊ก

สลาวอย ชิเช็ค (Slavoj Žižek) เสนอว่าการดำรงอยู่ในฐานะอัตบุคคลในมโนทัศน์ของลากรองจึงมิใช่การตั้งคำถามว่าฉันคือใคร แต่คือการถามว่าฉันคือใครในสายตาผู้อื่น ผู้อื่นเห็นสิ่งใดในตัวฉันและต้องการอะไรจากฉัน¹⁵⁹ เมื่อบุคคลเข้ามาอยู่ในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ เขาจะมองหาหลักฐานยืนยันการมีอยู่ของตนในสายตาของผู้อื่น และยังใช้การตัดสินจากผู้อื่นเป็นมาตรวัดคุณค่าในตัวเองอีกด้วย¹⁶⁰

ในการใช้งานเฟซบุ๊ก ผู้ใช้ทุกคนรู้ดีที่อยู่แก่ใจว่าจะต้องเข้ามาอยู่ในพื้นที่ที่ผู้ใช้คนอื่นๆสามารถมองเห็น การกระทำได้ตลอดเวลา ในบางครั้ง การแสดงออกของเราจึงอาจจะต้องเป็นไปในลักษณะที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับ เราคาดคะเนว่าผู้ใช้คนอื่นๆต้องการเห็นอะไรจากเราและเราก็พยายามที่จะแสดงสิ่งนั้นออกมา พฤติกรรมเช่นนี้เป็นการชี้ให้เห็นว่า บางครั้งการกระทำที่ปรากฏบนเฟซบุ๊กก็ได้เป็นไปโดยเจตจำนงของผู้ใช้งานอย่างแท้จริง แต่ถูกขับเคลื่อนจากความต้องการของผู้ใช้ที่อยากจะให้ผู้อื่นยอมรับนั่นเอง

¹⁵⁹ Mannion, "Reading Facebook through Lacan." 145.

¹⁶⁰ Mannion, "Reading Facebook through Lacan." 144.

การจ้องมองในเฟซบุ๊ก

ในแนวคิดของลาโก้การจ้องมองคือสิ่งที่ทำให้อัตบุคคลตระหนักได้ว่ามีผู้อื่นมองเห็นตนเอง ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวมิได้จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับการที่เราต้องเห็นว่ามีผู้อื่นกำลังมองเราอยู่จริง ดังที่ข้าพเจ้าได้กล่าวถึงในบทที่ 2 แล้วว่าการจ้องมองสามารถแฝงตัวอยู่ในรูปแบบอื่นๆ เช่น เสียงความเคลื่อนไหวในพุ่มไม้ หรืออาจจะเป็นเสียงฝีเท้าของใครสักคน¹⁶¹ อำนาจของการจ้องมองคือสิ่งที่ทำให้บุคคลรู้สึกว่าจะตกอยู่ในสถานะของ “สิ่งที่ถูกจ้องมอง” (object being gazed) และเมื่อ “ฉัน”(“I”) ในฐานะบุคคล (subject) ตระหนักได้ว่ามีบุคคลอื่นกำลังจ้องมองฉันอยู่ การดำรงอยู่ของฉันในฐานะบุคคลก็ถูกคุกคามและสั่นคลอน”¹⁶² การจ้องมองที่ทรงพลังที่สุดในทัศนะของลาโก้คือการจ้องมองที่เราจินตนาการไปเองว่ามันซ่อนเร้นอยู่ในสิ่งอื่น ซึ่งอาจจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งไม่มีชีวิตใดๆก็ได้¹⁶³ ลาโก้เรียกการจ้องมองจากสิ่งไม่มีชีวิตว่า “การจ้องมองที่มีมาก่อนหน้า” (pre-existing gaze) ซึ่งหมายถึงการจ้องมองที่ดำรงอยู่ก่อนเวลาที่บุคคลจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการจ้องมอง ในบริบทของเฟซบุ๊ก เราจะรู้สึกถึงการจ้องมองได้หลายรูปแบบ ในที่นี้ข้าพเจ้าจะแบ่งรูปแบบการจ้องมองในเฟซบุ๊กออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การจ้องมองจากผู้ใช้อื่นๆ

แท้จริงแล้วในโลกของเฟซบุ๊กผู้ใช้ทุกคนต่างก็เป็นผู้จ้องมองและต่างก็ตกเป็นวัตถุแห่งการจ้องมองซึ่งกันและกัน การจ้องมองในรูปแบบนี้เราจะสามารถสัมผัสได้จากการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะต่าง เช่น การได้รับความคิดเห็นในสิ่งที่เราโพสต์ การที่มีคนมากดไลค์หรือแชร์โพสต์ของเรา การกระทำเหล่านี้ทำให้ผู้ใช้รู้สึกถึงการมีตัวตนในแบบเดียวกับการจ้องมองของลาโก้ เพราะการกระทำเหล่านั้นสื่อให้เห็นว่าผู้ใช้มีตัวตน อนึ่ง การจ้องมองในแนวคิดของลาโก้ทำให้บุคคลรู้สึกถึงความขาด (lack) และรู้สึกไม่มั่นคงเนื่องจากตนเองต้องตกอยู่ในสถานะของสิ่งที่ถูกจ้องมอง ในบริบทของเฟซบุ๊ก ผลจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นสามารถเป็นไปได้ทั้งในเชิงบวกและลบ แนนอนว่าถ้าหากเราได้รับการตอบสนองในเชิงลบ เช่น มีคนเข้ามาต่อว่าในสิ่งที่เราโพสต์ เราย่อมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคงและอาจจะสูญเสียความมั่นใจ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าเราจะได้รับความคิดเห็นในเชิงบวก ความเป็นตัวตนของเราก็ยังถูกสั่นคลอน

¹⁶¹ Ma, "Lacan on Gaze." 126.

¹⁶² Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 53.

¹⁶³ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 54.

เช่นกัน กล่าวคือ ในกรณีที่เราเป็นบุคคลที่ได้รับการยอมรับนับถือจากสังคม เมื่อเราได้รับคำชมจากผู้อื่น การแสดงออกของเราหลังจากนั้นก็มีความระมัดระวังมากยิ่งขึ้นจนอาจไม่เป็นตัวของตัวเอง กล่าวโดยสรุปการจ้องมองจากคนอื่นในเฟซบุ๊กแล้วแต่ทำให้ตัวตนของเรา รู้สึกไม่มั่นคงไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

2. การจ้องมองจากอัลกอริธึมของเฟซบุ๊ก

เมื่อใครคนหนึ่งตกลงปลงใจที่จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมออนไลน์แห่งนี้ เขาจำเป็นต้องดำเนินชีวิตเสมือนไปตามกฎเกณฑ์ของเครือข่ายสังคมเสมือนแห่งนี้ไม่ว่าเขาคนนั้นจะทราบหรือไม่ก็ตามว่า เบื้องหลังของเฟซบุ๊กนั้นมีกลไกของอัลกอริธึมทำงานอยู่ เว็บไซต์อย่างเฟซบุ๊กนั้นเปรียบได้กับ “พาน์옵ติคอน” (Panopticon) ที่บีบบังคับและบงการให้บุคคลอยู่ในสภาวะที่ต้องตรวจสอบตนเองและรับเอาการจับจ้องของระบบการสอดแนมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตนเองอย่างไม่มีทางเลือก¹⁶⁴ ยิ่งไปกว่านั้น ระบบการทำงานของอัลกอริธึมสามารถส่งผลในเชิงลบต่อผู้ใช้ได้ในหลายแง่มุม ในแง่หนึ่งมันสามารถปิดกั้นการรับรู้ข้อเท็จจริงอันโหดร้ายในสังคมและทดแทนด้วยความข้อมูลจรรโลงโลก ดังเช่น ในกรณีที่บนหน้านิวส์ฟีดของผู้คนจำนวนมากปรากฏคลิปวิดีโอ Ice Bucket Challenge แทนที่จะเป็นภาพการรายงานข่าวเหตุการณ์การประท้วงในเมืองเฟอร์กูสัน เป็นต้น ข้ำร้ายไปกว่านั้นก็คือ ข้อมูลที่อัลกอริธึมนำเสนอโดยส่วนใหญ่ที่มีที่มาจากการประมวลผลรูปแบบการใช้งานเฟซบุ๊กของผู้ใช้นั้นเอง

อย่างไรก็ดี กรณีการทดลองของคาราเฮลืออสชี้ให้เห็นว่ายังคงมีผู้ใช้จำนวนไม่น้อยที่ไม่เข้าใจว่า พฤติกรรมของพวกเขาที่แสดงออกมาภายในบริบทของเฟซบุ๊กนั้นจะสามารถมีผลกระทบต่อข้อมูลข่าวสารบนหน้านิวส์ฟีดได้ ผู้ใช้โดยส่วนใหญ่ยังคงไม่เข้าใจว่ารูปแบบการนำเสนอข้อมูลของเฟซบุ๊กนั้น เป็นไปในลักษณะใด ความไม่รู้เหล่านั้นส่งผลให้ผู้ใช้จำนวนมากมีความรู้สึกเหมือนมีใครบางคนได้พรากเอาอำนาจในการควบคุมข้อมูลข่าวสารไปจากพวกเขา

ในทัศนะของข้าพเจ้า สาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ใช้ไม่สามารถรับรู้ถึงการมีอยู่ของอัลกอริธึมได้นั้นก็ คงจะเป็นเพราะว่าผู้ใช้สามารถมองเห็นความเป็นไปบนเฟซบุ๊กจากมุมมองเดียวเท่านั้น (เช่น ผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟน หรือจอคอมพิวเตอร์) แต่ในขณะเดียวกันผู้ใช้กลับถูกมองเห็นจากทุกทิศทาง (มองเห็นโดยสายตาของอัลกอริธึม) การจ้องมองในลักษณะนี้คือการจ้องมองที่ทรงพลังที่สุดในทัศนะ

¹⁶⁴ Mannion, "Reading Facebook through Lacan." 183.

ของลาก็องที่เรียกว่า “การจ้องมองที่มีมาก่อนหน้า” (pre-existing gaze) ซึ่งหมายถึงการจ้องมองที่ดำรงอยู่ก่อนเวลาที่บุคคลจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการจ้องมอง กล่าวคือ การทำงานของอัลกอริธึมมีอยู่ในระบบของเฟซบุ๊กมาก่อนที่ผู้ใช้จะลงทะเบียนเข้าใช้นั่นเอง

ผลกระทบจากการจ้องมองจากอัลกอริธึมที่มีต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน

จากข้อมูลต่างๆที่ถูกหยิบยกมาในเนื้อหาส่วนที่หนึ่งของบทนี้ ที่ว่าด้วยการเซ็นเซอร์และข้อเท็จจริงของนิวส์ฟีด แสดงให้เห็นว่า การจ้องมองของอัลกอริธึมในเฟซบุ๊กนั้นทำหน้าที่ทั้งสอดแนมพฤติกรรมผู้ใช้งานและการคัดกรองข้อมูลที่จะนำเสนอไปในขณะเดียวกัน ซึ่งเปรียบได้กับการกระทำของ Big Brother ตัวละครหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในนวนิยายเรื่อง 1984 ที่เป็นผลงานชิ้นสุดท้ายของจอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell) นักเขียนชาวอังกฤษ โดยที่ในนวนิยายเรื่องดังกล่าวนั้น ตัวละครที่ถูกขนานนามว่า Big Brother คือภาพแทนของรัฐบาลที่คอยสอดส่องพฤติกรรมของพลเมืองทุกย่างก้าวและคอยควบคุมวิถีการดำเนินชีวิตให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน¹⁶⁵

เหตุการณ์สำคัญที่สะท้อนให้เห็นอำนาจที่มองไม่เห็นของระบบการสอดแนมได้เป็นอย่างดีก็คือกรณีของ เอ็ดเวิร์ด สโนว์เดน (Edward Snowden) อดีตพนักงานระดับสูงของสำนักงานความมั่นคงแห่งชาติสหรัฐฯ หรือ NSA (National Security Agency) ได้ออกมาเปิดเผยความลับของรัฐบาลสหรัฐอเมริกา ด้วยการเปิดเผยว่า NSA ได้เก็บบันทึกข้อมูลส่วนตัวของประชาชนมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมไปถึงภาพถ่ายราว 55,000 รูปที่ถูกเก็บรวบรวมผ่านช่องทางของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาระบบการจดจำใบหน้า การเปิดเผยข้อมูลของสโนว์เดนสร้างความตื่นตระหนกให้อเมริกันชนเป็นอย่างมากด้วยข้อเท็จจริงที่ว่าแท้จริงแล้วการดำเนินชีวิตของพวกเขาได้ถูกจับตามองอยู่ทุกการกระทำ¹⁶⁶

หากเราพิจารณาข้อมูลที่สโนว์เดนได้นำออกมาเปิดเผยก็คงจะเห็นพ้องต้องกันว่าไม่เพียงแต่ประชาชนชาวอเมริกันเท่านั้นที่ตกอยู่ในสภาวะดังกล่าว หากแต่ผู้ใช้เฟซบุ๊กทั้งโลกก็กำลังตกอยู่ภายใต้การสอดส่องของระบบที่เรามองไม่เห็นด้วยเช่นกัน

¹⁶⁵ Slenske, "Priv%te : Tony Oursler's Multimedia Masks at Lehmann Maupin, Hong Kong."

¹⁶⁶ Berzon, "A clown for the machine : Tony Oursler takes on surveillance."

ภาพลวงของเสรีภาพในโลกเสมือน : ข้อมูลที่ถูกคัดกรองกับตัวตนและอัตลักษณ์ที่แปรผัน

ในเบื้องต้นนั้นเฟซบุ๊กก็ดูเหมือนจะเป็นช่องทางการสื่อสารแห่งสังคมในอุดมคติในแง่ของการให้สิทธิเสรีภาพในการแสดงออกกับผู้ใช้กันอย่างเท่าเทียม หากแต่ในความเป็นจริงก็ทำได้เป็นเช่นนั้นไม่ ในเมื่อกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของเฟซบุ๊กนั้นได้มีคนกลุ่มหนึ่งเฝ้าสังเกตการณ์อยู่ตลอดเวลา ข้อยืนยันอย่างหนึ่งคือกรณีของการเซ็นเซอร์และประเด็นเรื่องนิวส์ฟีดที่ยกมากล่าวถึงในเนื้อหาส่วนที่หนึ่ง ยิ่งไปกว่านั้นยังสะท้อนให้เห็นว่าแท้จริงแล้วการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีการควบคุมจากคนบางกลุ่มและมี得有เสรีภาพอย่างแท้จริง¹⁶⁷ อัลกอริธึมของเฟซบุ๊กในส่วนที่ทำหน้าที่คัดกรองข้อมูลนั้นมิได้ส่งผลในแง่ของการจำกัดการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้เพียงเท่านั้น ในอีกทางหนึ่งการรับรู้ข้อมูลได้เพียงแค่บางส่วนยังมีผลกระทบในเชิงลึกไปถึงระดับที่กำหนดทัศนคติของผู้ใช้งานได้อีกด้วย อีไลพารีเซอร์ (Eli Pariser) ได้อภิปรายในประเด็นนี้โดยกล่าวว่าระบบการคัดกรองข้อมูลทำให้ความสมดุลระหว่างความคิดที่เรามีอยู่แล้วกับความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นเสียศูนย์ได้ด้วยสองแนวทาง ประการแรก ฟองสบู่เหล่านั้นจะโอบล้อมเราด้วยความคิดที่เราคุ้นเคยอยู่แล้ว(และเห็นด้วยอยู่แล้ว) โดยทำให้เรามั่นใจกับกรอบความคิดของเรามากเกินไป ประการที่สอง มันจะกำจัดตัวกระตุ้นสำคัญบางอย่างที่ทำให้เราอยากเรียนรู้ออกไปจากสภาพแวดล้อมของเรา¹⁶⁸

นอกจากนี้ พารีเซอร์ยังเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างการใช้งานกูเกิ้ล (Google) และเฟซบุ๊ก โดยชี้ให้เห็นว่าระบบทั้งสองนั้นต่างก็มีความสามารถในการสร้างชุดข้อมูลที่มีความเฉพาะตัวให้กับผู้ใช้งานแต่ละคนด้วยการนำเอาระบบการกรองข้อมูลมาใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการทำงาน ส่วนนี้ โดยที่กูเกิ้ลจะใช้การสันนิษฐานที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้จากประวัติการสืบค้นของผู้ใช้งานแล้ววิเคราะห์ว่าข้อมูลในแบบใดที่จะเหมาะสมกับผู้ใช้งานคนนั้น จากนั้นจึงแสดงผลออกมาในลักษณะชุดข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น โฆษณาหรือคู่มือฉบับย่อ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็จะมีเนื้อหาที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับความสนใจของผู้ใช้งานคนนั้น อย่างไรก็ตามการใช้งานกูเกิ้ลนั้นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในบริบทที่มีความเป็นส่วนตัวระหว่างผู้ใช้งานกับกูเกิ้ลแต่เพียงเท่านั้น โดยที่จะไม่มีบุคคลอื่น (ที่เป็นมนุษย์จริงๆ) เข้ามามีส่วนรู้เห็นในระหว่างการสืบค้นข้อมูลของเราแต่อย่างใด ด้วยเหตุนี้

¹⁶⁷ ภัทรนันท์ ลิ้มอุตมพร, "ความน่าหวาดด้วยเรื่องอัลกอริทึม วัฒนธรรมอัลกอริทึมและอคติในอัลกอริทึมในฐานะประเด็นศึกษาทางสังคมศาสตร์," รัฐศาสตร์สาร 38, no. 1 (มกราคม-เมษายน 2560). 180-181.

¹⁶⁸ พารีเซอร์, *The Filter Bubble*. 89.

การสืบค้นข้อมูลของเราจะเป็นไปอย่างซื่อตรงกับความสนใจที่แท้จริงของเราเอง และชุดข้อมูลที่กูเกิ้ลจัดสรรมาให้เราก็จะสอดคล้องกับตัวตนของเราในความเป็นจริงเสียส่วนมาก

อย่างไรก็ดี ระบบกรองข้อมูลของเฟซบุ๊กนั้นอาจจะให้ผลลัพธ์ของชุดข้อมูลที่ต่างไปจากกูเกิ้ลเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าเฟซบุ๊กจะมีกระบวนการสร้างชุดข้อมูลที่มีความเฉพาะตัวให้กับผู้ใช้แต่ละคนในลักษณะที่คล้ายคลึงกับกูเกิ้ล แต่ข้อแตกต่างที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งก็คือข้อเท็จจริงที่ว่าการใช้งานเฟซบุ๊กเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ กล่าวคือทุกๆการคลิก การแชร์ การแสดงความคิดเห็น การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการแสดงความเป็นตัวเราในลักษณะต่างๆภายในพื้นที่ของเฟซบุ๊กนั้นจะอยู่ในการรับรู้ของผู้อื่นตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับตัวเราบนหน้าเฟซบุ๊กจึงมักจะเป็นสิ่งที่ได้ผ่านการคิดไตร่ตรองมาดีแล้ว และนั่นก็หมายความว่าสิ่งที่เราเผยแพร่ออกไปนั้นอาจจะมีได้สอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริงของเราเท่าใดนักแต่เป็นตัวตนของเราในแบบที่เราอยากให้ผู้อื่นมองเห็นมากกว่า และสิ่งเหล่านั้นก็คือประวัติการใช้งานที่อัลกอริธึมของเฟซบุ๊กจะนำมาประมวลผล คาดคะเน และพิจารณาว่าจะจัดชุดข้อมูลที่มีความเฉพาะตัวให้กับเราในรูปแบบใด ซึ่งในกรณีนี้ข้อมูลที่อัลกอริธึมของเฟซบุ๊กจัดหามาให้เราก็อาจจะไม่ตรงกับสิ่งที่เราเป็นสักเท่าไร¹⁶⁹

ข้อมูลข่าวสารที่เราเสพนั้นมีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมทัศนคติของเราเป็นอย่างยิ่ง ในปี ค.ศ. 1982 แชนโต ไอเยนการ์ (Shanto Iyengar) นักรัฐศาสตร์ชาวอเมริกันได้ทำการทดลองเพื่อศึกษาผลกระทบของข่าวโทรทัศน์ที่มีต่อทัศนคติของผู้ชม โดยใช้วิธีการควบคุมให้ผู้พักอาศัยในเมืองนิวยอร์กเฮเวนกลุ่มต่างๆ รับชมรายการข่าวทางโทรทัศน์ที่นำเสนอเป็นตอนๆโดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาสำหรับผู้เข้าร่วมการทดลองในแต่ละกลุ่มให้มีรายละเอียดที่แตกต่างกัน ซึ่งก่อนที่จะเริ่มทำการทดลองไอเยนการ์ได้บอกให้ทุกคนกรอกแบบสำรวจความคิดเห็นโดยให้จัดเป็นลำดับว่าปัญหาสังคมเรื่องใดที่มีความสำคัญต่อพวกเขามากที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการทดลองซึ่งกินระยะเวลา 6 วัน ไอเยนการ์ได้ขอให้ผู้เข้าร่วมการทดลองจัดลำดับปัญหาอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมานั้นชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าผู้เข้าร่วมการทดลองในแต่ละกลุ่มมีทัศนคติที่เปลี่ยนไปอย่างมากเมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่พวกเขาได้ให้ไว้ก่อนหน้านี้¹⁷⁰ ผลลัพธ์จากการทดลองดังกล่าวนี้สอดคล้องกับข้อเสนอของลาโก้ที่ว่า “สิ่งอื่น” ทำให้บุคคล

¹⁶⁹ พารีเซอร์, *The Filter Bubble*. 124-125.

¹⁷⁰ พารีเซอร์, *The Filter Bubble*. 132-133.

วิเคราะห์ประเด็นเรื่องกาล-เทศะ (time-space) ในเฟซบุ๊ก

ในทัศนะของสจวร์ต ฮอลล์ สิ่งที่เรียกว่า “กาล-เทศะ” อันหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง “เวลา” (time) และ “สถานที่” (space) คือไวยากรณ์เบื้องต้นที่คำนวณเป็นรากฐานของทุกระบบการสร้าง “ภาพแทน” (representation) ด้วยเหตุที่ว่าสื่อกลาง (medium) ทุกประเภท ไม่ว่าจะป็นวรรณกรรม จิตรกรรม ภาพถ่าย หรือระบบการสื่อสาร จะต้องแปลงเนื้อหาสาระออกมาปรากฏอยู่ในมิติทางพื้นที่และเวลาไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง¹⁷⁴ ซึ่งตัวตนและอัตลักษณ์ก็ไม่ใช่ออกกเว้น ในแง่ที่ว่ามันก็เป็นสิ่งที่ต้องการสื่อกลางในการแสดงออกซึ่งการมีอยู่ของมันเช่นกัน

ภายในบริบทของการใช้งานเฟซบุ๊ก การแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลมิได้เป็นผลพวงมาจากอำนาจของของอัลกอริธึมในการควบคุมเนื้อหาบนนิวส์ฟีดหรือเซ็นเซอร์ข้อมูลในบางลักษณะแต่เพียงเท่านั้น การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และเวลาก็มีส่วนสำคัญต่อสำนึกในความเป็นอัตบุคคล เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊กเป็นสื่อที่สร้างผัสสะเชิงพื้นที่และเวลาในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน กล่าวคือ ประการแรกเฟซบุ๊กอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งเวลาของโพสต์ได้อย่างที่ต้องการ ประการที่สองผู้ใช้เฟซบุ๊กสามารถแสดงตัวว่าอยู่ที่ใดในโลกก็ได้ด้วยการเช็คอิน โดยไม่จำเป็นว่าในขณะนั้น ผู้ใช้จะต้องปรากฏตัวอยู่ในสถานที่นั้นจริงๆ นั่นหมายความว่า ในโลกของเฟซบุ๊ก เราสามารถที่จะปรากฏตัวอยู่ที่กรุงเทพฯ ในวันนี้ ณ เวลา 3.00 น. (ตามเวลาในโลกของเฟซบุ๊ก) หลังจากนั้นครึ่งชั่วโมง (ตามเวลาในโลกแห่งความเป็นจริง) เราสามารถไปอยู่ที่เมืองรีโอเดอจาเนโร ประเทศบราซิล ณ เวลา 23.50 น. ของเมื่อวานนี้ (ตามเวลาในโลกของเฟซบุ๊ก) ทั้งที่ในความเป็นจริงเราอาจจะพักอยู่ที่โรงแรมสักแห่งในเมืองเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และเวลาในเฟซบุ๊กจึงไม่ใช่สิ่งที่สอดคล้องกับสามัญสำนึกของมนุษย์ในบริบทของโลกแห่งความเป็นจริงที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และเวลาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน จากกรณีตัวอย่างและข้อมูลที่ยกมากล่าวถึงในเนื้อหาส่วนที่หนึ่งของบทนี้ ชี้ให้เห็นว่าสถานที่และเวลาที่ปรากฏในบริบทของเฟซบุ๊กเป็นสิ่งที่มีความเลื่อนไหลเป็นอย่างยิ่งยวด และยังเป็นคุณลักษณะที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งได้อย่างที่ต้องการอีกด้วย

¹⁷⁴ Hall, "The Question of Cultural Identity." 301.

ในประเด็นของเรื่องพื้นที่ (space) ในสังคมเสมือน มีงานวิจัยในแวดวงของนักสังคมศาสตร์จำนวนมากไม่น้อยที่มุ่งเน้นศึกษาความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ (user) และ ความคลุมเครือระหว่างบริบทที่มีอยู่ภายในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับมโนทัศน์ที่เรียกว่า “การยุบรวมเชิงบริบท” (Context Collapse) ทั้งนี้ คำว่า “บริบท”(context) นั้นหมายรวมถึงสภาวะแวดล้อมหรือพื้นที่เชิงจินตภาพที่ดำรงอยู่ในสังคมเสมือน

การยุบรวมเชิงบริบท (Context Collapse)

มาร์วิก (Marwick) และบอยด์ (Boyd) อธิบายว่าการยุบรวมเชิงบริบทนั้นคือสภาวะที่ส่งผลให้ปัจเจกบุคคลต้องเผชิญกับความคาดหวังอันหลากหลายจากกลุ่มบุคคล (ที่ประกอบด้วยสมาชิกจำนวนมาก) ในช่วงเวลาเดียวกันซึ่งส่งผลให้เกิดความซับซ้อนในการแสดงออกซึ่งตัวตนของบุคคล แท้จริงแล้วแนวคิดเรื่องการยุบรวมเชิงบริบทนั้นเป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้นมาจากรากฐานทางความคิดของกอฟแมนที่ว่าด้วยการวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม ที่ชี้ให้เห็นว่าบุคคลนั้นสามารถออกแบบหรือปรับเปลี่ยนการแสดงออกของตนให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ต่างๆได้อย่างไรบ้าง อย่างไรก็ตามการจัดการกับบทบาทและวิธีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในโลกของความเป็นจริงนั้นอาจจะมีได้มีความยุ่งยากเท่าใดนักเมื่อเปรียบเทียบกับสังคมในโลกเสมือนอย่างเช่นเฟซบุ๊กที่เชื่อมโยงบุคคลจำนวนมากเข้ามาอยู่ภายในบริบทและพื้นที่เดียวกัน การปรากฏตัวในโลกของเฟซบุ๊กจึงเป็นเสมือนการยืนอยู่ในที่โล่งแจ้งที่พร้อมให้สิ่งต่างๆเข้ามาปะทะตลอดเวลา หากพูดในภาษาลากูมันก็คือการยืนอยู่ตรงกลางวงล้อมของการจ้องมองตึกๆนี่เอง และแน่นอนว่าสภาวะเช่นนี้ย่อมส่งผลให้เกิดความสับสนภายในการแสดงออกของบุคคล ยิ่งไปกว่านั้น การท่องไปในพื้นที่เสมือนอันไพศาลที่รายล้อมไปด้วยบุคคลจากทุกสารทิศย่อมก่อให้เกิดความคลุมเครือของเส้นแบ่งระหว่างความเป็นส่วนตัวและความเป็นสาธารณะ ยกตัวอย่างเช่น ข้อมูลเชิงสถิติในงานวิจัยชิ้นหนึ่งเผยว่า 84% ของผู้ใช้เฟซบุ๊กจะโดน tag ในรูปภาพที่พวกเขาไม่ได้มีความเต็มใจที่จะให้มันปรากฏต่อสายตาคนกลุ่มใหญ่

สาเหตุอย่างหนึ่งที่ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นสื่อดิจิทัลนั้นมีความยืดหยุ่นในเชิงบริบทเป็นอย่างสูงนั้นก็เพราะองค์ประกอบพื้นฐานของสื่อดิจิทัลที่เรียกว่าบิต (bit) มีความสั้นไหลเป็นอย่าง

สูง งานวิจัยของบอยด์ชี้ให้เห็นว่าลักษณะสำคัญของประการของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากคุณลักษณะเฉพาะของบิตนั้นสามารถจำแนกได้ดังนี้¹⁷⁵

1. Persistence : กิจกรรมและการแสดงออกในพื้นที่ออนไลน์จะถูกบันทึกโดยอัตโนมัติ
2. Replicability : ข้อมูลในรูปแบบบิตสามารถทำซ้ำหรือทำสำเนาได้
3. Scalability : มีความเป็นไปได้สูงมากที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่จะมองเห็นข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. Searchability : ข้อมูลในพื้นที่ของเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ด้วยการสืบค้น

นอกจากนี้ งานของบอยด์ยังเสนอว่าการเข้าถึงสื่อในช่วงเวลาที่ต่างไปจากเดิมนั้นจะทำให้ข้อมูลชุดนั้นสูญเสียสารัตถะหรือใจความสำคัญที่แท้จริงของข้อมูล นั่นหมายความว่าข้อมูลบางประเภทจึงจำเป็นที่จะต้องถูกส่งถึงมือผู้รับสารเฉพาะในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ด้วยเหตุนี้การยุบรวมเชิงบริบทจึงจำเป็นต้องไปข้องเกี่ยวกับประเด็นเรื่องเวลาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การยุบรวมเชิงเวลา (Time Collapse)

แอนโธนี กิดเดนส์ (Anthony Giddens) เสนอว่า ตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นเป็นเสมือน “งานที่กำลังดำเนินการอยู่” (work-in-progress) ทั้งนี้ข้อเสนอของกิดเดนส์สื่อความหมายได้สองแง่มุม ประการแรก มันสื่อถึงการสร้างพันธะระหว่างตัวตนและเวลา ประการที่สอง มันสื่อถึงสถานะของสิ่งที่ยังกระทำไม่เสร็จสมบูรณ์ เขาอธิบายเพิ่มเติมโดยชี้ให้เห็นข้อแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ในวัฒนธรรมยุคก่อนสมัยใหม่ (pre-modern cultures) ซึ่งเชื่อมโยงอัตลักษณ์เข้ากับเพศ สถานะทางสังคม และชาติตระกูลที่มีมาโดยกำเนิด ส่งผลให้นิยามของอัตลักษณ์มีความมั่นคงตายตัว ในขณะที่ปัจเจกชนในช่วงปลายสมัยใหม่ (late-modernity) จะต้องสร้างแนวทางชีวิตของตนเองขึ้นมา ในแง่หนึ่ง กิดเดนส์มองว่าตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลคือสิ่งที่เขาหรือเธอทำความเข้าใจมั่นในฐานะของชีวประวัติหรือประวัติศาสตร์ของตัวเอง มันคือสิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นและปล่อยให้มันคงอยู่ในแต่ละวันเป็นกิจวัตรแล้วก็สร้างขึ้นใหม่ในวันถัดไป การกล่าวที่ว่าตัวตนและอัตลักษณ์สามารถที่จะถูก

¹⁷⁵ Danah Boyd, "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications," in *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, ed. Zizi Papacharissi (2010). 39.

สร้างขึ้นใหม่ได้ในทุกๆวันนั้น สะท้อนให้เห็นว่า “เวลา” กับความแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างใกล้ชิด

อนึ่ง “เวลา” ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมิได้เป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ด้วยตรรกะที่มองว่าเวลานั้นดำเนินไปอย่างสอดคล้องกับชุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องจากอดีตมาถึงปัจจุบัน

แม้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์บางแห่ง อย่างเช่น Snapchat ซึ่งมีระบบการลบข้อมูลโดยอัตโนมัติส่งผลให้ผู้ใช้มีความอิสระเสรีในการสื่อสารมากกว่าด้วยเหตุที่ว่า พวกเขาไม่ต้องมาคอยพะวงหน้าพะวงหลังหรือเป็นกังวลกับสิ่งที่ตนได้สื่อสารออกไปแล้วเนื่องจากระบบอัลกอริธึมของเว็บไซต์จะลบข้อความไปเองหลังจากเลิกใช้งาน¹⁷⁶ แต่เนื้อหาในเฟซบุ๊กนั้นมีความคงทนถาวรและเป็นที่ย้อนกลับมาปรากฏได้ตลอดเวลาเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้นๆ เช่น โปสต์ในอดีตสามารถกลับมาปรากฏได้เมื่อมีคนเข้าไปกดไลค์หรือแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้เฟซบุ๊กยังมีฟังก์ชันที่สามารถเข้าไปดูความทรงจำ (เป็นฟังก์ชันที่ชื่อว่า Memories) ส่งผลให้ผู้ใช้สามารถย้อนกลับไปดูประวัติศาสตร์ของตัวเองได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเฟซบุ๊กสามารถพาตัวตนของเราในอดีตมาพบเจอกับเราได้ในปัจจุบันนั่นเอง นี่คือนวัตกรรมที่บ่งบอกว่าเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่สามารถบิดเบือนความทรงจำและประสบการณ์เชิงเวลาได้อย่างไม่ยากนัก ความคงทนถาวรของเนื้อหาในอดีตเช่นนี้ส่งผลให้เกิดสถานะที่เรียกว่า “การยุบรวมเชิงเวลา” ขึ้นในเฟซบุ๊กและส่งผลต่อการแสดงออกของอัตลักษณ์สถานะดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยมโนทัศน์ชุดหนึ่งของลากรองที่เชื่อมโยงประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ของบุคคลเข้ากับประเด็นเรื่องเวลา นั่นคือแนวคิดเรื่อง “การส่งผลย้อนกลับ” (Retroaction) และ “การวาดหวัง” (Anticipation)

ประเด็นเรื่องเวลาในแนวคิดของลากรอง¹⁷⁷

การส่งผลย้อนกลับ (Retroaction)

คำว่า Retroaction เป็นคำภาษาอังกฤษที่แปลมาจากคำว่า après coup อันเป็นคำศัพท์ที่นักจิตวิเคราะห์ในประเทศฝรั่งเศสได้มาจากการตีความแนวคิดเรื่อง Nachträglichkeit ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ ที่เรียกว่า “การกระทำที่ถูกเลื่อนออกไป” (deferred action) ในแวดวงภาพยนตร์ศึกษาได้แปลคำนี้

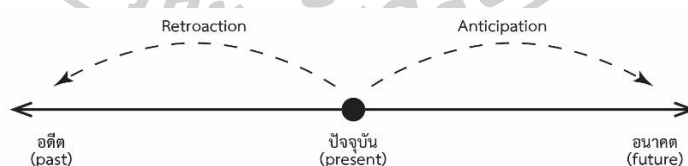
¹⁷⁶ Petter Bae Brandtzaeg and Marika Lüders, "Time Collapse in Social Media: Extending the Context Collapse," *Social Media + Society*, no. 1-10 (January-March 2018). 4.

¹⁷⁷ "Time," accessed April 12, 2016, http://nosubject.com/Time#cite_note-0.

เป็นภาษาอังกฤษไว้ว่า *afterwardness*¹⁷⁸ นักจิตวิเคราะห์ใช้คำนี้เพื่อสื่อถึงสภาวะที่เหตุการณ์ในปัจจุบันมีผลกระทบต่อเหตุการณ์ในอดีต กล่าวคือ พวกเขาเชื่อว่าสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอดีตนั้นดำรงอยู่ในจิตใจของมนุษย์ในลักษณะกลุ่มความทรงจำที่จะถูกนำมาทบทวนและตีความในช่วงเวลาปัจจุบันอยู่เสมอ ในการบำบัดผู้ป่วยทางจิตสิ่งที่นักจิตวิเคราะห์ให้ความสำคัญอย่างแท้จริงจึงมิใช่ “เรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริงๆในอดีต” แต่พวกเขาสนใจว่า “เรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นเหล่านั้นได้ถูกนำมาตีความและดำรงอยู่ในช่วงเวลาปัจจุบันอย่างไร” และด้วยเหตุนี้เองลาก็องจึงได้เสนอว่าจุดประสงค์ของการบำบัดทางจิตคือ “การสร้างประวัติศาสตร์ของผู้ป่วยขึ้นมาใหม่” (the complete reconstitution of the subject’s history) ลาก็องเน้นย้ำว่า “ประวัติศาสตร์” (history) มิได้หมายถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตอย่างแท้จริง แต่มันคือการนำเอาเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นในอดีตมาผ่านกระบวนการสังเคราะห์ในช่วงเวลาปัจจุบันแล้วทำให้มันกลายเป็นประวัติศาสตร์

การวาดหวัง (Anticipation)

การวาดหวัง ก็คือการทำเหตุการณ์ในอนาคตส่งผลกระทบต่อปัจจุบัน กล่าวคือการทำให้เกิดความคาดหวัง ยกตัวอย่างเช่น ในแนวคิดขั้นแรกของลาก็องทาร์กมีความคาดหวังต่อร่างกายที่สมบูรณ์จากการมองเห็นภาพตนเองในกระจกเงาและเทียบเคียงกับบุคคลอื่น ๆ รอบตัว อีกตัวอย่างหนึ่งในทางภาษาศาสตร์ที่ใช้อธิบายแนวคิดเรื่องการวาดหวังได้ก็คือ ประโยคภาษาอังกฤษในรูปแบบ Future Perfect Tense ซึ่งเป็นรูปประโยคที่ใช้ในการบอกว่าในช่วงเวลาหนึ่งของอนาคตจะมีเหตุการณ์หนึ่งได้ทำเสร็จสิ้นลงไปแล้วเช่น ฉันคงจะเก็บกวาดบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้วเมื่อพ่อแม่เดินทางมาจากต่างจังหวัดในวันเสาร์ที่จะถึงนี้ เป็นต้น



ภาพที่ 60 แผนผังแสดงความแตกต่างระหว่าง Retroaction และ Anticipation

¹⁷⁸ "Time and Fragmented Subject in Minority Report," accessed November 9, 2016, <http://www.rhizomes.net/issue8/hall.htm>.

การที่สภาวะยุบรวมเชิงเวลาเกิดขึ้นในเฟซบุ๊กส่งผลให้ผู้ใช้สามารถพบเจอกับเรื่องราวในอดีตของตนได้ราวกับการโดยสารไปในเครื่องย้อนเวลา ปัญหาของผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตัวตนและอัตลักษณ์ไม่ใช่การตั้งคำถามว่าเรื่องราวในอดีตนั้นเป็นอย่างไร แต่ขึ้นอยู่กับว่าตัวตนของผู้ใช้ในปัจจุบันจะตีความเรื่องราวในอดีตนั้นในรูปแบบใด ดังที่โมนัทส์นเรื่องการส่งผลย้อนกลับ (Retroaction) เสนอไว้ว่า ประวัติศาสตร์มิได้หมายถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตอย่างแท้จริง แต่มันคือการนำเอาเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นในอดีตมาผ่านกระบวนการสังเคราะห์ในช่วงเวลาปัจจุบันแล้วทำให้มันกลายเป็นประวัติศาสตร์ ในที่นี้เรื่องราวในอดีตที่เดินทางข้ามเวลามาโดยยานพาหนะที่เรียกว่าอัลกอริธึมของเฟซบุ๊กจึงถูกตีความโดยตัวตนในปัจจุบันของผู้ใช้ และกลายเป็นประวัติศาสตร์ส่วนตัวที่หลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์บุคคล

ในแนวคิดการวาดหวัง (anticipation) ลากีองยกตัวอย่างความรู้สึกของทารกที่อยากจะมีประสบการณ์ทางร่างกายเฉกเช่นเดียวกับภาพที่ตนมองในกระจกเงา สำหรับในพื้นที่ของเฟซบุ๊ก การได้เห็นบุคคลอื่นแสดงออกในสิ่งที่ตนเองปรารถนา ย่อมต้องทำให้ตนเองเกิดความคาดหวังที่จะมีบ้างไม่มากก็น้อย ความรู้สึกเช่นนี้มีส่วนปรับเปลี่ยนความรู้สึกภายในตัวตน และสามารถผลักดันให้บุคคลตัดสินใจกระทำการใดๆ เพื่อให้บรรลุความต้องการนั้นได้เช่นกัน

จากเนื้อหาและเหตุการณ์ที่ซ้ำพเจ้ายกมากกล่าวถึงในเนื้อหาส่วนที่หนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการที่ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนเวลาบนเฟซบุ๊กได้อย่างง่าย หรือกรณีการโพสต์ของ “แอล” และการเช็คอินแบบปลอมๆที่ทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน กรณีเหล่านี้คือปัจจัยที่แสดงให้เห็นว่าอัลกอริธึมของเฟซบุ๊กผนวกกับรูปแบบการใช้งานของผู้ใช้นั้นทำให้มีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดสภาวะของการยุบรวมเชิงเวลาและการยุบรวมเชิงบริบทที่ซับซ้อนได้มากขึ้นเรื่อยๆ ถ้าเพียงเพียงสภาวะที่บุคคลต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมากมายพร้อมทั้งรับข้อมูลข่าวสารจากทั่วสารทิศในเฟซบุ๊กก็เพียงพอที่จะทำให้เกิดความสับสนในอัตลักษณ์ได้มากพออยู่แล้ว ประกอบกับปัจจัยอื่นๆที่สามารถดึงเอาเรื่องราวมากมายในอดีตกลับมาปรากฏในปัจจุบัน จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่าองค์ประกอบทั้งหลายเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้ใช้เกิดความสับสนในการเชื่อมโยงชุดข้อมูลต่างๆที่จะแฝงฝังเข้าเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนและอัตลักษณ์ที่อยากต่อการทำความเข้าใจ

อนึ่ง สภาวะของการยุบรวมเชิงบริบทและการยุบรวมเชิงเวลาในเฟซบุ๊กทำให้เราต้องทบทวนวิธีการเข้าถึงความจริงและทำความเข้าใจตัวตนและอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ การตั้งข้อสังเกตเช่นนี้ทำให้

ข้าพเจ้านึกไปถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการทำความเข้าใจสรรพสิ่งผ่านทางองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์กรณีหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าวิธีการทำความเข้าใจโลกในแบบใหม่กำลังจะเข้ามาแทนที่วิธีการทำความเข้าใจโลกในแบบเดิม

ในทางคณิตศาสตร์ มีระบบเรขาคณิตอันหนึ่งที่เรียกว่า Cartesian coordinate system ซึ่งเป็นระบบที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิด Euclidean geometry ระบบดังกล่าวถูกนำมาใช้ในการอธิบายตำแหน่งที่ทางของสรรพสิ่งในทางการภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังคงมีการใช้งานอยู่จนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ในเวลาต่อมาแนวคิดบางส่วนของ Euclidean geometry และ Cartesian coordinate system ได้ถูกแทนที่ด้วยมโนทัศน์อันใหม่ที่เรียกว่า non-Euclidean geometry ซึ่งเป็นแนวคิดที่พิสูจน์ว่าระบบเรขาคณิตแบบยูคลิดนั้นไม่สามารถใช้อธิบายบางสิ่งบางอย่างบนโลกนี้ได้

ประเด็นสำคัญที่ข้าพเจ้าต้องการจะชี้ให้เห็นก็คือ ในช่วงเวลาก่อนการกำเนิดของเฟซบุ๊ก การทำความเข้าใจตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลไม่เคยเป็นเรื่องง่าย แต่การเกิดขึ้นของเฟซบุ๊กยิ่งทำให้ทุกอย่างยุ่งยากขึ้นไปกว่าเดิมอย่างมหาศาล ปัจจัยสองประการคือสภาวะการยุบรวมเชิงพื้นที่และการยุบรวมเชิงเวลามีส่วนสำคัญที่ทำให้การทำความเข้าใจในตัวตนและอัตลักษณ์บุคคลซับซ้อนขึ้นไปอีกหลายชั้น หากจะกล่าวในเชิงอุปมา การปรับเปลี่ยนไปสู่การทำความเข้าใจตัวตนและอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่เทียบเคียงได้กับการเคลื่อนย้ายทางความคิดจากการมองโลกผ่านกรอบแนวคิดแบบ Euclidean geometry ไปสู่การพิจารณาความจริงผ่านสายตาของมโนทัศน์แบบ non-Euclidean geometry การตั้งข้อสังเกตในประเด็นนี้เป็นปัจจัยอันหนึ่งที่น่าไปสู่การพัฒนาารูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ที่จะได้ชี้แจงในบทต่อไป

ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในบทที่ 4 ซึ่งที่ว่าด้วยกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ข้าพเจ้าขอเสนอข้อสรุปการศึกษาแง่มุมต่างๆของเฟซบุ๊กโดยสังเขป ดังต่อไปนี้

1. อัตลักษณ์ในเฟซบุ๊กเกิดจากการคัดสรรข้อมูลแล้วป้อนลงไปในระบบเพื่อให้เกิดภาพลักษณ์อันใหม่ในโลกเสมือน
2. อัตลักษณ์ในเฟซบุ๊กแปรผันได้ตามการเสพข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นถูกขับเคลื่อนด้วยระบบอัลกอริธึมที่ทำงานอยู่เบื้องหลังเฟซบุ๊ก

3. ข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงในระบบเฟซบุ๊กจะทำให้เกิดข้อมูลชุดใหม่ที่สามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้ ซึ่งเป็นผลพวงจากการทำงานของระบบอัลกอริธึม
4. การปฏิสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆบนเฟซบุ๊กส่งผลต่อข้อมูลที่ใช้จะได้รับ
5. ความสัมพันธ์ระหว่างกาละ-เทศะ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์



บทที่ 4

กระบวนการสร้างสรรค์และบทวิเคราะห์ผลงาน

สาระสำคัญในบทที่ 4 เป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ของข้าพเจ้า อันเป็นผลสัมฤทธิ์จากการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์ทฤษฎีและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ รวมไปถึงการศึกษาคุณลักษณะของเฟซบุ๊กที่สามารถส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ การดำเนินการเชิงปฏิบัติการของโครงการศิลปนิพนธ์แบ่งออกเป็นสองช่วง คือ ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ และช่วงศิลปนิพนธ์ อนึ่ง โครงสร้างของเนื้อหาในบทที่ 4 มีดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : รายละเอียดของผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ มีดังต่อไปนี้

- 1.1 ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)
- 1.2 ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core)
- 1.3 ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell)
- 1.4 บทสรุปผลงานทั้งสามชิ้นในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ส่วนที่ 2 : รายละเอียดและการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงศิลปนิพนธ์ มีดังต่อไปนี้

ก. ที่มาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ก.1 กระบวนการทางความคิด

ก.2 การสร้างสรรค์ผลงานทดลอง

ก.2.1 ผลงาน "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017)

ก.2.2 ผลงาน "Fragment and Framing" (2017)

ก.2.3 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

ก.2.4 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017-2018)

ก.2.5 ผลงาน "dFlesh" (2018)

ก.2.6 ผลงาน "deFrame reFrame" (2019)

ข. แนวความคิดผลงาน "deFrame reframe" (2020)

ค. ลักษณะทางกายภาพของงาน

ค.1 โลกผัสสะ

ค.2 ส่วนเชื่อมประสาน

ค.3 โลกเสมือน

ง. ที่มาขององค์ประกอบ ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสิ่งที่ไม่ปรากฏในงาน

ง.1 กลไกการทำงาน และรายละเอียดของส่วนเชื่อมประสาน

ง.1.1 แนะนำอุปกรณ์

ง.1.1.1 แนะนำโปรแกรม Processing

ง.1.1.2 แนะนำ Arduino Board

ง.2 กล่องไม้สี่ตัว

ง.3 ผงปูนปลาสเตอร์และแผ่นกระดาษ

ง.4 รูปทรงลูกบาศก์

ง.5 ภาพจำลองแห่งตัวตน

ง.5.1 การทำสำเนาทางกายภาพด้วยวิธีการทางประติมากรรม

ง.5.2 การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยการใช้เครื่องสแกนเอกสาร

ง.5.3 การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยการใช้เครื่องสแกน 3 มิติ

ง.6 ว่าด้วยแนวคิดเรื่อง “กรอบ” ในผลงาน deFrame reFrame

ง.6.1. กรอบของข้อมูลส่วนตัว

ง.6.2 กรอบของการมองเห็น

ง.6.3 กรอบของอัลกอริธึม

ง.6.4 กรอบเชิงเวลา

ง.7 การปฏิสัมพันธ์และการกลายสภาพ : ว่าด้วยการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติฟิกเซล
และมโนทัศน์ภาพวิทัศน์เบี่ยงในผลงาน deFrame reFrame

ง.7.1 การปรับเปลี่ยนคุณสมบัติฟิกเซล

ง.7.2 มโนทัศน์ภาพวิทัศน์เบี่ยงในผลงาน deFrame reFrame

ง.8 ตำแหน่งของกล้องและทิศทางการจัดวาง

จ.บทวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎี

ฉ.บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก

ช.บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับศิลปินกรณีศึกษา

ช.1 ร่างกาย

ช.2 กล้อง

ช.3 การปฏิสัมพันธ์

ช.4 โลกผัสสะและสื่อฐานเวลา

ช.5 โลกเสมือนและสื่อฐานเวลา

ญ.บทสรุปการสร้างสรรคผลงาน deFrame deFrame (2020)

ส่วนที่ 1 : รายละเอียดของผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ข้าพเจ้ามีความประสงค์ที่จะกล่าวถึงผลงานในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์โดยสังเขป ด้วยเหตุที่ว่า การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงเวลานี้ดำเนินควบคู่ไปกับการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและแนวทางการสร้างงานศิลปะ ดังนั้น แนวคิดและแนวทางสร้างสรรค์บางอย่างที่ข้าพเจ้าได้นำมาใช้จริงในช่วงศิลปนิพนธ์จึงเป็นสิ่งที่ถูกค้นพบในช่วงเวลาดังกล่าว ด้วยเหตุนี้การสร้างสรรค์ผลงานในทั้งสองช่วงเวลาจึงมิได้แยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิง ทั้งในแง่ของแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังมีจุดประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นความเชื่อมโยง ความเปลี่ยนแปลง และความแตกต่างของงานภาคปฏิบัติที่สร้างสรรค์ขึ้นในสองช่วงเวลาดังกล่าวอีกด้วย

ผลงานทัศนศิลป์ที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ประกอบด้วยผลงานจำนวน 3 ชิ้น ดังต่อไปนี้

1. ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)
2. ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core)
3. ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell)

1. ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)

"กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage) เป็นผลงานชิ้นแรก que สร้างสรรค์ขึ้นในระหว่างการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต ผลงานชิ้นนี้พัฒนาต่อเนืองมาจากผลงาน "Time Reverb" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในระดับปริญญาโทบัณฑิตของข้าพเจ้า แม้ว่าจะตั้งอยู่บนวิธีการทางเทคนิคที่มีความคล้ายคลึงกัน แต่ผลงานทั้งสองชิ้นก็นำเสนอแนวความคิดที่ต่างกันออกไป ในขณะที่ "Time Reverb" นำเสนอความคิดเกี่ยวกับกฎแห่งกรรมในคติความเชื่อแบบพุทธ แต่ "กัลปาวสานแห่งการจาริก" มุ่งเน้นประเด็นความสนใจไปที่เรื่องการตระหนักรู้ในตัวตนของอัตบุคคลในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม อย่งไรก็ดี องค์ประกอบของ "เวลา" ก็ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในงานชิ้นนี้ ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอสภาวะของการตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของตนเองในปัจจุบัน ขณะ โดยผสมผสานการเจริญภาวนาตามแนวคิดทางพุทธปรัชญาเข้ากับแนวคิดทางตะวันตกของจอห์น ล็อก (John Locke) นักปรัชญาชาวอังกฤษ ผู้เสนอโมโนทัศน์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมนุษย์ โดยนำไปเชื่อมโยงกับประเด็นเรื่องเวลาและความทรงจำ

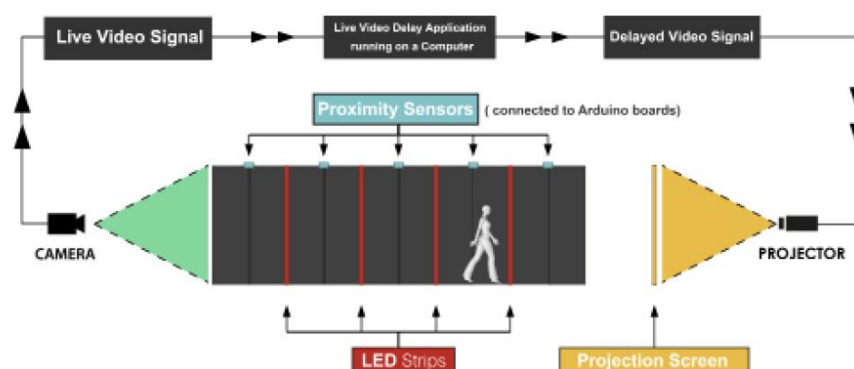
ความสำคัญประการหนึ่งของผลงานชิ้นนี้คือการที่ข้าพเจ้าได้ผนวกเอาการใช้งานโปรแกรม Processing และ อุปกรณ์ที่เรียกว่า Arduino Board¹⁷⁹ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างระบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมงานและตัวชิ้นงาน ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวเป็นส่วนสำคัญของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในภายหลัง



ภาพที่ 61 ภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงาน "Time Reverb" และ "กัลปาวสานแห่งการจาริก"

รูปทรงทางกายภาพของผลงานชิ้นนี้มีลักษณะเป็นโครงสร้างคล้ายอุโมงค์ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด 150x240x400 ซม. (ขนาด กว้างxสูงxยาว) กล้องตัวหนึ่งได้ถูกติดตั้งไว้บริเวณทางเข้าของอุโมงค์เพื่อบันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงพื้นที่ดังกล่าวรวมไปถึงพื้นที่ภายในอุโมงค์ กล้องตัวนี้จะเชื่อมต่ออยู่กับคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม "Live Video Delay" ทำงานอยู่ สัญญาณภาพที่บันทึกด้วยกล้องวิดีโอที่ติดตั้งจะให้ความล่าช้า (delay) ลงจากเดิมประมาณ 2-3 วินาที และถูกส่งต่อไปยังโปรเจ็คเตอร์ที่วางอยู่อีกฟากหนึ่งของอุโมงค์ สัญญาณภาพที่ส่งมาจากคอมพิวเตอร์จะถูกฉายลงบนฉากรับภาพแบบฉายหลัง (rear projection screen) ที่วางอยู่ฝั่งเดียวกับโปรเจ็คเตอร์

¹⁷⁹ รายละเอียดเกี่ยวกับโปรแกรม Processing และ Arduino Board อยู่ในเนื้อหาส่วน ง.1.1



ภาพที่ 62 แผนผังแสดงองค์ประกอบต่างๆในผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)

องค์ประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งก็คือ ชุดไฟ LED สีแดงที่ถูกซ่อนไว้ในเพดานและผนังด้านในของอุโมงค์ ชุดไฟ LED เหล่านี้ได้ถูกเชื่อมต่อกับชุดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ประกอบด้วย Arduino Board และเซ็นเซอร์จับระยะทาง (proximity sensor)¹⁸⁰ ซึ่งจะคอยจับเคลื่อนไหวของวัตถุที่เคลื่อนที่ผ่านเข้ามาในระยะที่ข้าพเจ้าได้ตั้งโปรแกรมเอาไว้ ในขณะที่ไม่มีความเคลื่อนไหวใดๆเกิดขึ้นในอุโมงค์ ไฟเหล่านั้นจะส่องสว่างเป็นปกติ แต่เมื่อผู้ชมงานเดินเข้ามาอยู่ในตำแหน่งที่เป็นระยะทำงานของเซ็นเซอร์ ชุดไฟ LED ที่ติดตั้งไว้ในแต่ละส่วนของอุโมงค์จะกระพริบเป็นจังหวะที่ถี่ขึ้นเรื่อยๆตามความลึกของอุโมงค์

ท้ายที่สุด ภาพที่ผู้ชมงานจะได้เห็นบนฉากรับภาพในระหว่างที่เดินลึกเข้าไปในอุโมงค์ก็คือ **ภาพของตนเองในอดีต** ที่กำลังเดินอยู่ในอุโมงค์ ภาพดังกล่าวจะมีการซ้อนทับอยู่ภายในตัวของมันเองอย่างไม่รู้จบในลักษณะเดียวกับปรากฏการณ์ทางการมองเห็น ที่เรียกว่า "ปรากฏการณ์ดรอสเต" (Droste Effect)¹⁸¹ นอกจากนี้ข้าพเจ้ามีเจตนาที่จะกำหนดให้อากัปกิริยาของผู้ชมในขณะที่กำลัง "เดิน" เข้าไปในอุโมงค์เป็นไปในลักษณะเดียวกับการเดินจงกรม ซึ่งเป็นการทำสมาธิรูปแบบหนึ่งในพุทธศาสนา การจ้องมองไปในภาพที่ปรากฏอยู่ตรงหน้านั้นจึงเปรียบได้กับการเพ่งมองไปในอดีตและตระหนักรู้ถึงการกระทำ(ความทรงจำ)ในช่วงเวลานั้น สำนึกถึงการมีอยู่ของตนเองในทุกลมหายใจ

¹⁸⁰ รายละเอียดเกี่ยวกับเซ็นเซอร์วัดระยะทางอยู่ในเนื้อหาส่วน ง.1.1

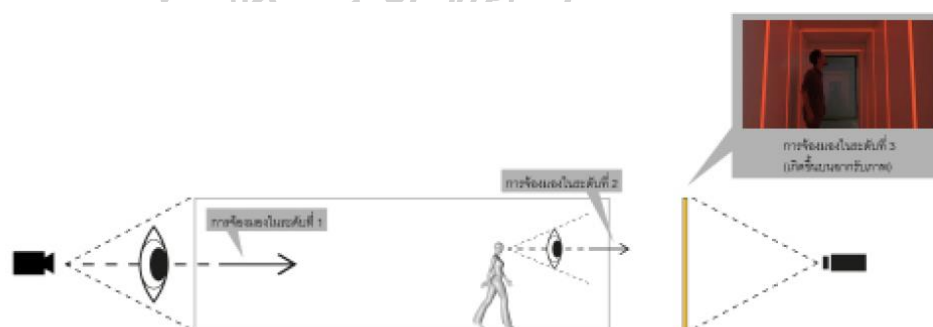
¹⁸¹ Droste Effect คือ เป็นปรากฏการณ์ที่ภาพของสิ่งหนึ่งปรากฏอยู่ในภาพของตัวเอง และดำเนินต่อเนื่องไปเช่นนั้นอย่างไม่มีจุดสิ้นสุด

แนวความคิดเรื่องการจ้องมองของ ฌาคส์ ลาก็อง เสนอว่าตั้งแต่ในวัยเด็ก สำนึกเกี่ยวกับตัวตนของเรา ค่อยๆ ก่อตัวขึ้นมาจากการจ้องมองและเปรียบเทียบตัวเองกับสิ่งอื่น เช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" โดยใช้ความคิดดังกล่าวมาประกอบการวิเคราะห์ เราจะเห็นว่ามีการเปรียบเทียบระหว่างตัวตนของผู้ชม กับภาพสะท้อนของตัวตน และมีกลไกของการจ้องมองในผลงาน ชั้นนี้อยู่ 3 ระดับ คือ

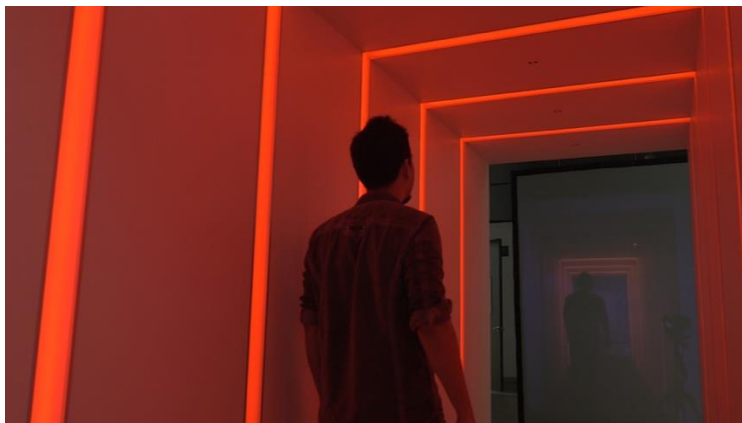
ระดับที่ 1 : การจ้องมองที่มีกล้องบันทึกภาพวิถีทัศน์อยู่ในฐานะของผู้จ้องมอง และผู้ชมงาน อยู่ในสถานะของสิ่งที่ถูกจ้องมอง

ระดับที่ 2 : การจ้องมองภาพของตัวตนในอดีตที่ปรากฏอยู่บนฉากรับภาพซึ่งผู้ชมอยู่ในฐานะผู้จ้องมองและภาพของผู้ชมในอดีตกลายเป็นสิ่งที่ถูกจ้องมอง

ระดับที่ 3 : การจ้องมองที่ซ้อนทับกันอย่างไม่รู้จบของภาพของตัวตนในอดีตบนฉากรับภาพ

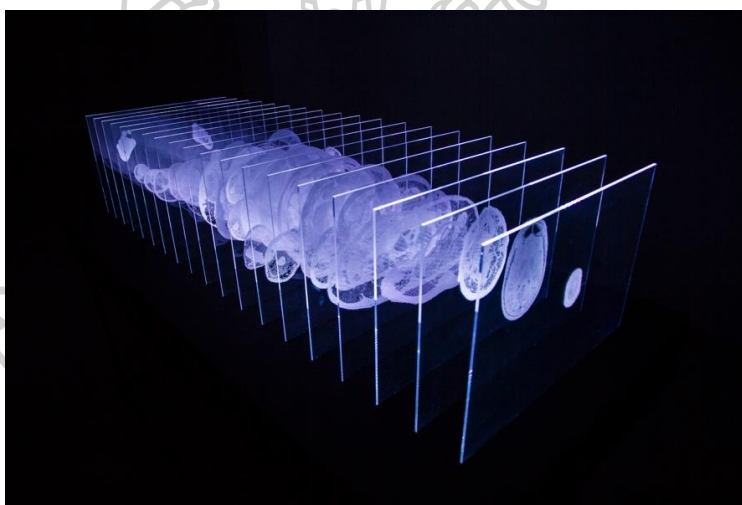


ภาพที่ 63 แผนผังแสดงแนวคิดเรื่องการจ้องมองในผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)



ภาพที่ 64 ผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage)

2. ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core)



ภาพที่ 65 ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core)

ผลงาน "แก่นมนุษย์" (Chameleon's Core) เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสื่อถึงความเคลื่อนไหวของตัวตนและอัตลักษณ์ที่ถูกอุปโลกน์ขึ้นมาในความจริงเสมือน ผลงานชิ้นนี้ประกอบขึ้นด้วยแผ่นอะคริลิกใส 19 แผ่น บนระนาบของอะคริลิกแต่ละแผ่นมีร่องรอยชุดขีดที่แสดงรายละเอียดของรูปหน้าตัด (cross section images) ของร่างกายมนุษย์ในตำแหน่งที่แตกต่างกันโดยไล่เรียงมาตั้งแต่หัวจรดเท้า แผ่นอะคริลิกทั้ง 19 แผ่นถูกวางเรียงอยู่บนโครงสร้างกล่องสี่เหลี่ยมที่เรียบง่ายซึ่งซ่อนไฟ LED ไว้ภายใน แสงไฟ LED นั้นจะมีสีสลับที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและในขณะเดียวกันก็ทำปฏิกิริยากับ

ร่องรอยบนแผ่นอะคริลิกปรากฏเป็นรูปทรงร่างกายมนุษย์ที่ลอยตัวอยู่ในโครงสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมซึ่งข้าพเจ้ามีเจตนาที่จะใช้รูปทรงดังกล่าวสื่อถึงโลงศพอันเป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ในการเปลี่ยนผ่านของมนุษย์จากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง

ประเด็นสำคัญอันหนึ่งที่ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดผ่านผลงานชิ้นนี้คือ ความขัดแย้งระหว่างมนทัศน์ในทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นตัวแทนของวิวัฒนาการทางด้านวัตถุ กับปรัชญาในทางพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความเจริญก้าวหน้าทางจิตวิญญาณ โดยการนำเอาองค์ประกอบที่เป็นสัญลักษณ์ของแนวคิดที่แตกต่างกันทั้ง 2 ส่วนลงมาใช้ในงาน รายละเอียดขององค์ประกอบทั้ง 2 ส่วนมีดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบหนึ่งที่สื่อถึงความก้าวหน้าเชิงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคือ รูปหน้าตัด (cross section images) ของร่างกายมนุษย์ ที่ได้มาจากการใช้เทคโนโลยี MRI Scanning ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการแพทย์ วิธีการดังกล่าวทำให้เราสามารถมองเห็นสภาวะภายในเชิงกายภาพของร่างกายมนุษย์ นอกจากนี้ร่องรอยบนแผ่นอะคริลิกนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการที่เรียกว่า laser engraving ซึ่งเป็นกระบวนการผลิตโดยระบบเครื่องจักรกลที่เป็นนัยสื่อถึงการกำหนดอัตลักษณ์ของมนุษย์ด้วยการประมวลผลของเทคโนโลยี กระบวนการเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของมนทัศน์ทางโลกย์ที่มีความขัดแย้งกับองค์ประกอบในส่วนที่สองซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

2. การกำหนดให้สีของแสงไฟ LED มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาสื่อถึงความไม่มั่นคงของตัวตนและอัตลักษณ์ในโลกเสมือน ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่มีความแปรผันตลอดเวลา การเปลี่ยนสีของแสงไฟนั้นคืออุปลักษณะของสภาวะที่เรียกว่า "บาร์โด" (Bardo) ซึ่งเป็นความเชื่อในแบบพุทธวัชรยานของทิเบต อันหมายถึงช่วงเวลาของการเปลี่ยนผ่านจากสภาวะหนึ่งไปสู่สภาวะหนึ่ง ทั้งนี้ สภาวะดังกล่าวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในทุกช่วงเวลาของชีวิต มิได้หมายถึงช่วงเวลาของการเปลี่ยนผ่านระหว่างความเป็นความตาย แต่เพียงเท่านั้น

3. ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell)



ภาพที่ 66 ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell)

ย้อนกลับไปเมื่อราวปี พ.ศ. 2549 ข้าพเจ้ามีโอกาสดูชมภาพยนตร์เรื่อง "A Scanner Darkly" ผลงานของผู้กำกับ ริชาร์ด ลิงเคลเตอร์ (Richard Linklater) ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายวิทยาศาสตร์แนวดิสโทเปีย (dystopia)¹⁸² ของฟิลลิป เค ดิก (Philip K. Dick) นักเขียนนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ชื่อดังชาวอเมริกัน สาเหตุสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าต้องตื่นนอนขวยเพื่อหาวิดีโอเทปของภาพยนตร์เรื่องนี้มาดูให้ได้ในช่วงเวลานั้นก็เนื่องมาจากความสนใจในเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่เรียกว่า Rotoscope¹⁸³ ซึ่งเป็นวิธีการที่ถูกนำมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ หลังจากได้รับชมจึงได้ทราบว่า "A Scanner Darkly" มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในหลายแง่มุม สิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวคือ นวัตกรรมที่เรียกว่า "Scramble Suit" ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยอำพรางซ่อนเร้นอัตลักษณ์ที่แท้จริงของบุคคล หลายปีต่อมา สิ่งประดิษฐ์ใน

¹⁸² ดิสโทเปีย (dystopia) คือ แนวคิดที่จินตนาการไปถึงสภาวะของโลกอนาคตที่มีแต่เรื่องเลวร้ายและความมืดมน

¹⁸³ Rotoscope คือวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการวาดภาพตามรูปร่างที่ละภาพ แล้วนำมาตัดต่อและเรียงร้อยกันให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว

จินตนาการของนักเขียนชาวอเมริกัน ได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ ที่มีชื่อว่า "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน"



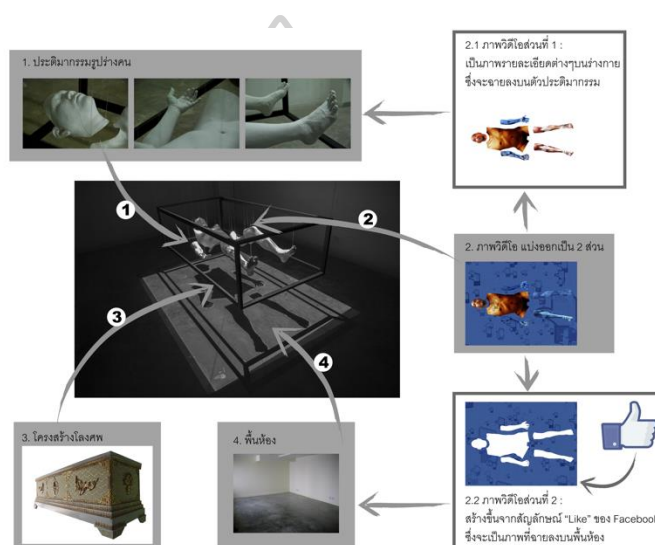
ภาพที่ 67 ภาพตัวอย่าง "Scramble Suit" ในภาพยนตร์เรื่อง "A Scanner Darkly" (2006)

ผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" คือ งานศิลปะเชิงจัดวาง (installation art) ที่ใช้เทคนิค video projection mapping ซึ่งเป็นวิธีการฉายภาพวิดีโอที่ติดตั้งลงบนวัตถุ โดยให้รายละเอียดในภาพวิดีโอที่ซ้อนทับกับรายละเอียดของโครงสร้างวัตถุ ในผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าฉายภาพวิดีโอที่เป็นภาพองค์ประกอบทางกายภาพของร่างกายมนุษย์ลงบนประติมากรรมรูปร่างคน ซึ่งถูกแขวนลอยอยู่ในโครงสร้างที่ดูคล้ายโรงศพ โดยที่รายละเอียดของภาพวิดีโอที่ฉายจะมีการซ้อนทับกับรายละเอียดของตัวประติมากรรมอย่างพอดีบพอดี องค์ประกอบหลักของผลงานสามารถจำแนกออกได้เป็น 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

1. ประติมากรรมร่างกายคนที่มีการถอดแบบมาจากร่างกายของข้าพเจ้าเอง
2. ภาพวิดีโอที่มี 2 ส่วน คือ
 - 2.1 ภาพรูปร่างคนที่มีความเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดบนใบหน้าและอวัยวะต่างๆอยู่ตลอดเวลา
 - 2.2 ภาพสัญลักษณ์ (icon) "Like" ของเฟซบุ๊กที่มีการเคลื่อนที่เข้าหาประติมากรรมรูปร่างคนอย่างต่อเนื่อง
3. โครงสร้างโรงศพถูกนำมาใช้ในผลงานชิ้นนี้เช่นกันด้วยแนวคิดที่คล้ายคลึงกับผลงาน "แก่นมนุษย์" อย่างไรก็ตาม ในผลงานชิ้นนี้ รูปทรงของโรงศพถูกสร้างขึ้นโดยวิธีการตัดทอนเอาระนาบทั้ง 6 ด้านของโรงศพออกไปเหลือเพียงแค่เส้น 12 เส้นที่ประกอบขึ้นเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม การเลือกใช้เส้นสายของโลหะแทนที่แผ่นไม้หรือวัสดุอื่นระนาบ 6 ด้านประกอบขึ้นเป็นรูปทรงของโรงศพ ก็เพื่อแสดงถึงที่ว่าง (space) ที่ไม่มีอยู่จริง ในที่นี้คือพื้นที่ว่างในโลกเสมือน

4. พื้นห้อง (floor) ทำหน้าที่เป็นเสมือนฉากรับภาพวิดีโอทัศน์ด้วยเช่นกัน การจัดวางประติมากรรมให้อยู่กันคนละระนาบกับพื้นห้องทำให้เกิดการแบ่งภาพวิดีโอทัศน์ออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. ภาพที่ปรากฏบนตัวประติมากรรม ซึ่งจะเป็นรายละเอียดของรูปร่างคน
2. ภาพที่ปรากฏบนพื้นห้อง ในพื้นที่ตรงนี้จะเป็นภาพของกลุ่มสัญลักษณ์ (icon) "Like" ที่มีการเคลื่อนตัวเข้าหา "เงา" ของตัวประติมากรรม



ภาพที่ 68 แผนผังแสดงองค์ประกอบในผลงาน "การประกอบสร้างของเปลือกนอกในความจริงเสมือน" (The Formation of Shell)

การตั้งชื่อผลงานก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง ข้าพเจ้าเลือกใช้คำว่า "เปลือกนอก" (shell) ด้วยเหตุผลสองประการ ประการที่หนึ่ง เพื่อเป็นการแสดงความขัดแย้งที่มีต่อผลงานชิ้นก่อนหน้านี้อือผลงาน "แก่นมนุษย์" ที่มีคำว่า "แก่น" (core) อยู่ในชื่อผลงาน ประการที่สอง เพื่อเป็นการสื่อถึงความฉาบฉวยในการใช้งานเฟซบุ๊กของบุคคลบางกลุ่มในสังคมเสมือน ซึ่งความฉาบฉวยนั้นถูกนำเสนออย่างมีนัยใน 3 ระดับ

1. กระบวนการสร้างประติมากรรมโดยใช้ตนเองเป็นต้นแบบ และนำเสนอออกมาในลักษณะที่ไม่เต็มตัว มีความขาดหาย กลวง ว่างเปล่า เพื่อสื่อถึงสภาวะของความเป็น "เปลือกนอก" ที่ว่างเปล่าและปราศจากแก่นสารภายใน

2. ขั้นตอนการสร้างภาพวิดิทัศน์โดยใช้รูปภาพใบหน้าและร่างกายที่สามารถดาวน์โหลดได้จากอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อถึงการความฉาบฉวยในการปรุงแต่งอัตลักษณ์ในสังคมเสมือน

3. รูปแบบที่ภาพวิดิทัศน์นั้นเพียง "เคลื่อนไหว" อยู่บน "พื้นผิว" ของประติมากรรมมีนัยที่แสดงให้เห็นว่าพันธะหรือการยึดเกาะระหว่างภาพวิดิทัศน์กับพื้นผิวนอกของตัวประติมากรรมนั้นเป็นสิ่งที่ไม่คงทนถาวร

ในจุดนี้ข้าพเจ้าอยากจะขอขยายความในประเด็นเรื่องความสอดคล้องระหว่างตัวสื่อที่ใช้และแนวความคิดในผลงานชิ้นนี้เพิ่มเติม ด้วยเหตุที่ว่าลักษณะเฉพาะของตัวสื่อวิดิทัศน์เองนั้น ก็ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายเชิงลึกในอีกชั้นหนึ่งเช่นกัน กล่าวคือ ข้าพเจ้ามองว่าธรรมชาติของภาพวิดิทัศน์นั้น สามารถเรียกได้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง ภาพวิดิทัศน์ที่เราเห็นนั้นแท้จริงแล้วเป็นเพียงกลุ่มของลำแสงที่ตกกระทบบนผิววัตถุแล้วสะท้อนกลับเข้าสู่จอร์รับภาพในดวงตาของเรา ภาพวิดิทัศน์จึงมีคุณสมบัติของความไม่จีรังยั่งยืน (Impermanence) ในทางพุทธศาสนาด้วยเช่นกัน ในแง่มุมนี้ข้าพเจ้ามองว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวมีความเกี่ยวเนื่องที่ลึกซึ้งกับแนวคิด "อนัตตา" ในพุทธปรัชญา กล่าวคือในขณะที่สื่อชนิดนี้อาจจะสามารถถูกจัดเก็บไว้ในหลายรูปแบบ นับตั้งแต่ ในรูปแบบของความทึบแสง-ความโปร่งแสงบนแผ่นฟิล์ม คลื่นแม่เหล็กบนเนื้อวีดิโอเทป VHS ฟิล์มดิจิตอลบนแผ่นดีวีดีหรือในฮาร์ดดิสก์ และด้วยเทคโนโลยีใหม่ที่เรียกว่า "การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ" (cloud computing) ในปัจจุบัน ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของไฟล์ดิจิตอลจึงสามารถเก็บรักษาไว้ใน "เมฆ" (cloud) ได้เช่นกัน จากตัวอย่างที่ยกมา จะเห็นได้ว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวนั้นมีวิธีการจัดเก็บที่หลากหลาย แต่หากพิจารณาในอีกแง่หนึ่ง จะพบว่าลักษณะของการดำรงอยู่ในทางกายภาพของสื่อชนิดนี้ในแบบที่จับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรมนั้น ไม่เคยมีอยู่จริงดังเช่นศิลปะประเภทอื่นๆ เช่น จิตรกรรม หรือประติมากรรม และเมื่อพิจารณาระยะเวลาที่สื่อวิดิทัศน์แสดงตัวออกมาในโลกทางกายภาพโดยเปรียบเทียบกับศิลปะในรูปแบบอื่นๆ จะเห็นว่าสื่อชนิดนี้สามารถปรากฏออกมาบนหน้าจอโทรทัศน์ และจอภาพยนตร์ หรือช่องทางอื่นได้แค่ในช่วงเวลาสั้นๆ เพียงเท่านั้น

บทสรุปผลงานในช่วงก่อนศิลปินิพนธ์

ลักษณะร่วมที่ค่อนข้างจะเด่นชัดประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งสามชิ้นในช่วงเวลาดังกล่าวคือการเชื่อมโยงกับแนวคิดในทางพุทธศาสนา ทั้งนี้เนื่องจากที่ข้าพเจ้าอยู่ในสภาวะแวดล้อมของความ เป็นพุทธศาสนิกชนโดยกำเนิดนั้น ได้ช่วยเพาะบ่มให้เกิดความเข้าใจในปรัชญาทางพระพุทธศาสนา จึงเป็นองค์ความรู้ที่มีมาแต่เดิมในระดับหนึ่ง อนึ่ง แม้ว่าพุทธปรัชญาจะเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้

วิเคราะห์สถานะในสังคมออนไลน์ในหลายแง่มุมได้เป็นอย่างดี แต่ภายหลังจากการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องในบริบทขององค์ความรู้ทางศิลปะและทฤษฎีที่กว้างขึ้น (ดังที่ปรากฏในเนื้อหาของบทที่ 2 และ 3) ข้าพเจ้าพบว่าการใช้หลักคิดในทางพุทธปรัชญาร่วมกับทฤษฎีอื่นๆในการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ อาจจะทำให้การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในบางแง่มุมไม่สามารถเป็นไปได้ อย่างราบรื่นเท่าที่ควร ทั้งนี้เนื่องจากความแตกต่างกันในรายละเอียดปลีกย่อยของมโนทัศน์ที่มาจากสกุลความคิดที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงมีความจำเป็นที่จะต้องยกเอามโนทัศน์ในทางพุทธปรัชญาไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในโอกาสอื่นในอนาคต เพื่อให้ภาพรวมเชิงความคิดเนื้อหา และการดำเนินงานของโครงการศิลปนิพนธ์เป็นไปอย่างสอดคล้องกันในทุกส่วน และเกิดผลสัมฤทธิ์ที่มีคุณภาพให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้



ส่วนที่ 2 : กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานช่วงศิลปนิพนธ์ และบทวิเคราะห์

ก. ที่มาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ก.1 กระบวนการทางความคิด

ก.2 การสร้างสรรค์ผลงานทดลอง

ก.2.1 ผลงาน "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017)

ก.2.2 ผลงาน "Fragment and Framing" (2017)

ก.2.3 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

ก.2.4 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017-2018)

ก.2.5 ผลงาน "dFlesh" (2018)

ก.2.6 ผลงาน "deFrame reFrame" (2019)

ข. แนวความคิดผลงาน “deFrame reframe” (2020)

ค. ลักษณะทางกายภาพของงาน

ค.1 โลกผัสสะ

ค.2 ส่วนเชื่อมประสาน

ค.3 โลกเสมือน

ง. ที่มาขององค์ประกอบ ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสิ่งที่ไม่ปรากฏในงาน

ง.1 กลไกการทำงาน และรายละเอียดของส่วนเชื่อมประสาน

ง.1.1 แนะนำอุปกรณ์

ง.1.1.1 แนะนำโปรแกรม Processing

ง.1.1.2 แนะนำ Arduino Board

ง.2 กล้องไม้สั้ดำ

ง.3 ผงปูนปลาสเตอร์และแผ่นกระดาษ

ง.4 รูปทรงลูกบาศก์

ง.5 ภาพจำลองแห่งตัวตน

ง.5.1 การทำสำเนาทางกายภาพด้วยวิธีการทางประติมากรรม

ง.5.2 การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยการใช้เครื่องสแกนเอกสาร

ง.5.3 การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยการใช้เครื่องสแกน 3 มิติ

ง.6 ว่าด้วยแนวคิดเรื่อง “กรอบ” ในผลงาน deFrame reFrame

ง.6.1. กรอบของข้อมูลส่วนตัว

ง.6.2 กรอบของการมองเห็น

ง.6.3 กรอบของอัลกอริธึม

ง.6.4 กรอบเชิงเวลา

ง.7 การปฏิสัมพันธ์และการกลายสภาพ : ว่าด้วยการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติพิกเซล
และมโนทัศน์ภาพวิทัศน์เป็ยงในผลงาน deFrame reFrame

ง.7.1 การปรับเปลี่ยนคุณสมบัติพิกเซล

ง.7.2 มโนทัศน์ภาพวิทัศน์เป็ยงในผลงาน deFrame reFrame

ง.8 ตำแหน่งของกล้องและทิศทางการจัดวาง

จ.บทวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎี

ฉ.บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก

ช.บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับศิลปินกรณีศึกษา

ช.1 ร่างกาย

ช.2 กล้อง

ช.3 การปฏิสัมพันธ์

ช.4 โลกผัสสะและสื่อฐานเวลา

ช.5 โลกเสมือนและสื่อฐานเวลา

ญ.บทสรุปการสร้างสรรค์ผลงาน deFrame deFrame (2020)



ก. ที่มาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ผลงานที่สร้างสรรค์ในช่วงศิลปะนิพนธ์ มีที่มาจากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงในบทที่สองและบทที่สาม ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

ก.1 กระบวนการทางความคิด

ขั้นตอนที่ 1 : นำผลสรุปจากการศึกษาเนื้อหาในแต่ละส่วนมาเปรียบเทียบเพื่อมองหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 : สกัดคำสำคัญจากข้อสรุปเพื่อนำไปคิดรูปแบบและองค์ประกอบในผลงานทัศนศิลป์

ขั้นตอนที่ 3 : นำคำสำคัญมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการนำเสนอในรูปแบบของระบบและกลไกในผลงาน

ขั้นตอนที่ 4 : นำคำสำคัญมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการนำเสนอออกมาในรูปแบบของทัศนธาตุ

ขั้นตอนที่ 5 : นำแนวทางที่ได้จากขั้นตอนที่ 3 มาสร้างเป็นภาพร่าง (sketch) ของผลงาน

ก.2 การสร้างสรรค์ผลงานทดลอง

ก.2.1 ผลงาน "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017)

ก.2.2 ผลงาน "Fragment and Framing" (2017)

ก.2.3 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

ก.2.4 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017-2018)

ก.2.5 ผลงาน "dFlesh" (2018)

ก.2.6 ผลงาน "deFrame reFrame" (2019)

ก.1 กระบวนการทางความคิด

ขั้นตอนที่ 1 : นำผลสรุปจากการศึกษาเนื้อหาในแต่ละส่วนมาเปรียบเทียบเพื่อมองหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล

ตารางที่ 3 ตารางเปรียบเทียบผลการศึกษาในบทที่ 2 และบทที่ 3

ตารางเปรียบเทียบผลสรุปจากการศึกษาในบทที่ 2 และบทที่ 3		
บทที่ 2		บทที่ 3
การศึกษาทฤษฎี	การศึกษामผลงานศิลปิน	การศึกษาเฟซบุ๊ก
<p>เออร์วิง กอฟแมน : อุตลักษณ์บุคคลเกิดจากการคัดสรรคุณลักษณะบางประการแล้วนำเสนอไปในลักษณะต่างๆขึ้นอยู่กับสถานการณ์</p> <p>ฌาคส์ ลาก็อง : อุตลักษณ์บุคคลเกิดจากการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น แต่มีอำนาจของกฎเกณฑ์ทางสังคมที่คอยควบคุมทำให้บุคคลไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างแท้จริง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ผลงานของเบ็คสะท้อนสภาวะความเป็นอยู่ของผู้คนที่เทคโนโลยีที่กำลังเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังประเด็นทางจิตวิเคราะห์ที่เรียกว่า Uncanny Valley อันหมายถึงสภาวะที่สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์กำลังพัฒนาตัวเองจนถึงระดับที่มีความใกล้เคียงมนุษย์เป็นอย่างมาก สภาวะเช่นนี้ทำให้สถานะอัตบุคคลของมนุษย์เกิดความสั่นคลอนในลักษณะเดียวกับสถานการณ์ที่อัตบุคคลสัมผัสได้ถึงการจ้องมองของสิ่งจริง แคมป์สใช้ถ่ายทอดประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ผ่านทางการทดลองกับอุปกรณ์และเทคนิควิธีการในแวดวงการถ่ายทอดสัญญาณโทรทัศน์ คือการเปลี่ยนผ่านจากสภาวะหนึ่งไปสู่สภาวะหนึ่งโดยช่องทางของเทคโนโลยี แนวคิดทางจิตวิเคราะห์มีส่วนสำคัญในงานของเออร์สเตอร์ ศิลปินมองว่าบทบาทของสื่อะนั้นมีส่วนสำคัญในการควบคุมและปรับเปลี่ยนสภาวะทางจิตภายในตัวบุคคล ด้วยเหตุนี้ตัวตนและอัตลักษณ์ในผลงานของเออร์สเตอร์ความผลลัพธ์จากการกระทำของสื่อที่มีต่อบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> อัตลักษณ์ในเฟซบุ๊กเกิดจากการคัดสรรข้อมูลแล้วป้อนลงไป ในระบบเพื่อให้เกิดภาพลักษณ์อันใหม่ในโลกเสมือน อัตลักษณ์ในเฟซบุ๊กแปรผันได้ตามการเสฟข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นถูกขับเคลื่อนด้วยระบบอัลกอริธึมที่ทำงานอยู่เบื้องหลังเฟซบุ๊ก ข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงในระบบเฟซบุ๊กจะทำให้เกิดข้อมูลชุดใหม่ที่สามารรถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้ ซึ่งเป็นผลพวงจากการทำงานของระบบอัลกอริธึม การปฏิสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆบนเฟซบุ๊กส่งผลต่อข้อมูลที่ผู้ใช้จะได้รับ

	<ul style="list-style-type: none"> ผลงานของกอร์มิลีย์ใช้ร่างกายตนเอง เป็นสื่อหลักในการสร้างผลงานซึ่งแฝงแนวคิดในทฤษฎีทางสังคมศาสตร์และจิตวิเคราะห์ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่าศิลปินมิได้หมกมุ่นอยู่กับตัวตนและอัตลักษณ์ในฐานะของสิ่งที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว โดยปราศจากความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม หากแต่สภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดรูปทรงและภาพลักษณ์ของผลงานเช่นกัน 	<ul style="list-style-type: none"> • ความสัมพันธ์ระหว่าง กาละ-เทศะ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์
--	--	---

ขั้นตอนที่ 2 : สกัดคำสำคัญจากข้อสรุป (ในขั้นตอนที่ 1) เพื่อนำไปคิดรูปแบบและองค์ประกอบในผลงานทัศนศิลป์

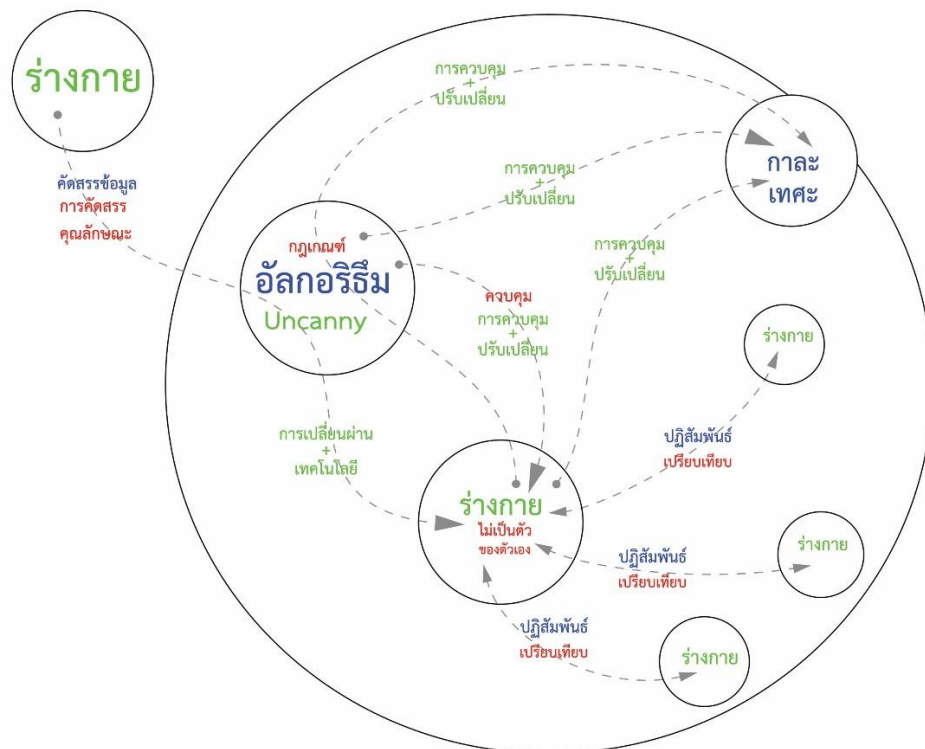
ตารางที่ 4 ตารางแสดงคำสำคัญที่สกัดมาจากผลสรุปการศึกษาในบทที่ 2 และบทที่ 3

ตารางแสดงคำสำคัญที่สกัดมาจากผลสรุปการศึกษาในบทที่ 2 และบทที่ 3		
บทที่ 2		บทที่ 3
การศึกษาทฤษฎี	การศึกษาผลงานศิลปิน	การศึกษาเฟซบุ๊ก
การคัดสรรคุณลักษณะบางประการ	Uncanny Valley	คัดสรรข้อมูล
การเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น	การเปลี่ยนผ่านจากสถานะหนึ่งไปสู่สถานะหนึ่งโดยช่องทางของเทคโนโลยี	ระบบอัลกอริธึม
กฎเกณฑ์ควบคุม	การควบคุมและปรับเปลี่ยนร่างกาย	การปฏิสัมพันธ์
ไม่สามารถเป็นตัวของตัวเอง		ความสัมพันธ์ระหว่าง กาละ-เทศะ

ขั้นตอนที่ 3 : นำคำสำคัญมาวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่เพื่อหาแนวทางการนำเสนอ และรูปแบบของระบบและกลไกในผลงาน

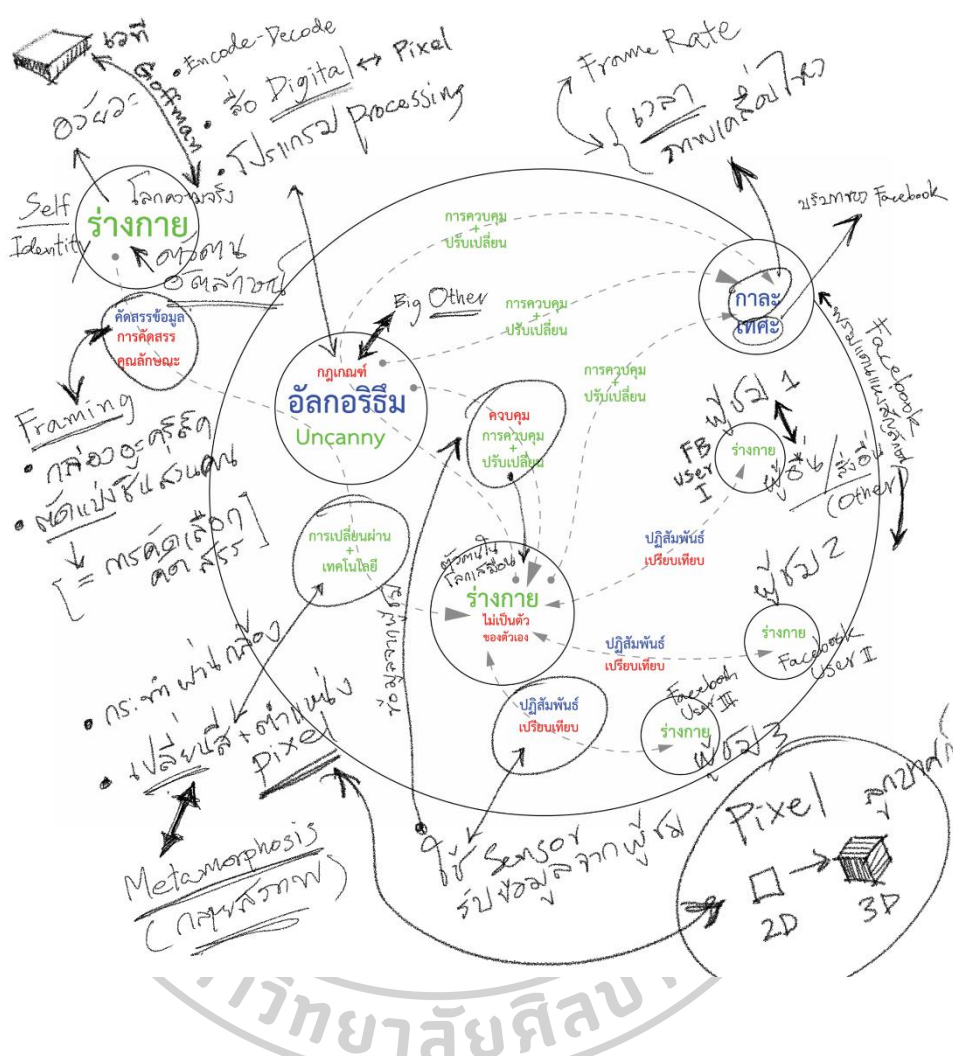
การคัดสรรคุณลักษณะบางประการ	Uncanny Valley	คัดสรรข้อมูล
การเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น	การเปลี่ยนผ่านจากสถานะหนึ่งไปสู่สถานะหนึ่งโดยช่องทางของเทคโนโลยี	ระบบอัลกอริธึม
กฎเกณฑ์		การปฏิสัมพันธ์
ควบคุม	การควบคุมและปรับเปลี่ยน	
ไม่สามารถเป็นตัวของตัวเอง	ร่างกาย	ความสัมพันธ์ระหว่าง กาละ-เทศะ

ภาพที่ 69 ภาพแสดงคำสำคัญจากขั้นตอนที่ 2



ภาพที่ 70 แผนผังแบบ Mind Map ที่สร้างขึ้นโดยใช้คำสำคัญจากขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 4 : นำคำสำคัญมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการนำเสนอในรูปแบบของทัศนธาตุ



ภาพที่ 71 แผนผังแบบ Mind Map ที่พัฒนาขึ้นจากขั้นตอนที่ 3

ก.2 การสร้างสรรค์ผลงานทดลอง

เมื่อได้ข้อสรุปที่เป็นภาพร่างจำนวนหนึ่งซึ่งเป็นผลจากกระบวนการกลั่นกรองทางความคิดทั้ง 5 ขั้นตอนที่ได้นำเสนอไปในเนื้อหาส่วน ก.1 จากนั้น ข้าพเจ้าได้นำเอาภาพร่างบางส่วนมาแก้ไขและปรับปรุง แล้วนำมาใช้เป็นเสมือนพิมพ์เขียวในการดำเนินงานสร้างสรรค์ให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบที่ข้าพเจ้าเรียกว่า "ผลงานทดลอง" จำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในระหว่าง พ.ศ.2560 - 2562 (หรือ ค.ศ. 2017-2019) จำนวน 6 ชิ้น ผลงานเหล่านั้นมีดังต่อไปนี้

ก.2.1 ผลงาน "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017)

ก.2.2 ผลงาน "Fragment and Framing" (2017)

ก.2.3 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

ก.2.4 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017-2018)

ก.2.5 ผลงาน "dFlesh" (2018)

ก.2.6 ผลงาน "deFrame reFrame" (2019)

ทั้งนี้ จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงานทดลองทุกชิ้นมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดแนวความคิดและสาระสำคัญอันเดียวกัน นั่นคือการนำเสนอให้เห็นสภาวะความแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคล อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการปฏิสัมพันธ์ภายในบริบทของเฟซบุ๊ก ซึ่งแนวคิดนี้คือแก่นกลางที่สำคัญอย่างยิ่งยวดของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ทุกชิ้นที่เกิดขึ้นในบริบทของโครงการศิลปนิพนธ์

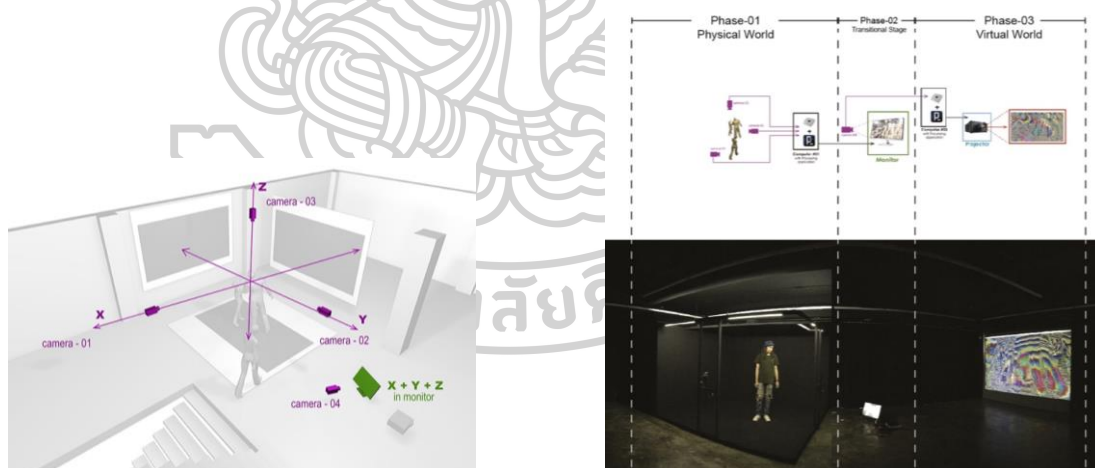
อย่างไรก็ดี เนื้อหาในส่วนนี้มีจุดประสงค์หลักที่จะนำเสนอข้อมูลให้ผู้อ่านได้เห็นภาพรวมและพัฒนาการของการสร้างสรรค์ผลงานทดลอง รวมไปถึงวิธีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้องค์ประกอบในงานทดลองแต่ละชิ้นอย่างเป็นขั้นเป็นตอนตามลำดับเวลา ซึ่งกระบวนการเหล่านั้นได้นำมาสู่ผลงาน "deFrame reFrame" (2020) อันเป็นผลสัมฤทธิ์ท้ายสุดของการดำเนินงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ นั่นหมายความว่า เนื้อหาในส่วนนี้จะไม่มีลักษณะของการวิเคราะห์ที่ลึกลงไปถึงรายละเอียดเชิงความคิดขององค์ประกอบแต่ละส่วนมากนัก อีกทั้งคำศัพท์เฉพาะต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้นจะถูกยกไปกล่าวถึงในเนื้อหาส่วนที่ว่าด้วยผลงาน deFrame reFrame (2020) เป็นหลัก ซึ่งสาระสำคัญดังกล่าวนี้ถูกนำเสนออยู่ในเนื้อหาส่วน ข. เป็นต้นไป

ผลงานทดลองที่จะกล่าวถึงในลำดับแรก เป็นผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ "Shift 5.0" ณ หอศิลป์ ศุภโชค ดี อาร์ต เซนเตอร์ (Subhashok The Arts Centre หรือ S.A.C.) ในระหว่างวันที่ 27 เมษายน - 11 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 นิทรรศการในครั้งนั้นจัดขึ้นเพื่อการประเมินผลความก้าวหน้าในการดำเนินงานศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 1 ผลงานของข้าพเจ้าที่ร่วมแสดงในนิทรรศการ Shift 5.0 มีด้วยกัน 2 ชิ้น คือ "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017) และ "Fragment and Framing" (2017) ซึ่งรายละเอียดของผลงานเหล่านั้น มีดังต่อไปนี้



ก.2.1 ผลงาน "บทสนทนาสามแกน" หรือ "Dialogue on XYZ" (2017)

ที่มาของการสร้างสรรค์ผลงาน "Dialogue on XYZ" (2017) นั้นเริ่มมาจากการที่ข้าพเจ้าตั้งข้อสังเกตกับการที่หลายๆสิ่งรอบตัวที่มีตัวตนทางกายภาพได้ถูกแปรสภาพไปอยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ หนังสือที่เป็นกระดาษได้ถูกกลายสภาพให้อยู่ในรูปแบบ e-book ซึ่งไม่สามารถจับต้องได้อีกต่อไป ข้าพเจ้าเชื่อมโยงสภาวะดังกล่าวเข้ากับการใช้งานเฟซบุ๊กของผู้คนรอบตัวบางคนที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการแผลงฝังตัวเองอยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ แล้วเกิดจินตนาการไปว่าแม้กระทั่งตัวบุคคลที่มีตัวตนอยู่ในโลกทางกายภาพก็คงจะถูกแปรสภาพให้ไปอยู่ในรูปแบบดิจิทัลในอนาคตอันใกล้นี้ ผลงานชิ้นนี้คือความพยายามที่จะนำเสนอสภาวะดังกล่าวโดยการสร้างระบบถ่ายโอนสรรพสิ่งที่มีอยู่ในทางกายภาพไปสู่โลกดิจิทัลโดยใช้รูปแบบของศิลปะสื่อใหม่ในการนำเสนอ ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ทดลองกับการใช้กล้อง 3 ตัวในการส่งสัญญาณภาพในช่วงเวลาเดียวกัน โดยกล้องทั้งสามตัวนั้นถูกยึดอยู่กับโครงเหล็กที่ประกอบกันเป็นรูปทรงลูกบาศก์¹⁸⁴ ที่มีขนาด 2.4 x 2.4 x 2.4 เมตร ตำแหน่งและทิศทางการบันทึกภาพของกล้องแต่ละตัวถูกกำหนดให้เป็นไปตามแกน xyz ในระบบพิกัดแบบ Cartesian coordinate system¹⁸⁵ อันเป็นแนวคิดของเรอเน เดส์การ์ตส์ นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส



ภาพที่ 73 ภาพร่างและแผนผังแสดงระบบภายในชิ้นงาน Dialogue on XYZ

¹⁸⁴ คำอธิบายเกี่ยวกับที่มาของการใช้รูปทรงลูกบาศก์อยู่ในเนื้อหาส่วน ง.4

¹⁸⁵ คำอธิบายเกี่ยวกับ Cartesian coordinate system อยู่ในเนื้อหาส่วน ง.8

ในระบบการทำงานของผลงานชิ้นนี้ กล้องสามตัวจะส่งสัญญาณภาพของผู้ชมที่เข้ามาอยู่ในขอบเขตของโครงเหล็กทรงลูกบาศก์ ซึ่งเป็นภาพวีดิทัศน์ที่แสดงมุมมองภาพด้านหน้า ด้านข้าง และด้านบนของผู้ชม ซึ่งเป็นไปตามแกน xyz หลังจากนั้น ภาพเหล่านั้นจะถูกส่งเข้าไปในคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Processing¹⁸⁶ ทำงานอยู่ ในโปรแกรม Processing จะมีชุดคำสั่งให้ปรับเปลี่ยนความโปร่งใส (transparency) ของภาพ แล้วนำภาพเหล่านั้นมาซ้อนทับเป็นภาพเดียวกัน และในช่วงเวลาเดียวกันก็มีการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะประการหนึ่งของภาพวีดิทัศน์ที่เรียกว่า "เฟรมเรท" (frame rate)¹⁸⁷ ซึ่งหมายถึงอัตราจำนวนภาพที่ถูกนำเสน่อออกมาในหนึ่งวินาที สัญญาณภาพที่ผ่านกระบวนการซ้อนทับและปรับเปลี่ยนเฟรมเรทจะถูกส่งต่อไปยังหน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งจะมีกล้องตัวที่ 4 จับสัญญาณภาพที่อยู่บนหน้าจอและส่งไปที่คอมพิวเตอร์อีกตัวหนึ่งซึ่งมีชุดคำสั่งของ Processing ทำงานอยู่เช่นกัน ชุดคำสั่งของ Processing ในส่วนนี้จะทำหน้าที่ปรับเปลี่ยนคุณลักษณะขององค์ประกอบในภาพวีดิทัศน์ที่เรียกว่า "พิกเซล" (pixel)¹⁸⁸ ซึ่งเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดในระบบของภาพดิจิทัล การปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของพิกเซลในภาพวีดิทัศน์จะทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีความแตกต่างออกไปจากภาพเดิม

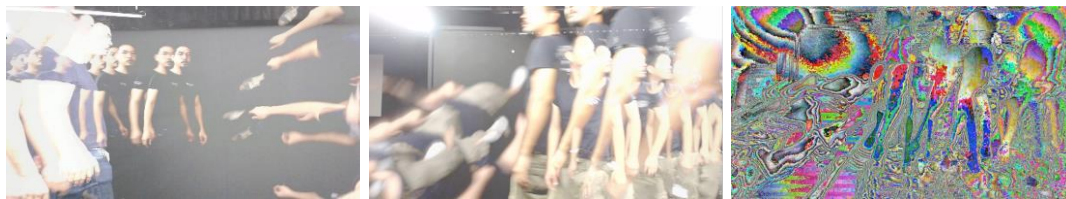


ภาพที่ 74 ภาพผลงาน Dialogue on XYZ

¹⁸⁶ คำอธิบายเกี่ยวกับ Processing และการทำงานของชุดคำสั่งอยู่ในเนื้อหาส่วน ง.1.1.1 และ ง.6.3 ง.6.4 และ ง.7.1

¹⁸⁷ คำอธิบายเกี่ยวกับเฟรมเรท (frame rate) อยู่ในเนื้อหาส่วนที่ ง.6.4

¹⁸⁸ คำอธิบายเกี่ยวกับพิกเซล และการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะพิกเซลอยู่ในเนื้อหาส่วน ง.4 และ ง.7.1

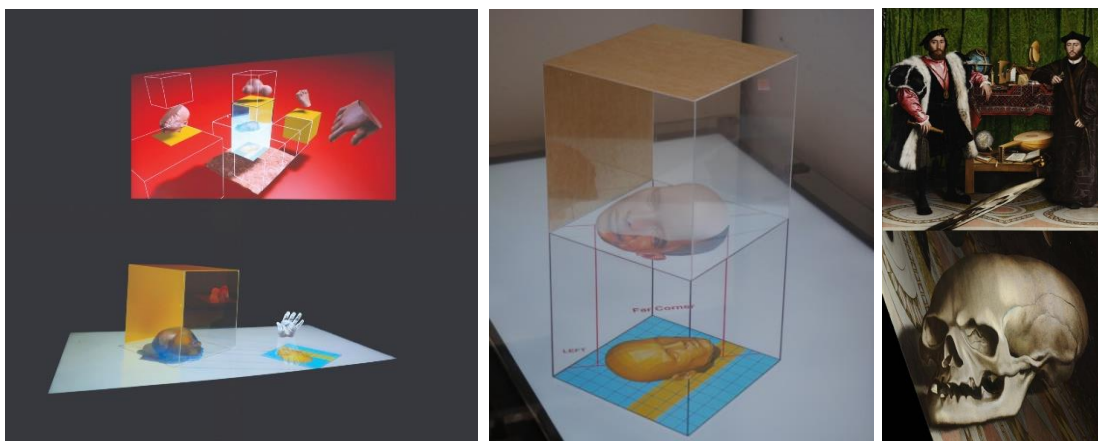


ภาพที่ 75 ภาพแสดงการซ้อนทับของภาพวิดีโอที่ศน์

(ภาพซ้ายสุด และภาพกลาง) ผลลัพธ์ที่ได้มาจากการปรับแต่งเฟรมเรท (framerate) และความโปร่งใส (transparency) ให้มีค่าที่แตกต่างกันออกไปส่งผลให้เกิดการซ้อนทับของภาพจำนวนหนึ่งที่ถูกบันทึกในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน (ภาพขวาสุด) ภาพที่ผ่านการปรับแต่งคุณลักษณะของพิกเซล

ก.2.2 ผลงาน "Fragment and Framing" (2017)

จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานทดลองชิ้นนี้ เกิดจากการตั้งข้อสงสัยที่สำคัญจนนำไปสู่คำถามว่า "จะสามารถนำเอาแนวคิดเรื่องภาพวิดีโอเบี่ยงของฌาคส์ ลาก็องมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะสื่อใหม่ได้อย่างไร" ซึ่งคำตอบที่ข้าพเจ้าได้ให้กับตัวเองในช่วงเวลานั้น ก็คือการจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัย 3 ประการ อันได้แก่ มุมมองของกล้อง ภาพวิดีโอที่ศน์ และวัตถุจริงที่มีตัวตนทางกายภาพ ให้อยู่ในที่ทางอันเหมาะสม เพื่อให้ปัจจัยทั้งสามประการทำงานร่วมกันได้อย่างสอดคล้องจนเกิดเป็นภาพที่ได้ตั้งเอาไว้ตั้งแต่แรกเริ่ม กล่าวคือ ในลำดับของกระบวนการทำงาน ขั้นตอนของการกำหนดภาพที่ต้องการจะให้ปรากฏออกมาในตอนท้ายสุด คือสิ่งสำคัญที่ต้องทำเป็นลำดับแรก จากนั้นจึงค่อยปรับเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ ภาพวิดีโอที่ศน์ และมุมมองของกล้องให้ทำงานสอดคล้องประสานกันจนเกิดเป็นภาพที่กำหนดไว้ในเบื้องต้น ซึ่งในกรณีนี้ ภาพที่กำหนดเอาไว้คือเส้นโครงสร้างของกล่องรูปทรงลูกบาศก์สองใบที่วางซ้อนกันอยู่ ภายในโครงสร้างกล่องมีภาพของชิ้นส่วนสี่ระ 2 ชิ้นปรากฏอยู่ ทั้งนี้ การที่จะทำให้เกิดภาพดังกล่าวได้ตามความต้องการนั้น จะต้องไปข้องเกี่ยวกับขั้นตอนของการจัดวางองค์ประกอบต่างๆที่ค่อนข้างแม่นยำ ยกตัวอย่างเช่น กล่องอะคริลิกใสและชิ้นส่วนใบหน้าคนที่อยู่ภายในนั้น จะต้องถูกจัดให้อยู่ในตำแหน่งที่เฉพาะเจาะจง เพื่อให้สายตาของกล้องนั้นมองเห็นว่า หนึ่ง เส้นโครงสร้างของกล่องอะคริลิกเชื่อมต่อกับทัศนธาตุส่วนที่เป็นเส้นในภาพวิดีโอที่ศน์บนหน้าจอมอนิเตอร์แล้วผสมกันเป็นภาพโครงสร้างกล่องสองใบที่วางซ้อนกัน และ สอง ชิ้นส่วนใบหน้าที่เป็นวัตถุจริงนั้นมีความเชื่อมต่อกับภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกในจอมอนิเตอร์ ซึ่งผลจากการรวมกันขององค์ประกอบทั้งสองส่วนคือภาพที่กำหนดไว้ตั้งแต่ที่แรกนั่นเอง



ภาพที่ 76 ผลงาน Fragment and Framing (2017)
(ติดตั้งที่หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์)

ที่มา : http://www.resource.lib.su.ac.th/awardsu/web/artdetail?item_id=1213

นอกเหนือไปจากทดลองกับแนวคิดวิทัศน์เบี่ยงและการนำเอาองค์ประกอบที่เป็นชิ้นส่วนย่อยของร่างกายมนุษย์มาใช้ในงานซึ่งเป็นการสื่อถึงกระบวนการคิดสรรข้อมูลของบุคคลเพื่อป้อนลงไปในระบบเฟซบุ๊ก ข้าพเจ้ายังได้ทดลองการใช้ชุดคำสั่งเพื่อการ masking¹⁸⁹ ภาพวิทัศน์นี้โปรแกรม Processing เพื่อนำไปซ้อนทับกับภาพวิทัศน์ที่สร้างขึ้นในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ กระบวนการ masking นั้นหมายถึงการกันหรือลบลายละเอียดบางส่วนออกไปจากภาพดั้งเดิม ส่งผลให้ภาพที่ปรากฏออกมามีข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน ซึ่งเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกับผลการศึกษาอัลกอริธึมของเฟซบุ๊กแล้วพบว่าอัลกอริธึมนั้นมีการทำงานในส่วนที่คัดกรองข้อมูลของผู้ใช้

ก.2.3 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

การประเมินผลความก้าวหน้าในการดำเนินงานศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 2 จัดขึ้นในวันที่ 24 พฤศจิกายน 2560 ณ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ในการประเมินผลความก้าวหน้า ครั้งนั้น ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานที่มีชื่อว่า "deFrame reFrame" ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ข้าพเจ้าใช้คำดังกล่าวเป็นชื่อผลงาน ทั้งนี้ คำว่า "deFrame reFrame" มีที่มาจากการใช้องค์ประกอบทางภาษาศาสตร์ (linguistics) ที่เรียกว่า "prefix" หรือ "คำนำหน้า" ในโครงสร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ความหมายของคำศัพท์เดิมเปลี่ยนไป เช่น คำว่า "write" ที่แปลว่า "เขียน" เมื่อเพิ่มคำว่า "re" ลงไปข้างหน้าจะทำให้คำว่า "rewrite" มีความหมายว่า "เขียนใหม่" หรือเขียนแก้ไขสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว อย่างไรก็ตาม ในบางกรณีการเพิ่มคำนำหน้า

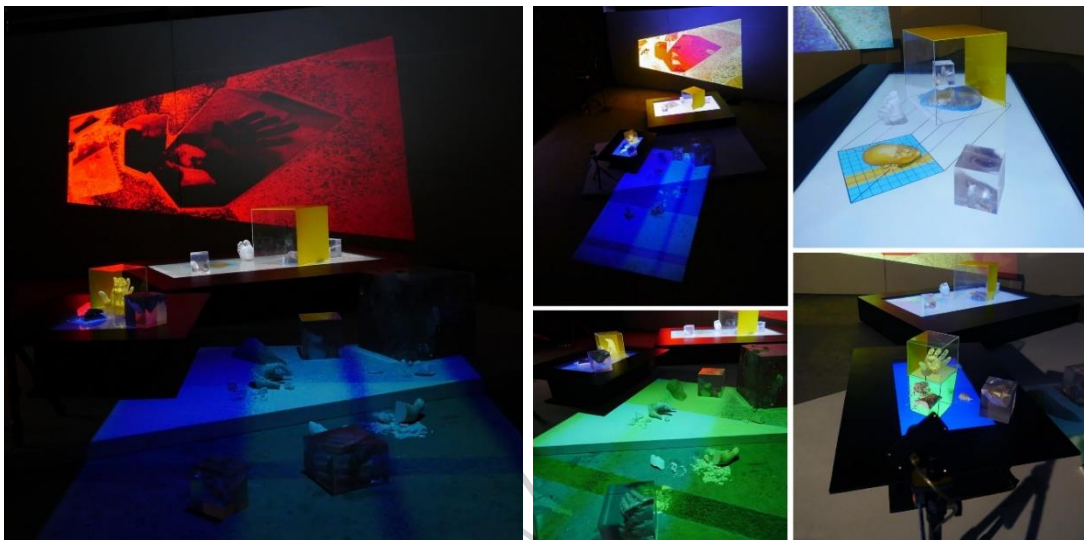
¹⁸⁹ คำอธิบายโดยละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการ masking ภาพวิทัศน์อยู่ในเนื้อหาส่วน ง.6.3

ลงไปก็ส่งผลให้คำใหม่ที่ได้นั้นมีความหมายเปลี่ยนไปในทางตรงข้ามกับคำศัพท์เดิมโดยสิ้นเชิง ยกตัวอย่างเช่น คำว่า "construction" ที่หมายถึงการก่อสร้าง แต่เมื่อเติมคำว่า "de" ลงไปข้างหน้าจะทำให้ได้คำว่า "deconstruction" ซึ่งหมายถึงการรื้อสร้างสิ่งต่างๆ

ในกรณีของการตั้งชื่อผลงาน "deFrame reFrame" นั้นมีจุดเริ่มต้นจากการนำเอาคำว่า frame ที่หมายถึง "กรอบรูปภาพ" ซึ่งในบริบทของการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ คำดังกล่าวมีนัยสื่อถึงแนวคิดของ เออร์วิง กอฟแมนที่เสนอไว้ในผลงาน Frame Analysis (1974) ที่ว่าด้วยการทำความเข้าใจตัวบุคคลภายในสถานการณ์ต่างๆ ด้วยการพิจารณาเงื่อนไขของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งที่เกิดขึ้นภายในกรอบของสถานการณ์นั้นๆ การเพิ่มคำว่า "de" ลงไปข้างหน้าคำว่า "frame" จึงเป็นนัยที่สื่อถึงการทำลาย "กรอบ(เชิงจินตนาการ)" อันเดิมซึ่งเป็นอาณาเขตของคุณลักษณะต่างๆ หรือชุดข้อมูลที่ประกอบขึ้นเป็นตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลในโลกแห่งความเป็นจริง ส่วนการเพิ่มคำว่า "re" ลงไปข้างหน้านั้น ทำให้คำว่า "reframe" สื่อถึงการนำเอา "ข้อมูลต่างๆที่ผ่านการคัดสรรของบุคคล" เข้ามาอยู่ใน "กรอบ(เชิงจินตนาการ)อันใหม่" ในเฟซบุ๊ก เพื่อสร้างภาพลักษณ์และนิยามของความเป็นบุคคลในโลกเสมือน

อนึ่ง หากจะหาคำจำกัดความที่สั้นและกระชับที่สุดของผลงาน deFrame reFrame (2017) ก็ต้องบอกว่า ผลงาน deFrame reFrame (2017) คือผลลัพธ์ของความพยายามที่จะนำเอาปัจจัยต่างๆที่มีอยู่ในผลงาน "บทสนทนาสามแกน" (Dialogue on XYZ) และ "Fragment and Framing" มารวมอยู่ในผลงานชิ้นเดียว

หากพิจารณาลักษณะทางกายภาพผลงาน deFrame reFrame (2017) จะเห็นได้ว่ามีองค์ประกอบของผลงาน Fragment and Framing รวมอยู่ด้วย นั่นคือ กล้องที่ซ่อนจอมอนิเตอร์แสดงภาพวีดิทัศน์ซึ่งวางอยู่บนพื้น ชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์บางส่วน และกล้องอะคริลิกทรงลูกบาศก์ องค์ประกอบส่วนอื่นๆที่เพิ่มเข้ามาและเห็นได้อย่างชัดเจน คือ แท่งเรซินใสบรรจุชิ้นส่วนมนุษย์อยู่ภายในซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงวิธีการคัดสรรข้อมูลของผู้ใช้เฟซบุ๊กในอีกลักษณะหนึ่ง รวมไปถึงชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่แตกหักซึ่งเป็นนัยสื่อถึงคุณลักษณะบางประการที่บุคคลไม่ต้องการนำเสนอต่อผู้อื่น



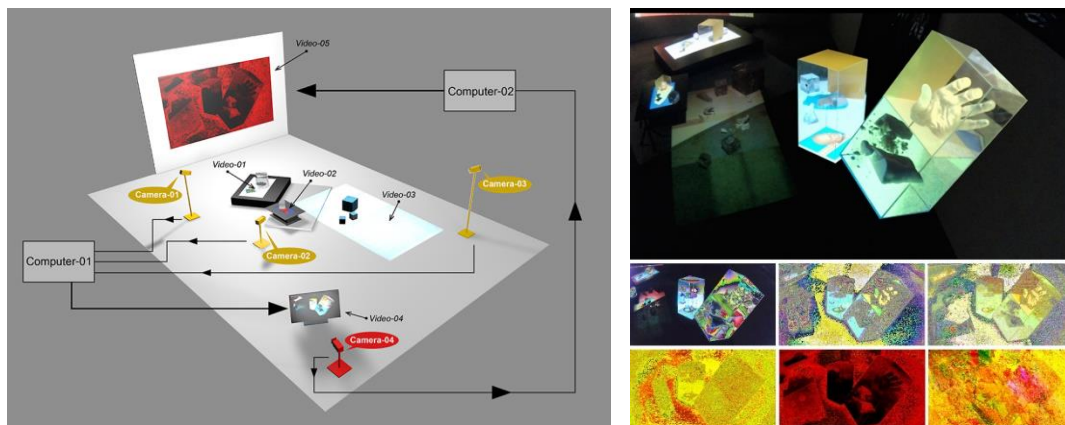
ภาพที่ 77 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้ายังคงใช้กล้อง 3 ตัวเพื่อส่งสัญญาณภาพวีดิทัศน์ อย่างไรก็ตามวิธีการจัดวางตำแหน่งและทิศทางของกล้องในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้เป็นไปตามแกน xyz ในมโนทัศน์ของเดส์การ์ตส์ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการได้ศึกษามโนทัศน์ทางเรขาคณิตอีกแบบหนึ่งที่เรียกว่า Non-Euclidean Geometry หรือ "เรขาคณิตแบบนอนยูคลิด"¹⁹⁰ ที่ส่งผลให้ข้าพเจ้าตัดสินใจปรับเปลี่ยนรายละเอียดในส่วนนี้

องค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งในผลงาน Fragment and Framing ที่ได้นำมาใช้ในผลงาน "deFrame reFrame" (2017) คือชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ที่ทำหน้าที่ในส่วนของการ masking ภาพวีดิทัศน์ อย่างไรก็ตาม การ masking ภาพวีดิทัศน์ในผลงานชิ้นนี้เป็นการ masking ภาพวีดิทัศน์จากกล้อง 2 ตัว ซึ่งเป็นกล้องที่ถูกจัดวางมุมมองให้มีความสัมพันธ์กับตำแหน่งวัตถุและภาพวีดิทัศน์ในหน้าจอมอนิเตอร์ ตามหลักการของภาพวีดิทัศน์เพียง

จากนั้นภาพดังกล่าวจะถูกนำไปซ้อนทับบนภาพจากกล้องตัวที่ 3 ซึ่งเป็นกล้องที่ถูกกำหนดให้อยู่ในตำแหน่งที่มองเห็นภาพรวมของพื้นที่ที่แสดงงาน นั่นหมายความว่าภาพของผู้ชมก็จะปรากฏอยู่ในนั้นด้วย

¹⁹⁰ รายละเอียดเกี่ยวกับ "เรขาคณิตแบบนอนยูคลิด" อยู่ในเนื้อหาส่วน ง.8



ภาพที่ 78 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017)

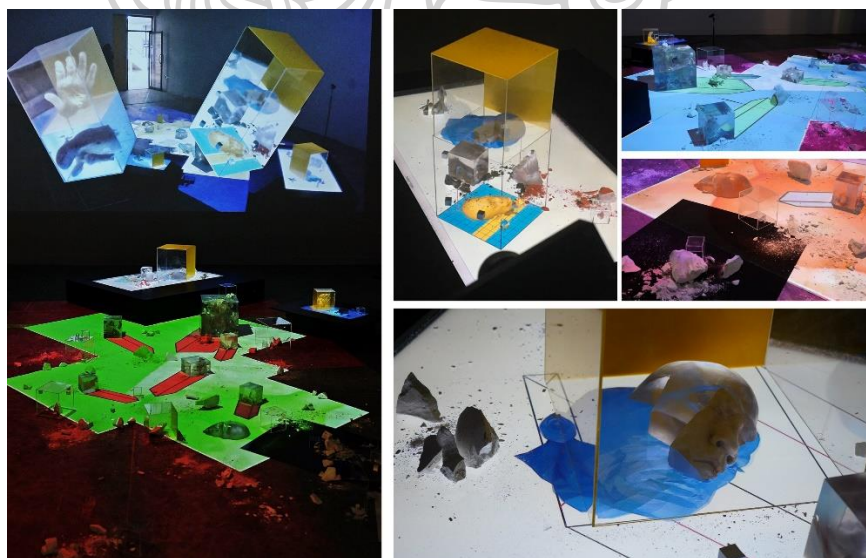
(ซ้ายสุด) แผ่นผังแสดงองค์ประกอบในผลงาน deFrame reFrame (2017) (บนขวา) ภาพที่ผ่านการ masking แล้วนำมาซ้อนทับกัน (ภาพอื่นๆ) ภาพที่ผ่านการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติพิกเซล

นอกจากนี้ ในผลงาน deFrame reFrame (2017) ยังได้นำเอาวิธีการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติของพิกเซลที่มีอยู่ในผลงาน "บทสนทนาสามแกน" มาอยู่ในระบบของงาน โดยใช้ชุดอุปกรณ์และกระบวนการที่คล้ายคลึงกับผลงานชิ้นดังกล่าว นั่นคือ การใช้กล้อง 3 ตัวส่งสัญญาณภาพไปยังโปรแกรม Processing ในคอมพิวเตอร์ตัวที่ 1 เพื่อทำการ masking ภาพจากกล้อง 2 ตัว (แทนที่จะเป็นการปรับเปลี่ยนความโปร่งใสของภาพและเฟรมเรท ดังเช่นในผลงาน "บทสนทนาสามแกน") แล้วนำภาพที่ผ่านการ masking มาซ้อนทับไปบนภาพจากกล้องตัวที่ 3 จากนั้นภาพดังกล่าวจะถูกนำเสนอบนหน้าจอมอนิเตอร์ ซึ่งมีกล้องตัวที่ 4 รอบนทีกภาพนั้นอยู่ในลำดับถัดไปสัญญาณภาพจากกล้องตัวที่ 4 จะถูกส่งไปยังโปรแกรม Processing ในคอมพิวเตอร์ตัวที่ 2 ซึ่งมีชุดคำสั่งที่ปรับเปลี่ยนคุณลักษณะพิกเซล ใดๆก็ได้ จากการวิเคราะห์องค์ประกอบโดยรวมของผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเห็นว่าการมีจอมอนิเตอร์และกล้องตัวที่ 4 ซึ่งเชื่อมต่ออยู่กับคอมพิวเตอร์เครื่องที่ 2 นั้นทำให้เกิดความยุ่งยากในการจัดการภาพรวมทางกายภาพของผลงาน แม้ว่าในเชิงความคิด ผลงานจะมีความเกี่ยวข้องกับการกระจายของชิ้นส่วนข้อมูลของบุคคลซึ่งอาจจะมีความสอดคล้องกับการการจัดวางองค์ประกอบในลักษณะนี้อยู่บ้าง แต่ว่าการมีอยู่ของกล้องตัวที่ 4 และจอมอนิเตอร์ รวมไปถึงคอมพิวเตอร์เครื่องที่ 2 นั้นทำให้กายภาพของงานขาดความสมดุลและสูญเสียความเป็นเอกภาพในงานมากจนเกินไป และที่สำคัญที่สุด จากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเรื่องการเขียนโปรแกรม Processing ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบว่ายังมีวิธีการอื่นๆที่สามารถทำให้เกิดผลลัพธ์ในลักษณะเดียวกันได้

หลังจากการประเมินผลงานในวันที่ 24 พ.ย. 2560 ผลงาน deFrame reFrame (2017) ได้ถูกนำไปติดตั้งในสถานที่อื่นด้วยจุดประสงค์ที่แตกต่างกันอีก 3 ครั้ง โดยครั้งแรกเป็นการร่วมแสดงในนิทรรศการ 30sPro ที่จังหวัดเชียงใหม่ และในสองครั้งหลังนั้น เป็นการติดตั้งเพื่อร่วมประกวดในนิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 64 และ 65 อนึ่ง ในการนำเสนอผลงานทั้ง 3 วาระดังกล่าวนี้มีรูปแบบของการติดตั้งและการจัดวางองค์ประกอบที่แตกต่างกันออกไปเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับข้อจำกัดที่มีอยู่ในแต่ละสถานที่ ในอีกแง่หนึ่ง ข้าพเจ้าก็ใช้โอกาสเหล่านั้นในการทดลองปรับเปลี่ยนทัศนธาตุในงานเพื่อหาความเป็นไปได้ในการจัดวางผลงานในลักษณะอื่นๆ ที่อาจจะนำไปสู่การค้นพบแนวทางการสร้างสรรค์ที่แตกต่างไปจากเดิม

ก.2.4 ผลงาน "deFrame reFrame" (2017-2018)

ช่วงต้นปี พ.ศ. 2561 ข้าพเจ้านำผลงาน deFrame reFrame (2017) ไปร่วมแสดงในนิทรรศการ 30sPro ซึ่งจัดขึ้นในวาระครบรอบ 30 ปีของสาขาวิชาประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 8-28 มกราคม พ.ศ. 2561 ในระหว่างการติดตั้งผลงาน ข้าพเจ้าพบว่า การเปลี่ยนพื้นที่แสดงงานนั้นส่งผลต่อการจัดวางองค์ประกอบแทบจะทุกส่วน ปัจจัยหลายประการที่มีอยู่เดิมในผลงาน ต้องถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องไปกับลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ที่เปลี่ยนไป



ภาพที่ 79 ผลงาน deFrame reFrame (2017-2018)

ความแตกต่างระหว่างผลงาน deFrame reFrame (2017-2018) และ deFrame reFrame (2017) ประการหนึ่งมีที่มาจากความต้องการประกอบบางส่วนออกไป องค์ประกอบเหล่านั้นได้แก่ จอมอนิเตอร์ กล้องตัวที่ 4 และคอมพิวเตอร์เครื่องที่ 2 ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ได้กล่าวถึงไปในตอนท้ายของเนื้อหาส่วนที่แล้ว (ก.2.3)

นอกเหนือไปจากความแตกต่างในแง่ของอุปกรณ์การใช้งาน ภาพรวมทั้งหมดของผลงานทั้งสองชิ้นก็ยังคงมีความคล้ายคลึงกันอยู่มาก ในผลงาน deFrame reFrame (2017-2018) ข้าพเจ้ายังคงใช้กล้อง 3 ตัวที่ถูกกำหนดทิศทางในแบบที่ไม่สอดคล้องกับ Cartesian coordinate system รวมไปถึงวิธีการ masking ภาพวีดิทัศน์ 2 ภาพ โดยที่กล้องตัวหนึ่งถูกกำหนดมุมมองให้จับสัญญาณภาพในบริเวณที่เป็นประตูทางเข้าสู่พื้นที่แสดงงาน ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าตนเองมีส่วนร่วมอยู่ในภาพที่ปรากฏ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ข้าพเจ้าเห็นว่ามีสำคัญต่องานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นอย่างมาก และคุณลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในผลงาน "กัลปาวสานแห่งการจาริก" (Perpetual Pilgrimage) อนึ่ง การตระหนักได้ถึงความสำคัญในประเด็นดังกล่าวได้นำไปสู่การใช้อุปกรณ์เซ็นเซอร์เพื่อรับข้อมูลจากผู้ชมเข้ามาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในผลงาน deFrame reFrame (2020) ที่ข้าพเจ้าจะกล่าวถึงในเนื้อหาส่วน ข. เป็นต้นไป

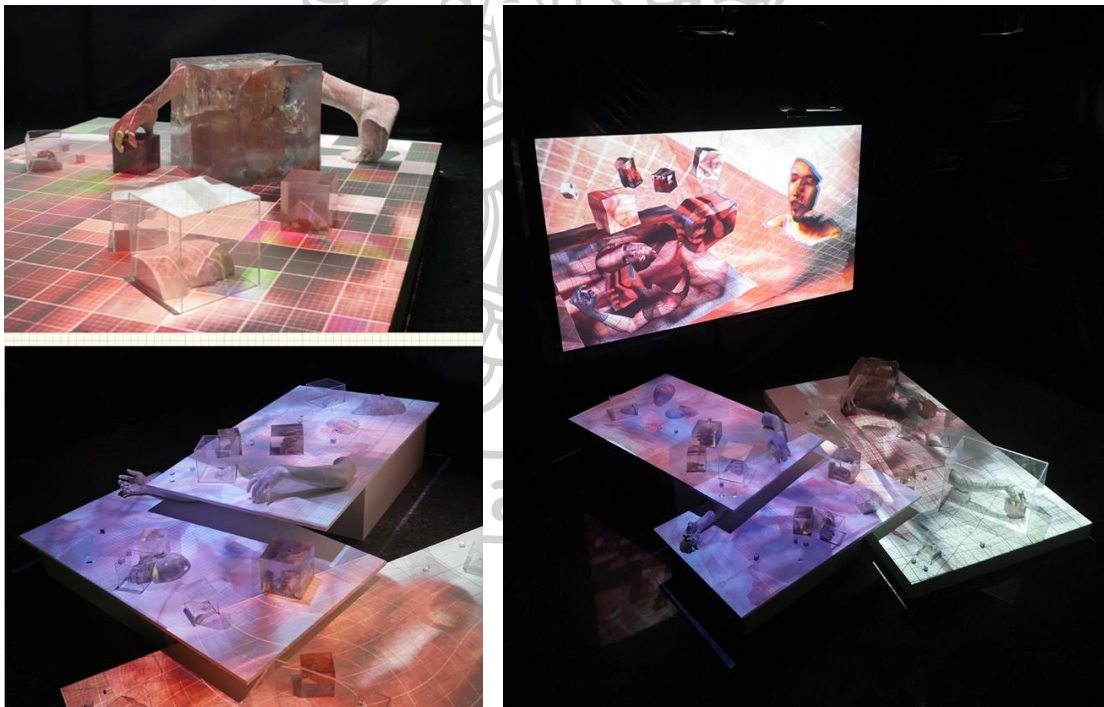


ภาพที่ 80 ภาพจากการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพ 3 ส่วน
ภาพจากกล้องตัวหนึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ชมมีส่วนร่วมในงาน

หลังจากเสร็จสิ้นนิทรรศการ 30sPro ประมาณ 4 เดือน ข้าพเจ้าได้มีโอกาสติดตั้งผลงาน deFrame reFrame (2017-2018) อีกครั้งหนึ่งเพื่อร่วมประกวดในงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 64 ประจำปี พ.ศ. 2561 โดยตั้งชื่อผลงานในการส่งประกวดว่า "dFlesh" (2018)

ก.2.5 dFlesh (2018)

ในการติดตั้งผลงานครั้งนี้ ข้าพเจ้าตัดสินใจที่จะไม่ใช้องค์ประกอบเดิมที่มีอยู่ในผลงาน deFrame reFrame (2017-2018) หลายส่วน อันได้แก่ กล้อง และจอมอนิเตอร์ในกล่องที่วางบนพื้น นอกจากนี้รูปแบบการใช้ชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ก็ได้ถูกนำมาใช้ในผลงานชิ้นนี้ ทั้งนี้ก็ด้วยความต้องการที่จะมุ่งเน้นไปที่การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างภาพวิดิทัศน์กับองค์ประกอบที่เป็นชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์เป็นหลัก ในอีกแง่หนึ่งก็มีองค์ประกอบในลักษณะอื่นเพิ่มขึ้นมา กล่าวคือ ข้าพเจ้าได้นำเอาแนวคิดอีกส่วนหนึ่งที่ได้จากการศึกษามโนทัศน์ "การวิเคราะห์เชิงนาฏกรรม" (dramaturgy) ของเออร์วิง กอฟแมน มานำเสนอในลักษณะของโครงสร้างที่ดูคล้ายเวทีการแสดง 3 เวทีซึ่งซ้อนเหลื่อมกันอยู่ ในส่วนของภาพวิดิทัศน์นั้นมีการเพิ่มองค์ประกอบที่เป็นภาพตาราง (grid) เพื่อสื่อถึงแนวคิดเรื่องกรอบของกอฟแมน และมีการนำเอาเทคนิคการสแกน 3 มิติ¹⁹¹ (3D scanning) มาสแกนร่างกายตนเองเพื่อนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในภาพวิดิทัศน์อีกด้วย



ภาพที่ 81 ผลงาน dFlesh (2018)

¹⁹¹ รายละเอียดเกี่ยวกับการสแกน 3 มิติอยู่ในเนื้อหาส่วน ง.5.3

ก.2.6 deFrame reFrame (2019)

ราวกลางปี พ.ศ. 2562 ข้าพเจ้าได้ติดตั้งผลงาน deFrame reFrame (2019) เพื่อส่งเข้าร่วมประกวดในงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 65 ประจำปี พ.ศ. 2562 ในการติดตั้งครั้งนั้น ข้าพเจ้าได้นำเอาการทำงานของกลุ่มทั้ง 3 ตัวและการเขียนชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing กลับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงาน การทำงานของชุดคำสั่งในผลงานชิ้นนี้ เป็นการ masking ภาพวิดีโอที่ค้น 3 ภาพ และเรียกเอาภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ขึ้นมาซ้อนทับไปอีกชั้นหนึ่ง โดยกำหนดให้ทัศนธาตุของภาพแต่ละส่วนมีความเชื่อมต่อกันจนดูเหมือนเป็นภาพที่อยู่ภายในโครงสร้างเดียวกัน






นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังได้ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบในส่วนที่มีลักษณะเหมือนเวทีในผลงาน dFlesh(2018) ให้ปรากฏอยู่ในลักษณะของภาพวิดีโอที่ค้น 3 ภาพที่ซ้อนเหลื่อมอยู่บนระนาบเดียวกัน และได้มีการเพิ่มองค์ประกอบส่วนที่เป็นกล่องไฟรูปทรงลูกบาศก์ซึ่งมีภาพร่างกายมนุษย์อยู่โดยรอบเข้ามาเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งในผลงาน อนึ่ง ภาพเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ได้มาจากการสแกนร่างกายตนเองด้วยเครื่องสแกนเอกสาร¹⁹²



ภาพที่ 82 ผลงาน deFrame reFrame (2019)

¹⁹² รายละเอียดเกี่ยวกับการสแกนร่างกายตัวเองด้วยเครื่องสแกนเอกสารอยู่ในเนื้อหาส่วน ง.5.2

ตารางที่ 5 ตารางสรุปผลจากการสร้างสรรค์ผลงานทดลอง

ผลงาน องค์ประกอบ	Dialogue on XYZ 2017	Fragment and Framinng 2017	deFrame reFrame 2017	deFrame reFrame 2017- 2018	dFlesh 2018	deFrame reFrame 2019
โครงเหล็กทรง ลูกบาศก์						
การใช้กล้อง	3 ตัว	1 ตัว	3 ตัว	3 ตัว		3 ตัว
แนวคิดภาพวิทัศน์ เบี่ยง						
การปรับเปลี่ยนเฟรม เรท						
การใช้ Processinng						
การซ้อนทับกันของ ภาพจากกล้อง						
การเรียกกราฟิกขึ้นมา ซ้อน						
การ masking ภาพวิดิ ทัศน์		1 ภาพ	2 ภาพ	2 ภาพ		3 ภาพ
การปรับเปลี่ยนพิกเซล						
กล่องอะคริลิกทรง ลูกบาศก์						
ชิ้นส่วนร่างกาย						
แท่งเรซินใส						
3D Scan						
grid ในวิดิทัศน์บนพื้น						
กล่องไฟทรงลูกบาศก์						

ลำดับถัดไป เป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยผลงาน deFrame reFrame (2020) อันเป็นผลลัพธ์ที่ได้มาจากการเรียนรู้ข้อบกพร่องจากการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน แล้วนำเอารูปแบบเทคนิควิธีการต่างๆที่ได้ทดลองใช้ในผลงานเหล่านั้นมาแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาต่อจนเกิดเป็นผลงานที่สมบูรณ์ เนื้อหาในส่วนดังกล่าวจะเป็นการอธิบายและวิเคราะห์องค์ประกอบที่มีอยู่ในผลงานโดยละเอียด โดยเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวผลงานกับข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์สาระสำคัญในส่วนทฤษฎีและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงผลจากการศึกษาปัจจัยต่างๆในเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นเนื้อหาที่อยู่ในบทที่ 2 และ 3

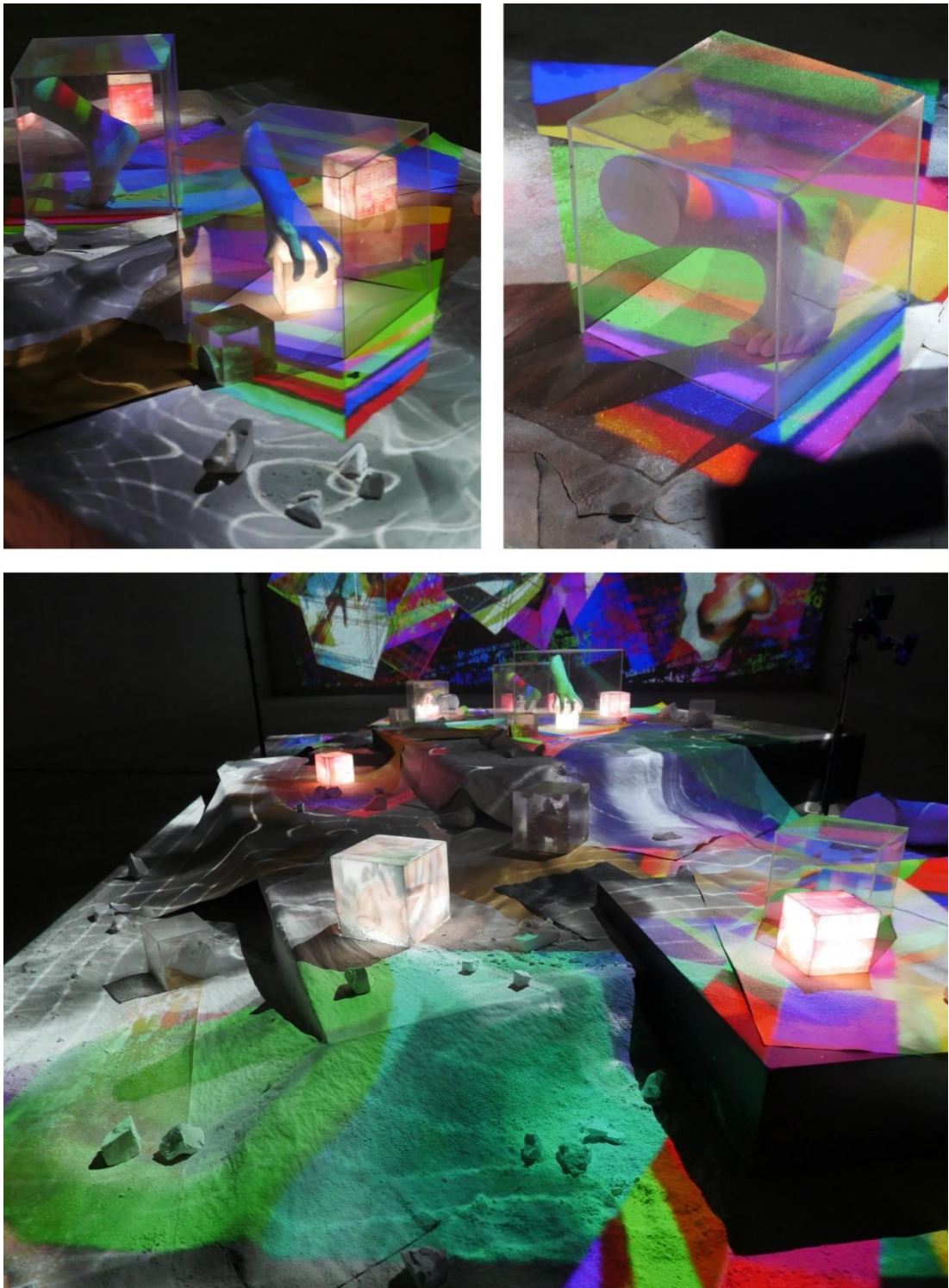


ข. แนวความคิดผลงาน “deFrame reFrame” (2020)

ผลงาน deFrame reframe (2020) เป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะเชิงจัดวาง (installation art) แบบสื่อผสม (mixed-media) ที่เกิดจากการผสมผสานกันของศิลปะสื่อฐานเวลา (time-based media art) และศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive art) จุดประสงค์สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานคือการนำเสนอให้เห็นสภาวะการแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคสมัยที่การใช้งานสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเพชฌึกเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของปัจเจกชนในสังคม โดยมุ่งหวังว่าผู้ชมจะเกิดความตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของสิ่งที่เรียกว่าอัลกอริธึมหรือชุดความคิดของระบบสมองกลที่อยู่เบื้องหลังการทำงานของเพชฌึก และฉกคิดได้ว่าการใช้งานเพชฌึกและสื่อออนไลน์อื่นๆโดยขาดวิจารณญาณนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงในตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งานได้เช่นกัน



ภาพที่ 83 ภาพรวมของผลงาน “deFrame reframe” (2020)



ภาพที่ 84 รายละเอียดของผลงาน “deFrame reframe” (2020)



ภาพที่ 85 รายละเอียดของผลงาน “deFrame reframe” (2020)

ค. ลักษณะทางกายภาพของงาน

ผลงาน deFrame reframe (2020) ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนที่ข้าพเจ้าเรียกว่า โลก ผู้สละ ส่วนเชื่อมประสาน และโลกเสมือน สาเหตุของการแบ่งองค์ประกอบในลักษณะนี้มีที่มาจาก การศึกษามโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาแนวคิดของเออร์วิง กอฟแมน โดยเปรียบเทียบกับรูปแบบการแสดงออกของบุคคลในเฟซบุ๊ก ทำให้เห็นว่าการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของบุคคลในชีวิตจริงและเฟซบุ๊กนั้นมิได้มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ในทางตรงกันข้ามกลับมีความคล้ายคลึงกันอยู่ไม่น้อย กล่าวคือ ในชีวิตจริงของบุคคลหนึ่งต้องมีการปรับเปลี่ยนบุคลิกและบทบาทให้เหมาะสมกับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันออกไป ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อกับปรับเปลี่ยนนั้นก็คือปทัสฐาน (norm) ในแต่ละบริบททางสังคมที่ไม่เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น ผู้จัดการบริษัทผู้ที่มีบุคลิกเคร่งขรึมน่าเกรงขามเมื่อปฏิบัติหน้าที่อยู่ในสำนักงานก็อาจจะเป็นคนที่มีอุปนิสัยร่าเริงและมีอารมณ์ขันเป็นอย่างมากเมื่อใช้เวลากับภรรยาและบุตรที่บ้านของเขา และหากลองพิจารณาในบริบทของเฟซบุ๊กจะเห็นได้ว่าผู้ใช้ต่างก็คัดเลือกข้อมูลของตนเพียงบางส่วนเพื่อประกอบสร้างเป็นอัตลักษณ์ที่แสดงออกมาในพื้นที่เสมือนในลักษณะที่เรากระทำในชีวิตจริงด้วยเช่นกัน นั้นหมายถึงว่าการแสดงออกของบุคคล ไม่ว่าจะในโลกแห่งความเป็นจริงหรือในโลกเสมือน ต่างก็มิได้เป็นไปอย่างตรงไปตรงมา แต่มีการจัดการและคัดสรรคุณลักษณะบางประการในตัวบุคคลออกมานำเสนอในบริบทที่แตกต่างกันออกไป

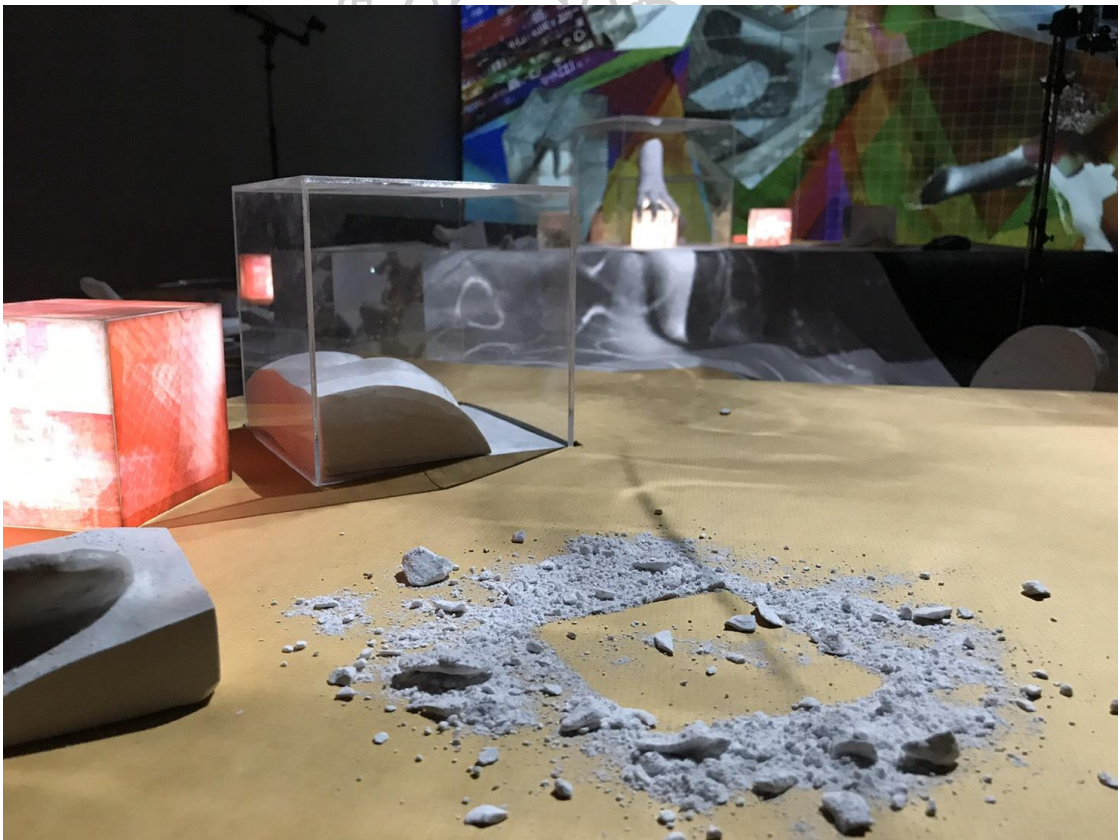
อย่างไรก็ดี แม้ว่าจะมีความคล้ายคลึงกันดังที่ได้กล่าวไป แต่ความแตกต่างที่สำคัญประการหนึ่งคือ ในโลกเสมือนอย่างเฟซบุ๊กนั้น มีกลไกที่เรียกว่าอัลกอริทึมซึ่งมีบทบาทสำคัญในการทำให้การปฏิสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆ เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วมากกว่าในชีวิตจริง สาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะดังกล่าวนี้ได้แก่ “การยุบรวมเชิงบริบท” และ “การยุบรวมเชิงเวลา” ที่ได้กล่าวถึงในบทที่สาม เป็นต้น

ข้อสรุปดังกล่าว เป็นที่มาของการนำเสนอผลงานโดยใช้วิธีการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วน โดยมีองค์ประกอบหลักส่วนที่สามเข้ามาเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วนแรก ทั้งนี้ ในแต่ละส่วนมีองค์ประกอบปลีกย่อยดังต่อไปนี้

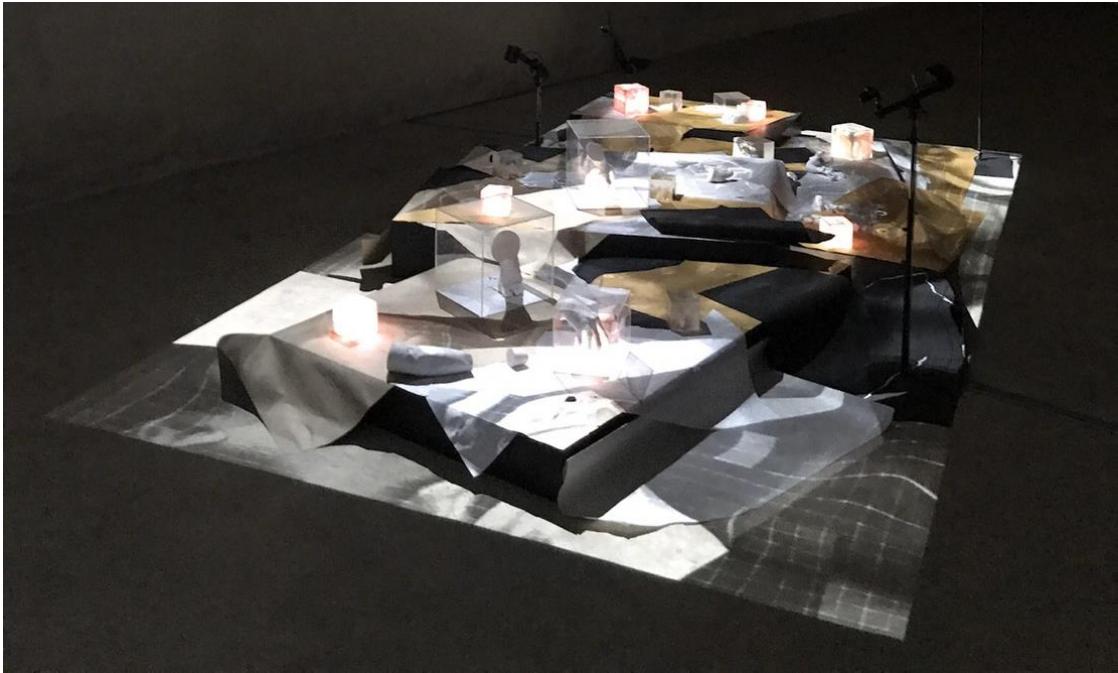
ค.1 โลกผัสสะ องค์ประกอบส่วนนี้เป็นภาพแทนของตัวตน อัตลักษณ์และสังคมในโลกของความเป็นจริง ทั้งนี้ คุณลักษณะของโลกผัสสะหรือโลกแห่งความเป็นจริงในทัศนะของข้าพเจ้า คือโลกที่ไร้ระเบียบและเต็มไปด้วยความยุ่งเหยิง อย่างไรก็ตามมนุษย์ยังมีความพยายามที่จะจัดระเบียบและสร้างกฎเกณฑ์ให้กับสิ่งต่างๆ ด้วยเหตุนี้ สิ่งปรากฏในโลกผัสสะของข้าพเจ้าคือการผสมผสานกันขององค์ประกอบที่แสดงคุณลักษณะสองประการนั้น อันได้แก่ “ความยุ่งเหยิง” และ “ความพยายามที่จะสร้างระเบียบให้กับสิ่งต่างๆ”

องค์ประกอบในโลกผัสสะมีดังต่อไปนี้

1. ชิ้นส่วนหลักของงานที่เห็นเด่นชัดที่สุดบริเวณพื้นห้องคือกล่องรูปทรงสี่เหลี่ยมสีดำจำนวน 4 กล่อง ที่มีขนาดและความสูงแตกต่างกัน กล่องทั้งสี่ถูกตัดทอนรูปทรงจนสามารถนำมาจัดวางให้ดูเหมือนซ้อนเหลื่อมกันอยู่ บริเวณด้านบนของกล่องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้
2. แผ่นกระดาษสีขาวและน้ำตาลซ้อนทับกันอย่างไร้ระเบียบ กระดาษเหล่านั้นบางส่วนอยู่ในลักษณะที่เหมือนถูกทำให้ฉีกขาด บ้างก็ถูกพับหรือทำให้ยับ
3. กลุ่มผงปูนปลาสเตอร์สีขาวที่ถูกโรยลงที่ตำแหน่งต่างๆ ในลักษณะที่ดูคล้ายรูปร่างสี่เหลี่ยม ในบางเหลี่ยมมุมหรือด้านของสี่เหลี่ยมเหล่านั้นมีความฟุ้งกระจายของผงปูนปลาสเตอร์ทำให้รูปสี่เหลี่ยมสูญเสียความคมชัดของด้านและมุมตามคุณลักษณะของรูปสี่เหลี่ยมที่สมบูรณ์ตามอุดมคติของศาสตร์เรขาคณิต
4. กล่องไฟรูปรูปทรงลูกบาศก์ บนพื้นผิวรอบกล่องไฟมีภาพของรายละเอียดร่างกายมนุษย์ที่ทาบทับด้วยเส้นตารางที่มีความบิดเบี้ยวในบางส่วน

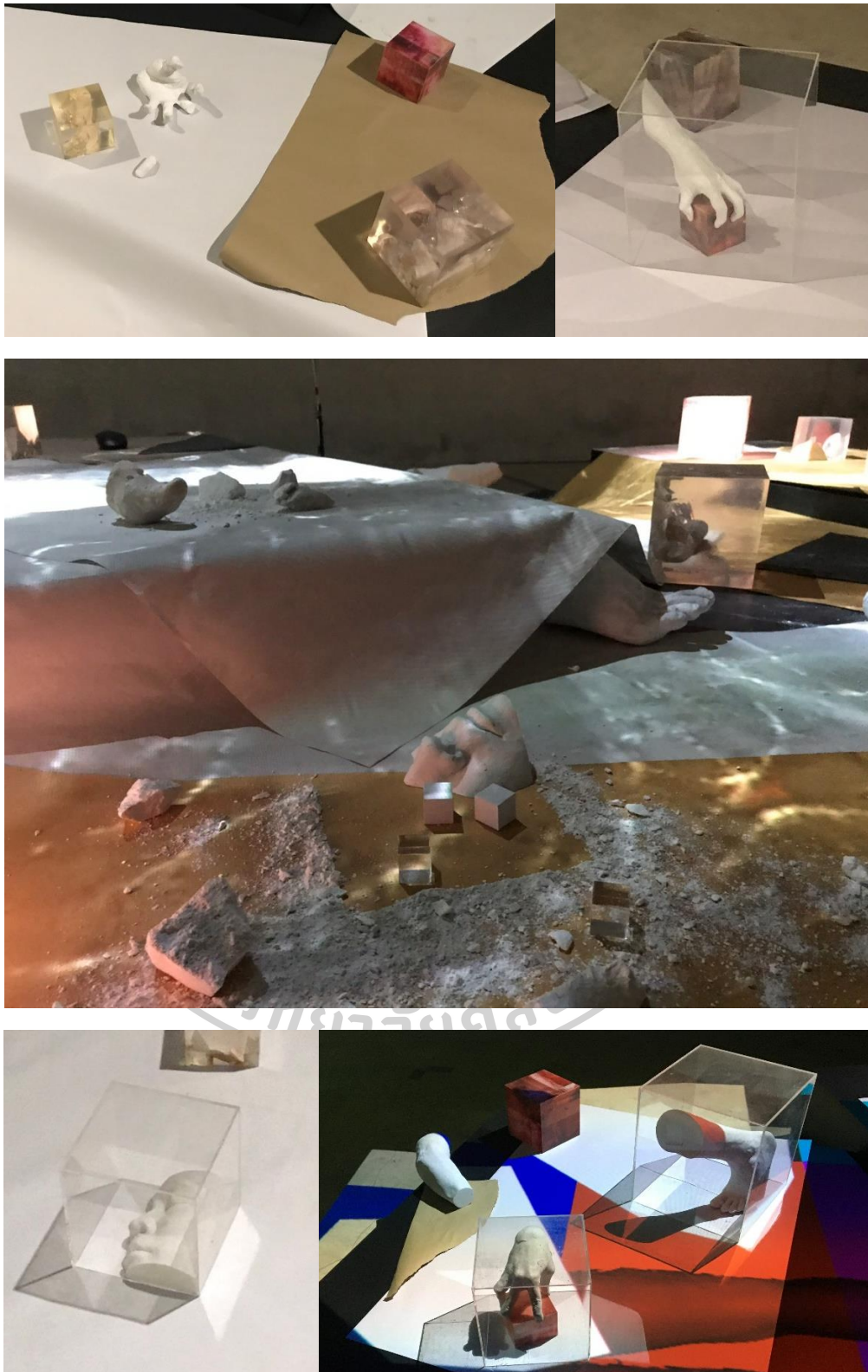


ภาพที่ 86 ภาพแสดงองค์ประกอบโดยรวมในโลกผัสสะ



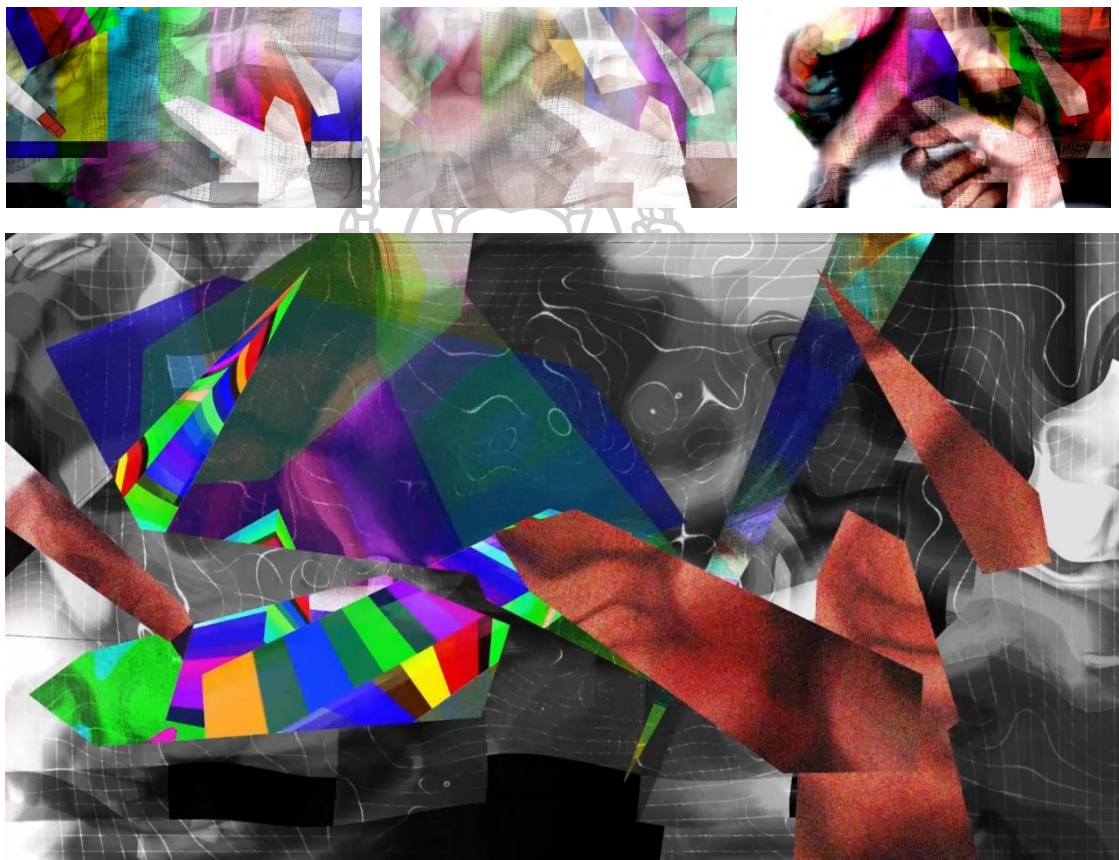
ภาพที่ 87 ภาพแสดงองค์ประกอบโดยรวมในโลกผัสสะ

5. ชั้นส่วนร่างกายมนุษย์ นำเสนอใน 3 ลักษณะ ได้แก่
 - 5.1 ชั้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่มีความแตกหักที่ถูกจัดวางอย่างไร้ระเบียบบนพื้นห้อง บ้างก็ถูกจัดวางอยู่ในตำแหน่งต่างๆบนกล่องดำ
 - 5.2 ชั้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในแท่งเรซินใสรูปทรงลูกบาศก์
 - 5.3 ชั้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่ถูกจัดวางอย่างประณีตในกล่องอะคริลิกใสรูปทรงลูกบาศก์ มองดู คล้ายการจัดแสดงผลงานศิลปะและวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์ หรือการจัดแสดงผลิตภัณฑ์ในห้างสรรพสินค้า
- ชั้นส่วนเหล่าถูกตัดมาในขนาดที่พอดีกับกล่องอะคริลิก บริเวณรอยตัดมีความเรียบแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจในขั้นตอนการตัด ชั้นส่วนเหล่านั้นได้แก่
 - 5.3.1 ชั้นส่วนใบหน้าซีกซ้าย บริเวณเหนือหน้าผากและปลายคางถูกตัดออกไป
 - 5.3.2 ชั้นส่วนมือขวา ตัดมาเฉพาะช่วงข้อมือมาถึงปลายนิ้วทั้งห้า
 - 5.3.3 ชั้นส่วนมือซ้าย ตัดมาเฉพาะส่วนล่างข้อศอกลงมาถึงปลายนิ้วทั้งห้า
 - 5.3.4 ชั้นส่วนขาซ้าย ตัดมาเฉพาะส่วนหน้าแข้งจนถึงเท้า



ภาพที่ 88 ภาพแสดงรายละเอียดชิ้นส่วนร่างกายลักษณะต่างๆที่ปรากฏในผลงาน deFrame reframe (2020)

6. องค์ประกอบที่วางอยู่บนพื้นทั้งหมดถูกฉายทับด้วยภาพวีดิทัศน์ขนาด 456 x 260 เซนติเมตร ที่ดูคล้ายภาพนามธรรม อย่างไรก็ตาม ทิศนาตบุบางส่วนในภาพก็พอจะทำความเข้าใจได้ว่าเป็นภาพของอะไร เช่น ผิวหนังหรือร่างกายของมนุษย์ เส้นตาราง (grid) ที่มีความบิดเบี้ยวในบางช่วงเวลา เป็นต้น ลักษณะโดยรวมของภาพวีดิทัศน์แสดงให้เห็นความไร้ระเบียบและความยุ่งเหยิง สีสันของภาพมีความหม่นหมองและสโตสลับกันไปตามช่วงเวลา ความคมชัดของภาพแปรผันไปตามวัสดุที่ภาพนั้นฉายทับอยู่



ภาพที่ 89 ตัวอย่างภาพวีดิทัศน์ในโลกผัสสะ

ค.2 ส่วนเชื่อมประสาน องค์ประกอบส่วนนี้ทำหน้าที่เชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับระบบการทำงานของเว็บไซต์ในแบบเดียวกับ interface บทบาทสำคัญอีกประการหนึ่งก็คือการทำงานในรูปแบบที่จำลองคุณลักษณะบางประการในระบบการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก ส่วนเชื่อมประสานในผลงานนี้ทำหน้าที่ส่งข้อมูลจากโลกผัสสะไปสู่โลกเสมือน องค์ประกอบย่อยในส่วนนี้ ได้แก่

1. องค์ประกอบที่มองเห็นด้วยตาเปล่า หมายถึงสิ่งที่มีลักษณะทางกายภาพและสามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า เปรียบได้กับรูปร่างหน้าตาของ interface ที่เรามองเห็นบนหน้าเว็บไซต์ องค์ประกอบในส่วนนี้ ได้แก่ กล้องเว็บแคม (web camera) จำนวน 3 ชุด เช่น เซอร์วิคัลระยะทาง (proximity sensor) จำนวน 3 ชุด Arduino board และ เครื่องคอมพิวเตอร์
2. องค์ประกอบในรูปแบบชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า ประกอบด้วย ชุดคำสั่งในโปรแกรม Arduino และ ชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing

ทั้งนี้ การทำงานของอุปกรณ์ต่างในส่วนเชื่อมประสานรวมไปถึงรายละเอียดเชิงเทคนิคเกี่ยวกับชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing และ Arduino จะถูกอธิบายในหัวข้อ ง.1 ที่ว่าด้วยรายละเอียดของส่วนเชื่อมประสาน

ค.3 โลกเสมือน เป็นภาพแทนของตัวตน อัตลักษณ์ และสภาวะที่ปรากฏในโลกเสมือน ภาพดังกล่าวถูกนำเสนอผ่านภาพวีดิทัศน์ขนาด 588 x 314 เซนติเมตรที่ปรากฏอยู่บนผนังซึ่งเกิดจากการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพสามส่วน โดยแหล่งที่มาของภาพเหล่านั้น มีดังต่อไปนี้

ค.3.1 ภาพส่วนที่ 1 คือ **ภาพขององค์ประกอบบางส่วนจากโลกผัสสะ** ซึ่งเป็นสัญญาณภาพจากกล้องที่ส่งผ่านมาทางโปรแกรม Processing ที่กำลังทำงานอยู่ในคอมพิวเตอร์

ค.3.2 ภาพส่วนที่ 2 คือ ภาพที่ถูกสร้างขึ้นโดยตรงในโปรแกรม Processing ได้แก่ เส้นที่ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างของกลุ่มรูปทรงลูกบาศก์-ชุดที่ 1 รวมไปถึงกลุ่มของตัวเลขและตัวอักษรที่มีลักษณะกลับด้านเหมือนภาพสะท้อนในกระจกเงา ความเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบในส่วนนี้ เช่น ตำแหน่งที่ปรากฏและสีของทัศนธาตุนั้นจะเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้รับมาจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม

ค.3.3 ภาพส่วนที่ 3 คือ ภาพที่ถูกเตรียมไว้ล่วงหน้าด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ชื่อว่า Adobe After Effects องค์ประกอบในส่วนนี้ ได้แก่ เส้นที่ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างของกลุ่มรูปทรงลูกบาศก์-ชุดที่ 2 และเส้นที่ประกอบเป็นโครงสร้างตาข่ายที่ดูเหมือนร่างกายมนุษย์รวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆที่ปรากฏในภาพบนผนัง ซึ่งภาพในส่วนนี้ถูกเรียกขึ้นมาให้ปรากฏด้วยคำสั่งของโปรแกรม Processing ซึ่งจะเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้รับมาจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเช่นกัน ทั้งนี้ กระบวนการทั้งหมดที่ทำให้เกิดภาพในโลกเสมือนจะถูกนำมาอธิบายโดยละเอียดในเนื้อหาส่วน ง.5.2 ง.5.3 และ ง.5.4

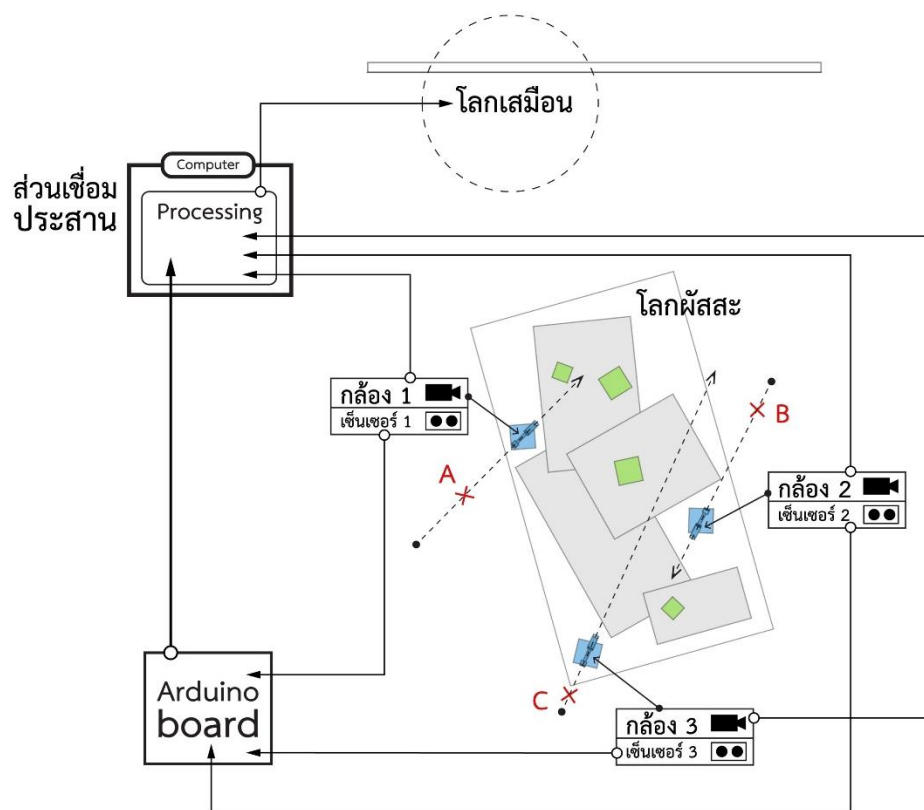


ภาพที่ 90 ตัวอย่างภาพวิทัศน์คนในโลกเสมือน

ง. ที่มาขององค์ประกอบ ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสิ่งที่ไม่ปรากฏในงาน

ง.1 กลไกการทำงาน และรายละเอียดของส่วนเชื่อมประสาน

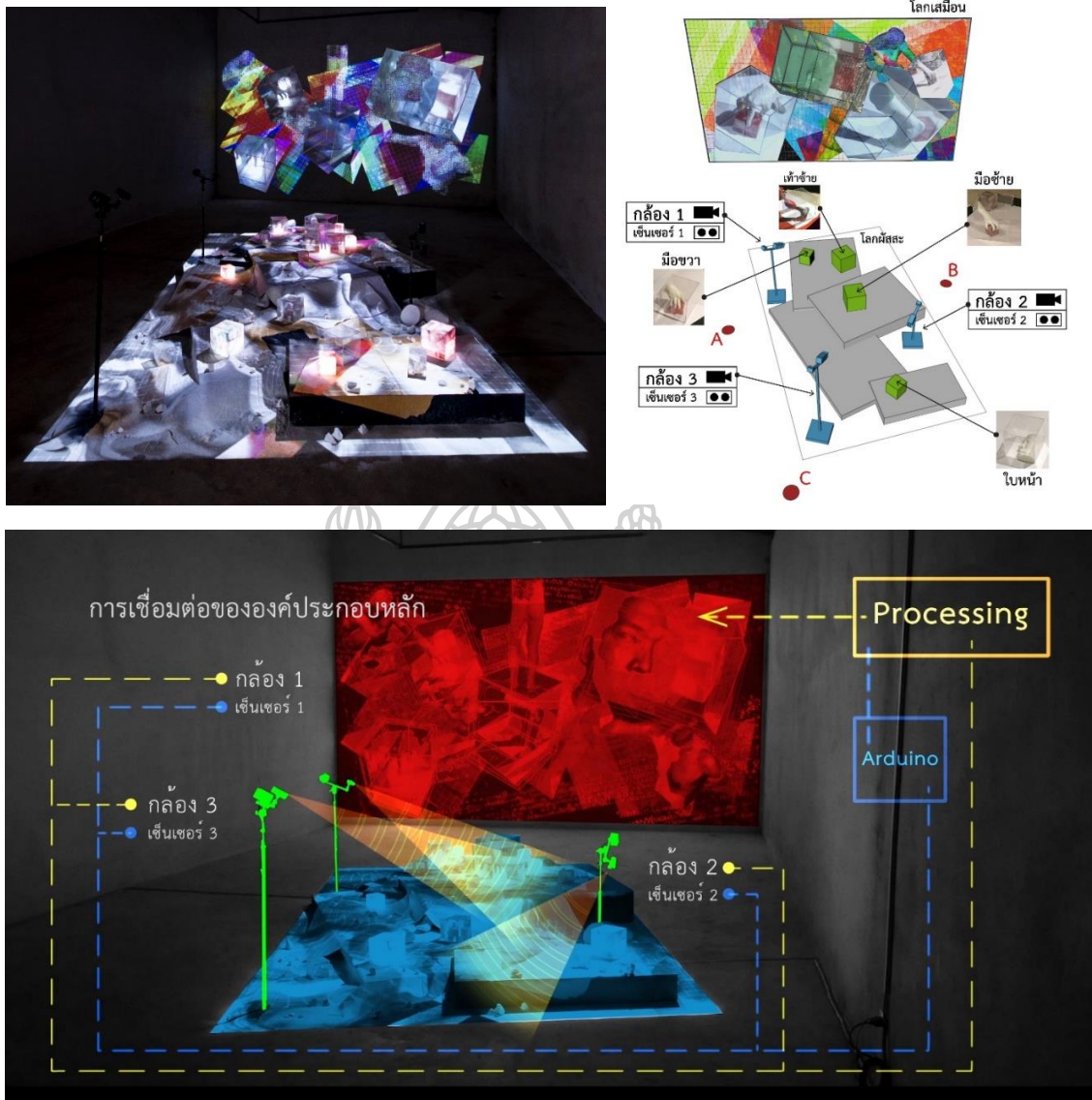
องค์ประกอบหลักที่สำคัญอย่างยิ่งยวดในผลงาน deFrame reFrame (2020) คือส่วนที่เรียกว่าส่วนเชื่อมประสาน ซึ่งทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมโยงโลกผัสสะเข้ากับโลกเสมือน และยังทำหน้าที่ในลักษณะเดียวกับ interface ของเฟซบุ๊กที่เชื่อมต่อผู้ใช้งานเข้ากับระบบการทำงานของเฟซบุ๊ก และดังที่กล่าวไปแล้วในเนื้อหาส่วน ค.2 องค์ประกอบย่อยในจุดเชื่อมประสานนั้นประกอบด้วย ส่วนที่มองเห็นด้วยตาเปล่า และส่วนที่เป็นชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า ภาพรวมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆในจุดเชื่อมประสานสามารถอธิบายโดยสังเขปได้ดังนี้ ในโลกผัสสะจะมีอุปกรณ์ที่มองเห็นได้เด่นชัดคือกล้องเว็บแคมจำนวน 3 ตัวและเซ็นเซอร์วัดระยะทางจำนวน 3 ตัว ทั้งนี้กล้องและเซ็นเซอร์แต่ละตัวจะถูกจับคู่ให้อยู่ในชุดเดียวกันโดยติดตั้งอยู่บนโครงสร้างเหล็กที่มีลักษณะคล้ายขาตั้งกล้องแบบขาเดียว (monopod) กล้องทั้งสามตัวจะถูกเชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ซึ่งมีโปรแกรม Processing ทำงานอยู่ ในขณะที่เซ็นเซอร์แต่ละตัวจะเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ที่เรียกว่า Arduino board ซึ่งก็ถูกเชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์เช่นกัน กล้องทั้งสามตัวจะทำหน้าที่จับสัญญาณภาพจากโลกผัสสะแล้วส่งไปยังโปรแกรม Processing ในคอมพิวเตอร์ ส่วนการทำงานของเซ็นเซอร์นั้นจะเป็นการรับข้อมูลจากผู้ชมโดยวัดระยะทางระหว่างตัวเซ็นเซอร์และร่างกายของผู้ชมแล้วส่งเป็นข้อมูลไปยัง Arduino board จากนั้น Arduino board จะส่งสัญญาณข้อมูลไปยังโปรแกรม Processing กล่าวคือ โปรแกรม Processing จะรับข้อมูลจากสองแหล่ง คือ คือสัญญาณภาพวีดิทัศน์จากกล้องทั้งสามตัว และข้อมูลจาก Arduino board ที่รับช่วงต่อมาจากเซ็นเซอร์ทั้งสามตัว จากนั้นโปรแกรม Processing จะทำการประมวลผลจากข้อมูลที่ได้รับมาทั้งหมด แล้วนำเสนอเป็นภาพที่ปรากฏในโลกเสมือน



ภาพที่ 91 แผนผังแสดงการทำงานและการเชื่อมต่ออุปกรณ์ในผลงาน deFrame reframe



ภาพที่ 92 อุปกรณ์กล้องและเซ็นเซอร์วัดระยะห่างที่ถูกจัดให้อยู่ในชุดเดียวกัน



ภาพที่ 93 ภาพเปรียบเทียบระหว่างรูปถ่ายของผลงานกับแผนผังแสดงภาพรวมขององค์ประกอบหลักในงาน

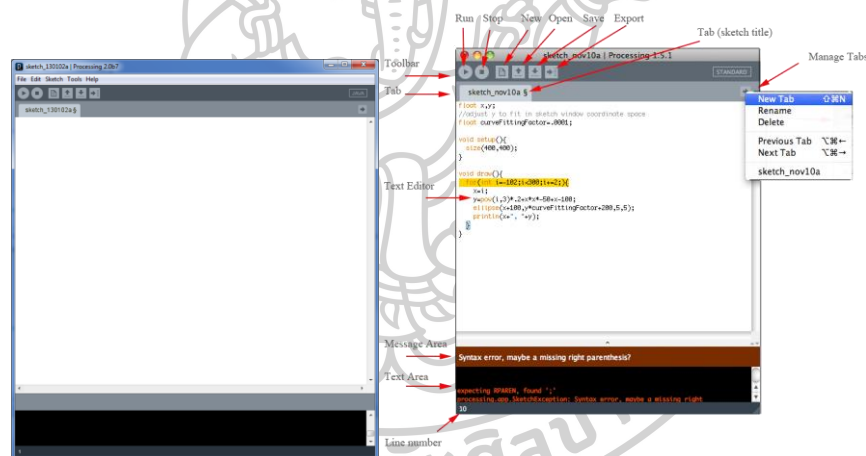
ง.1.1 แนะนำอุปกรณ์

ง.1.1.1 แนะนำโปรแกรม Processing

โครงการพัฒนาโปรแกรม Processing ริเริ่มในปี ค.ศ. 2001 โดย เบ็น ฟราย (Ben Fry) และ แคสซี รีส์ (Casey Reas) ซึ่งในขณะนั้น ทั้งคู่กำลังศึกษาอยู่ในระดับบัณฑิตศึกษาที่ MIT Media Lab ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มวิจัยทางด้านสุนทรียศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์ (Aesthetics and

Computation research group) ภายใต้การนำของจอห์น มาเอเดะ (John Maeda) นักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีชาวอเมริกันเชื้อสายญี่ปุ่น¹⁹³

ในปัจจุบัน การใช้งาน Processing เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ที่สนใจที่จะประยุกต์ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์เพื่องานสร้างสรรค์ในลักษณะต่างๆ สาเหตุประการหนึ่งก็เพราะว่า Processing เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในประเภท open-source software ซึ่งหมายถึงโปรแกรมที่เปิดเผยสู่สาธารณะให้ผู้ที่สนใจสามารถดาวน์โหลด (download) มาใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย อีกประการหนึ่งก็คือ กลุ่มผู้ใช้งาน Processing ทั่วโลกมีการรวมกลุ่มกันในรูปแบบสังคมออนไลน์ซึ่งต่างก็ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้สังคมผู้ใช้งาน Processing นั้นมีการเติบโตที่รวดเร็วอย่างเห็นได้ชัด การเขียนโปรแกรมใน Processing เป็นการเขียนชุดคำสั่งผ่านสิ่งที่เรียกว่า Integrated Development Environment ที่เรียกกันโดยย่อว่า IDE ซึ่งมีรายละเอียดการใช้งานโดยสังเขป ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 94 interface ของโปรแกรม processing ในเวอร์ชัน 2.0b7 (ซ้าย) และเวอร์ชัน 1.5.1 (ขวา)

ที่มา : <https://people.cs.pitt.edu/~jwenskovich/processing.html> และ

http://spolearninglab.com/curriculum/lessonPlans/hacking/resources/software/3d/processing_intro.html

¹⁹³ "Overview. A short introduction to the Processing software and projects from the community," accessed December 16, 2018, <https://processing.org/overview/>.

การทำงานใน IDE ของ Processing ในแต่ละครั้งจะมีหน้าต่างที่เรียกว่า sketch ปรากฏขึ้นมาซึ่งเป็นพื้นที่ให้ผู้เขียนชุดคำสั่งซึ่งเป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า .ja ที่ถูกปรับเปลี่ยนอยู่ในรูปแบบที่ใช้งานได้ง่ายขึ้น โครงสร้างที่สำคัญใน sketch คือพื้นที่ของชุดคำสั่งสองส่วนที่เรียกว่า setup และ draw ซึ่งทำงานร่วมกันในแต่ละ sketch การที่ใช้คำว่า sketch และ draw ก็เพราะว่าโปรแกรม Processing ถูกออกแบบมาด้วยจุดประสงค์หลักในการใช้งานที่แสดงผลออกมาเป็นภาพนั่นเอง ในส่วนของ setup จะเป็นพื้นที่ของชุดคำสั่งที่สื่อสารหรือแจ้งให้โปรแกรมว่าจะมีค่าตัวแปรอะไรบ้างที่จะถูกนำมาใช้ในงานนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น ในกรณีที่เราจะทำงานโปรเจกต์หนึ่งที่ใช้การกดคีย์บอร์ดตัวอักษร “P” เพื่อให้มีภาพนกเพนกวินปรากฏขึ้นมา ในที่นี้ภาพของนกเพนกวินคือตัวแปรที่เราต้องบอกให้ Processing รับรู้ล่วงหน้าในพื้นที่ของ setup เพื่อให้โปรแกรมจะได้เตรียมหน่วยความจำเอาไว้เก็บข้อมูลเหล่านั้น ทั้งนี้ชุดคำสั่งในส่วน setup จะเป็นการทำงานของโปรแกรมที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว เปรียบเสมือนกับการแจ้งให้โปรแกรมรู้ว่า “เดี๋ยวจะมีนกเพนกวินมาหาที่บ้านนะ ให้เตรียมห้องไว้รับรองด้วย” ซึ่งการแจ้งในลักษณะนี้ไม่จำเป็นที่จะต้องบอกซ้ำหลายรอบ การทำงานของชุดคำสั่งในส่วนนี้จะแตกต่างจากชุดคำสั่งที่เราต้องป้อนลงไปในส่วน draw ซึ่งจะเป็นการทำซ้ำไปเรื่อยๆ ซึ่งเป็นเรื่องปกติของการทำงานของซอฟต์แวร์ในรูปแบบนี้ ในกรณีของโครงการเพนกวิน ชุดคำสั่งที่บอกว่า “จงแสดงภาพนกเพนกวินทุกครั้งที่ฉันกดอักษร P บนคีย์บอร์ด” จำเป็นที่จะต้องทำซ้ำทุกครั้งที่มีการกดอักษร P และถ้าหากชุดคำสั่งนี้ถูกนำไปวางในส่วน draw เราจะสามารถกดอักษร P เพื่อเรียกนกเพนกวินได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น กรณีของโปรเจกต์นกเพนกวินเป็นเพียงตัวอย่างการใช้งานในระดับพื้นฐานของ Processing ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ในการทำงานสร้างสรรค์และสามารถทำสิ่งที่ซับซ้อนได้อีกมากมายหลายรูปแบบ

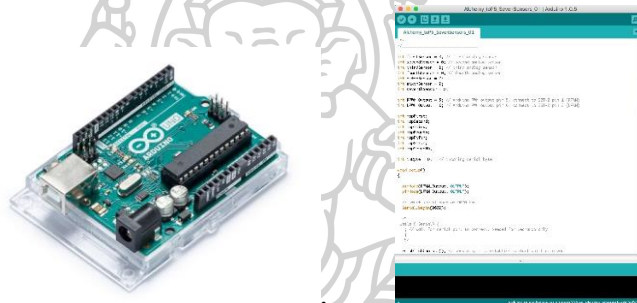
ง.1.1.2 แนะนำ Arduino Board

Arduino Board เป็นไมโครคอนโทรลเลอร์ (micro controller) หรืออุปกรณ์ควบคุมขนาดเล็กชนิดหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันในกลุ่มผู้ที่สนใจการสร้างและพัฒนาหุ่นยนต์เป็นงานอดิเรก ในปัจจุบันศิลปินจำนวนไม่น้อยที่นำอุปกรณ์ชนิดนี้มาใช้ในงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive art)

การพัฒนาโครงการ Arduino มีจุดเริ่มต้นในปี ค.ศ. 2005 ในฐานะของซอฟต์แวร์สำหรับนักศึกษาในสถาบันออกแบบสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์แห่งเมืองไอวีเรีย (the Interaction Design Institute Ivrea) ประเทศอิตาลี ด้วยจุดประสงค์ที่จะให้ผู้สนใจการทำงานในรูปแบบสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์มีโอกาสได้ใช้

อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในราคาที่ไม่สูงมากนัก หนึ่ง ชื่อ Arduino นั้นได้มาจากชื่อของบาร์ในเมืองไอวีเรีย (Ivrea) ซึ่งเป็นสถานที่นัดพบกันของกลุ่มผู้ริเริ่มก่อตั้งบริษัทผู้ผลิต Arduino นั้นเอง¹⁹⁴

ในการใช้งาน Arduino โดยทั่วไป จะต้องมีการข้องเกี่ยวกับการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์เสริมชนิดอื่นที่เรียกว่าเซ็นเซอร์ (sensor) เพื่อรับข้อมูลขาเข้า (input) ทั้งนี้ รูปแบบของเซ็นเซอร์มีอยู่หลากหลาย ประเภทขึ้นอยู่กับชนิดข้อมูลที่ต้องการนำไปใช้งาน ยกตัวอย่างเช่น เซ็นเซอร์วัดอุณหภูมิ เซ็นเซอร์วัดความเข้มของแสง เซ็นเซอร์วัดแรงกด เป็นต้น จากนั้นข้อมูลดังกล่าวจะถูกแปรสภาพและนำเสนอเป็นผลลัพธ์ของข้อมูลขาออกที่เรียกว่า output ทั้งนี้ ข้อมูลขาออกนั้นสามารถแสดงออกมาในสถานะที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับเจตนาหรือจุดประสงค์ของผู้ใช้งาน เช่น การแสดงผลในลักษณะความสว่างของแสงไฟ ความเร็วในการหมุนของมอเตอร์ เป็นต้น



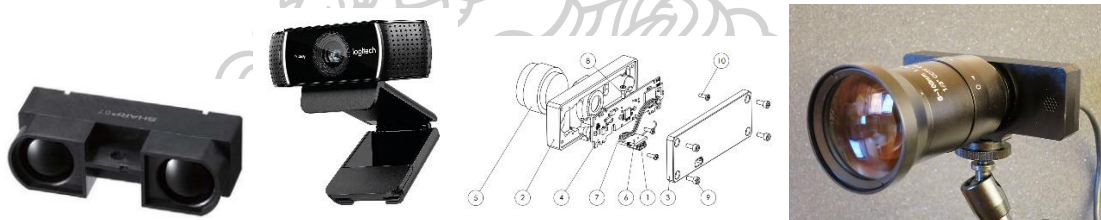
ภาพที่ 95 อุปกรณ์ Arduino Board และ interface ของโปรแกรม Arduino IDE

การใช้งาน Arduino Board จะต้องใช้ควบคู่ไปกับโปรแกรม Arduino IDE (Integrated development environment) เพื่อป้อนชุดคำสั่งลงในอุปกรณ์ผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ Arduino IDE เป็นซอฟต์แวร์ที่มีความใกล้เคียงกับโปรแกรม Processing เป็นอย่างมาก ทั้งในแง่ของรูปร่างหน้าตาของ interface และในแง่ของโครงสร้างชุดคำสั่ง ข้อแตกต่างประการหนึ่งก็คือ การป้อนภาษาใน Arduino IDE นั้นใช้ภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า C++ (อ่านว่า ซี พลัส พลัส) ในขณะที่การป้อนชุดคำสั่งใน Processing ใช้ภาษา Java

¹⁹⁴ "Arduino," accessed December 16, 2018, <https://en.wikipedia.org/wiki/Arduino>.

อย่างไรก็ดี การทำงานภายใน IDE ของทั้งสองโปรแกรมก็มีโครงสร้างและรูปแบบการทำงานที่แทบจะเหมือนกัน กล่าวคือ ใน Arduino IDE จะมีโครงสร้างของชุดคำสั่งในส่วน setup และ loop ซึ่งทำงานเหมือนกับ setup และ draw ในโปรแกรม Processing นั่นเอง

การสร้างสรรคผลงาน deFrame reFrame มีการผสมผสานการใช้งานทั้ง Processing และ Arduino Board รวมไปถึงอุปกรณ์ในส่วนอื่นๆ ที่ทำงานสอดคล้องกันเป็นระบบของงานทั้งหมด อุปกรณ์เหล่านั้นได้แก่ proximity sensor หรือเซ็นเซอร์วัดระยะห่าง ทั้งนี้เซ็นเซอร์ที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในโครงการนี้เป็นเซ็นเซอร์ที่ผลิตโดยบริษัท Sharp รุ่น GP2Y0A710K0F ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้รังสีอินฟราเรด (infrared) ในการวัดระยะห่าง เซ็นเซอร์รุ่นนี้มีความสามารถวัดระยะห่างระหว่างตัวเซ็นเซอร์กับวัตถุได้ในช่วงระยะ 100-550 เซนติเมตร และจะส่งข้อมูลเข้าสู่ Arduino Board เป็นค่าตัวเลขตั้งแต่ 0-1023 อุปกรณ์อีกชิ้นหนึ่งคือกล้องเว็บแคม (web camera) ที่ผลิตโดยบริษัท Logitech รุ่น C922 ซึ่งเป็นกล้องที่สามารถส่งสัญญาณภาพและบันทึกภาพในระบบ Full HD ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้มีการปรับแต่งกล้องด้วยการเปลี่ยนโครงสร้างภายนอกเพื่อให้สามารถเปลี่ยนเลนส์ได้ด้วย



ภาพที่ 96 อุปกรณ์ที่นำมาใช้ในผลงาน deFrame reFrame

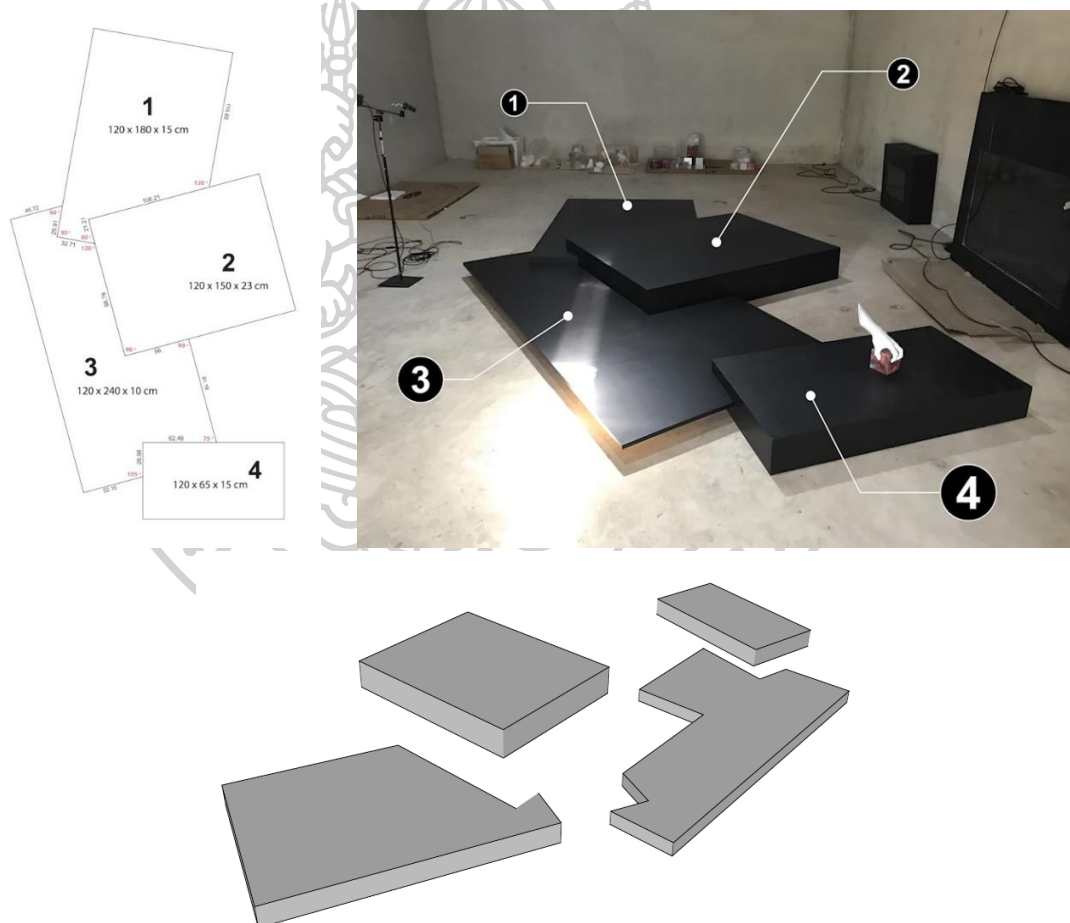
ที่มา : <http://lukse.lt/uzrasai/2013-07-modifying-logitech-c920-to-for-cs-lenses/>

อนึ่ง หากเปรียบเทียบเชื่อมประสานของผลงาน deFrame reFrame กับระบบชลประทาน ก็คงจะกล่าวได้ว่าโปรแกรม Processing และ Arduino board รวมทั้ง Arduino IDE นั้นเป็นเสมือนท่อลำเลียงน้ำ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ถูกส่งผ่านท่อเหล่านั้นมิได้เป็นมวลน้ำดังที่เช่นในระบบชลประทาน แต่กลับเป็นกระแสดารของอักขรและตัวเลขที่เรียกว่า code หรือชุดคำสั่ง นั่นหมายความว่า ทั้งตัวโปรแกรม Processing อุปกรณ์ Arduino board และ Arduino IDE หรือกล้องเว็บแคมและเซ็นเซอร์นั้นมีได้เป็นตัวแทนของอัลกอริธึมในเฟซบุ๊กแต่อย่างใด หากแต่สิ่งสำคัญที่สุดในส่วนเชื่อมประสานคือรูปแบบของชุดคำสั่งซึ่งที่มาจากคุณลักษณะบางประการของเฟซบุ๊กที่ข้าพเจ้าสกัดออกมาจากผลการศึกษาในบทที่ 3 และชุดคำสั่งนี้เองคือสิ่งที่เชื่อมโยงข้อมูลทุกอย่างเข้าหากัน ทั้งนี้ขั้นตอน

การทำงานของชุดคำสั่งจะถูกอธิบายในเนื้อหาส่วนที่ ๓.5.3 กรอบของอัลกอริธึม และ ๓.5.4 กรอบเชิงเวลา

๓.2 โครงสร้างหลักของโลกผัสสะ

องค์ประกอบที่เป็นเสมือนส่วนโครงสร้างหลักของโลกผัสสะคือ กล่องไม้สี่ดำทั้ง 4 กล่อง องค์ประกอบในส่วนนี้ทำหน้าที่เป็นเสมือนพื้นผ้าใบที่ว่างเปล่าของจิตรกรก่อนที่จะลงมือเขียนภาพลงไป ข้าพเจ้ามีเจตนาให้การจัดวางกล่องทั้งสี่มีลักษณะที่ดูเหมือนเวทีการแสดงที่ซ้อนเหลื่อมกันอยู่ อันมีที่มาจากแนวคิดการวิเคราะห์เชิงนาฏกรรมของ เออร์วิง กอฟแมน ที่มองว่าการนำเสนอตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นเปรียบได้กับการแสดงบนเวที



ภาพที่ 97 โครงสร้างกล่องไม้สี่ดำในผลงาน deFrame reFrame

อย่างไรก็ดี เวทีที่ปรากฏในผลงานนั้นมีมากกว่าหนึ่งเวทีและมีลักษณะที่ดูเหมือนจะซ้อนทับกันอยู่ในบางส่วน นั่นก็เป็นด้วยสาเหตุที่ข้าพเจ้ามองว่าเวทีการแสดงสำหรับบทบาทในชีวิตจริงของคนเรานั้นมี

มากกว่าหนึ่งเวที ในบางครั้งบทบาทในแต่ละเวทีก็มิได้แยกขาดจากกันเป็นเอกเทศ แต่กลับมีลักษณะร่วมกันอยู่ในบางแง่มุมและบางโอกาส กล่าวคือคุณสมบัติบางอย่างที่เราแสดงออกในที่ทำงาน เช่น ความเป็นคนยิ้มง่าย ก็สามารถเป็นสิ่งที่เราแสดงออกในงานเลี้ยงของกลุ่มเพื่อนสนิทที่เคยรู้จักกัน มาตั้งแต่สมัยเรียนในระดับประถมศึกษา เป็นต้น ด้วยเหตุดังกล่าวจึงเป็นที่มาของรูปทรงเวทีที่ปรากฏในผลงาน deFrame reFrame ในอีกแง่หนึ่งรูปร่างสีเหลี่ยมก็สื่อไปถึงแนวคิดเรื่องกรอบ (frame) ของกอฟแมนเช่นกัน ในแง่ที่ว่าพื้นที่ด้านบนกล่องเหล่านี้คือขอบเขตของข้อมูลชุดหนึ่งที่ถูกนำมาประกอบสร้างเป็นความหมายจากผลงานชิ้นนี้

ง.3 ผงปูนปลาสเตอร์และแผ่นกระดาษ

ที่ด้านบนกล่องดำ มีองค์ประกอบส่วนหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นเสมือนฉากรับภาพไปด้วยในตัว องค์ประกอบนั้นคือผงปูนปลาสเตอร์และแผ่นกระดาษซึ่งมีที่มาและความหมายดังต่อไปนี้

ง.3.1 ผงปูนปลาสเตอร์ : ผงปูนที่ถูกโรยให้มีรูปร่างเป็นสีเหลี่ยมเป็นนัยที่สื่อความพยายามของมนุษย์ที่จะจัดระเบียบให้กับสิ่งต่างในโลกผัสสะ ซึ่งเทียบได้กับการสร้างกรอบให้กับสิ่งต่างๆ อย่างไรก็ตามกรอบเหล่านั้นก็มีความยืดหยุ่น ไม่มั่นคง และแปรผันได้ ด้วยเหตุนี้ลักษณะรูปร่างของกลุ่มผงปูนปลาสเตอร์จึงมิได้เป็นรูปสี่เหลี่ยมที่สมบูรณ์แบบ นอกจากนี้ผงปูนปลาสเตอร์ยังเชื่อมโยงในเชิงวัสดุกับชิ้นส่วนร่างกายคนที่จะกล่าวถึงในหัวข้อ ง.5.1

ง.3.2 กระดาษ : สาเหตุของการเลือกใช้วัสดุชนิดนี้ก็คือด้วยเหตุที่ว่าลักษณะทางกายภาพของกระดาษที่ผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรมนั้นมีพื้นฐานเป็นรูปสี่เหลี่ยมซึ่งสอดคล้องในเชิงสัญลักษณ์กับความเป็นกรอบในแนวคิดของกอฟแมน อย่างไรก็ตาม คุณลักษณะทางกายภาพของกระดาษที่ปรากฏในผลงาน ได้ถูกปรับเปลี่ยนโดยวิธีการต่างๆ เช่น การฉีกให้ขาด หรือทำให้ยับ เป็นต้น และด้วยคุณสมบัติที่บางเบาและไม่คงรูปของกระดาษ ทำให้วัสดุชนิดนี้ไม่สามารถรักษารูปร่างได้เหมือนวัสดุชนิดอื่นที่มีความแกร่งอยู่ในโครงสร้างของเนื้อวัสดุ อย่างเช่นแผ่นเหล็กหรือไม้เนื้อแข็ง ดังนั้น เมื่อถูกจัดวางให้คาบเกี่ยวอยู่ตรงบริเวณรอยต่อของกล่องไม้ที่มีความสูงแตกต่างกัน ความแบนราบของระนาบกระดาษจะปรับเปลี่ยนสัดส่วนไปตามรูปทรงโครงสร้างของกล่อง ส่งผลให้ความเป็นเหลี่ยมมุมของกล่องนั้นถูกลดทอนลงไป และในขณะเดียวกันก็เพิ่มคุณลักษณะที่เป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตและความไร้ระเบียบแบบแผนเข้าไปในนั้น ซึ่งเป็นคุณสมบัติของโลกแห่งความเป็นจริงที่ประกอบขึ้นด้วยความหลากหลายทางกายภาพ ทั้งสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และสิ่งที่ถูกสังเคราะห์ขึ้นด้วยเทคโนโลยีของมนุษย์ ในอีกแง่หนึ่ง ปัจจัยเหล่านี้ก็นัยที่สื่อถึงการความพยายามที่จะหลุดไปจากกรอบทางสังคมซึ่งทำให้เกิดความ

ขัดแย้งในเชิงความหมายกับองค์ประกอบส่วนที่เป็นเวที ความขัดแย้งดังกล่าวคือสิ่งที่มีอยู่ในโลกผัสสะตามทัศนคติของข้าพเจ้า



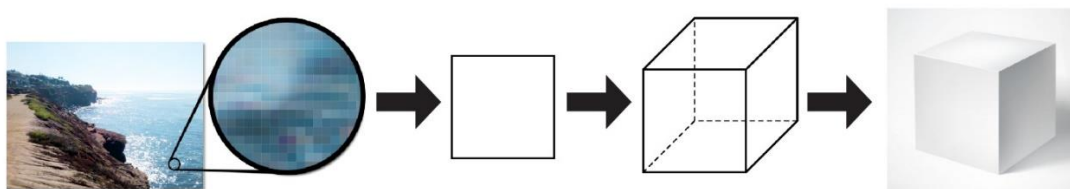
ภาพที่ 98 การใช้งานแผ่นกระดาษและฟองพูนพลาสติกในผลงาน deFrame reFrame



ภาพที่ 99 การใช้งานแผ่นกระดาษและฟองปูนพลาสติกในผลงาน deFrame reFrame

ง.4 รูปทรงลูกบาศก์

เฟซบุ๊กเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ขับเคลื่อนชุดคำสั่งที่ประกอบด้วยกลุ่มตัวอักษรและตัวเลข ความเป็นบุคคลที่ดำรงอยู่ทางกายภาพได้ถูกเข้ารหัสและถ่ายโอนไปอยู่ในรูปแบบกลุ่มข้อมูลที่ประกอบกันเป็นภาพลักษณะในรูปแบบดิจิทัลภายในบริบทของเฟซบุ๊ก อนึ่ง ภาพในระบบดิจิทัลคือสิ่งที่เกิดจากการรวมตัวกันขององค์ประกอบขนาดเล็กที่เรียกว่า “พิกเซล” (pixel) อันมีที่มาจากคำว่า picture element¹⁹⁵ อันหมายถึงองค์ประกอบของภาพ ในเชิงอุปมา พิกเซลจึงเปรียบได้กับกลุ่มก้อนอิฐหลากสีที่ทับซ้อนกันจนก่อเกิดเป็นรูปลักษณะที่สื่อถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคล พิกเซลโดยส่วนใหญ่จะมีพื้นฐานเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส¹⁹⁶ ทำให้มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงกรอบ หรืออาณาเขตที่บรรจุกุณสมบัติปลีกย่อยของบุคคลเอาไว้

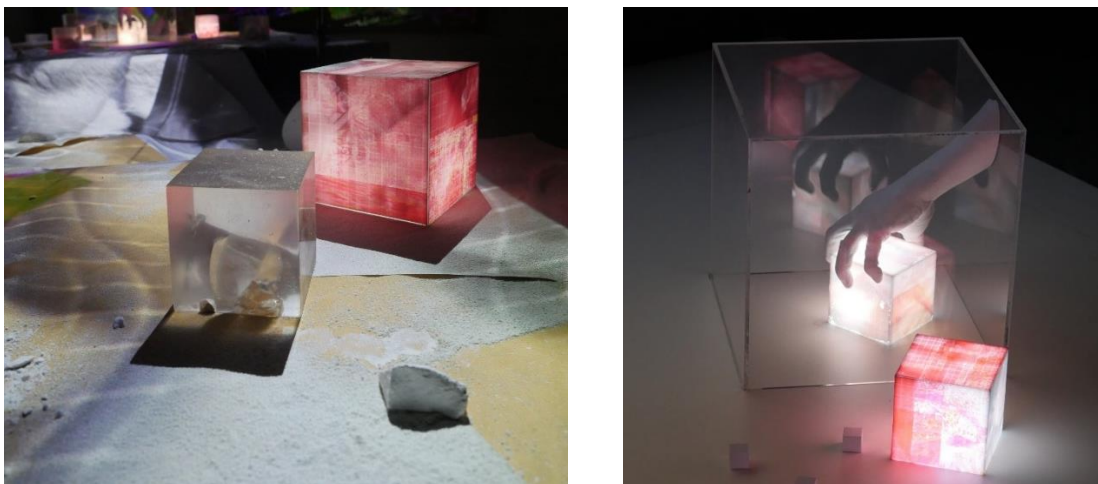


ภาพที่ 100 ภาพแสดงการพัฒนาารูปแบบทัศนธาตุจากความเป็น 2 มิติของพิกเซลไปสู่รูปทรงลูกบาศก์ 3 มิติที่มา: <https://www.tes.com/lessons/VmA47adPdJ/SbvA/how-a-television-works> และ <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/white-3d-cube-vector-11588357>

สืบเนื่องจากที่มาทางความคิดดังกล่าว คุณลักษณะทางกายภาพของพิกเซลได้ถูกนำมาพัฒนาต่อโดยการปรับเปลี่ยนและขยายขอบเขตความเป็นกรอบหรืออาณาเขตในรูปแบบ 2 มิติของภาพในระบบดิจิทัลไปสู่ลักษณะทางกายภาพแบบ 3 มิติของลูกบาศก์ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน deFrame reFrame ซึ่งสื่อถึงกรอบของชุดข้อมูลในโลกผัสสะที่บุคคลคิดสรรเพื่อนำมาประกอบสร้างเป็นตัวตนและอัตลักษณ์ในโลกเสมือน ทั้งนี้ รูปทรงลูกบาศก์ในผลงาน deFrame reFrame ปรากฏอยู่ในลักษณะที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ คือ กล้องไฟที่มีภาพร่างกายมนุษย์ กล้องอะคริลิกใสและแท่งเรซินใสที่มีชิ้นส่วนอวัยวะมนุษย์อยู่ภายใน

¹⁹⁵ "How do digital images work?," accessed February 18, , 2018, <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zf2f9j6/articles/z2tgr82>.

¹⁹⁶ ในปัจจุบัน สัดส่วนของพิกเซลของภาพในระบบดิจิทัลโดยส่วนใหญ่จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส อย่างไรก็ตาม สำหรับระบบการนำเสนอภาพดิจิทัลบางรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอภาพผ่านทางเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ในแบบดั้งเดิม รูปร่างของพิกเซลจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 101 การใช้งานรูปทรงลูกบาศก์ในผลงาน deFrame reFrame

ง.5 ภาพจำลองแห่งตัวตน

ฌาคส์ ลาก็องเชื่อว่า เด็กทารกในวัย 6-18 เดือน พัฒนาสภาวะของความหลงใหลในตัวเองผ่านการเปรียบเทียบอวัยวะต่างๆของตนกับภาพสะท้อนที่มองเห็นในกระจกเงา ดังนั้น กระบวนการหนึ่งของการก่อเกิดตัวตนของมนุษย์ในช่วงเวลานี้คือการที่บุคคลมองเห็นตัวเองในสิ่งอื่น (กระจกเงา) หรือผู้อื่น ในประเด็นนี้ มากาเรต ไอเวอร์เซ็นได้เสนอทัศนะเพิ่มเติมที่น่าสนใจ โดยกล่าวว่า ภาพในกระจกเงาที่ทารกมองเห็นมิได้เป็นภาพสะท้อนตัวตนที่แท้จริง แต่เป็นเพียงสำเนาที่น่าเชื่อถือของตัวตน (a facsimile or simulacrum of a self)¹⁹⁷

หากเราพิจารณาข้อมูลส่วนตัวที่บุคคลป้อนลงไปในระบบเฟซบุ๊กไปเนเชิงอุปมา ข้อมูลเหล่านั้นก็เทียบเคียงได้กับสิ่งจำลองหรือสำเนาของความเป็นบุคคลนั้น คงจะไม่ผิดนักหากจะกล่าวว่าเป็นกระจกเงาคือเครื่องมือในการทำสำเนาของสิ่งต่างๆได้ง่ายและรวดเร็วที่สุดในสภาพแวดล้อมของโลก ในความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม บริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นเอื้ออำนวยให้บุคคลนำเสนอสิ่งจำลองของตัวตนได้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพของสิ่งต่างๆที่บ่งบอกความเป็นตัวเราแล้วอัปโหลด (upload) ลงไปในระบบ หรือแม้กระทั่งข้อความที่สะท้อนความรู้สึกและทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆที่เราโพสต์ลงในเฟซบุ๊กก็นับเป็นสำเนาอย่างหนึ่งของความเป็นตัวเราได้เช่นกัน แนวคิดดังกล่าวได้ถูกนำมาพัฒนาเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างสรรค์ทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในผลงานนั้นคือกระบวนการทำสำเนาของบุคคลที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ คือ การทำสำเนาทางกายภาพด้วย

¹⁹⁷ Alvar, "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." 33-35.

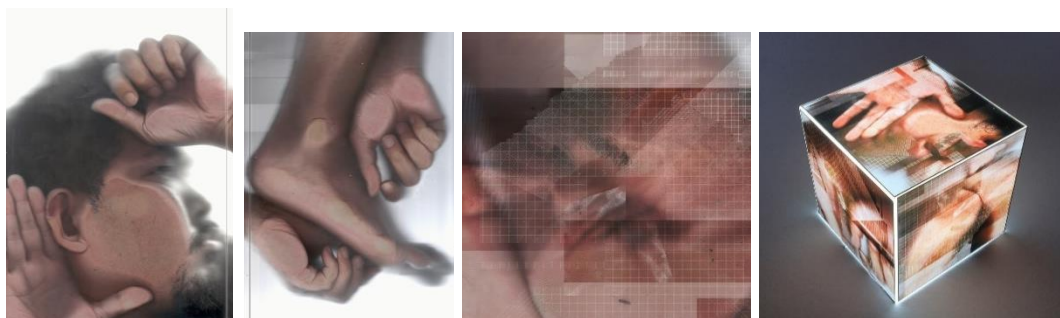
วิธีการทางประติมากรรม การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยการใช้เครื่องสแกนเอกซเรย์และเครื่องสแกน 3 มิติ การทำสำเนาทั้งสามรูปแบบมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ง.5.1 การทำสำเนาทางกายภาพด้วยวิธีการทางประติมากรรม สำเนาในส่วนนี้เป็นตัวแทนของตัวตนในโลกทางกายภาพซึ่งปรากฏอยู่ในโลกผัสสะ อนึ่ง ในขั้นตอนการหล่อขึ้นส่วนร่างกายออกมาเป็นชิ้นงานนั้น จะใช้วัสดุ 2 ประเภท คือ เรซินและปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 102 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์ และขึ้นส่วนร่างกายที่ได้จากการหล่อชิ้นงาน

ง.5.2 การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยการใช้เครื่องสแกนเอกซเรย์ สำเนาในส่วนนี้ถูกนำมาใช้เป็นภาพที่อยู่รอบกล่องไฟรูปทรงลูกบาศก์ และใช้เป็นองค์ประกอบในภาพวิดีโอทัศนียภาพในโลกผัสสะ



ภาพที่ 103 ภาพจากการใช้เครื่องสแกนเอกซเรย์และตัวอย่างการนำไปใช้งานกับกล่องไฟ

ง.5.3 การทำสำเนาในรูปแบบดิจิทัลโดยใช้เครื่องสแกน 3 มิติ การทำสำเนาในลักษณะนี้ ผลลัพธ์ที่ได้จะอยู่ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ซึ่งจะสามารถนำไปปรับเปลี่ยนรายละเอียดและรูปลักษณ์ได้ในโปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติ อนึ่ง สำเนาในส่วนนี้คือสิ่งที่นำไปใช้เป็นองค์ประกอบของภาพวีดิทัศน์ในส่วนโลกเสมือน



ภาพที่ 104 อุปกรณ์ Structure Sensor ที่ใช้ทำงานร่วมกับ iPad เพื่อทำการสแกนสามมิติ
ที่มา : <https://www.hardwarezone.com.my/tech-news-structure-sensor-allows-your-ipad-scan-anything-3d>



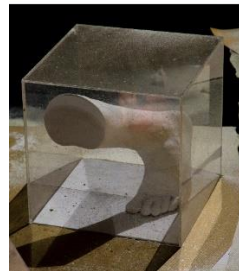
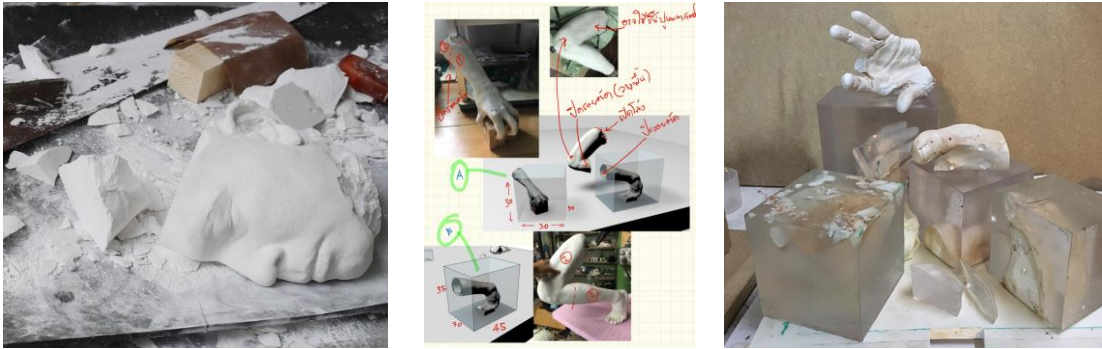
ภาพที่ 105 ภาพแสดงตัวอย่างแบบจำลอง (model) และพื้นผิว (texture) ที่ได้จากการสแกน 3 มิติ

ง.6 ว่าด้วยแนวคิดเรื่อง “กรอบ” ในผลงาน deFrame reFrame

ในการใช้งานเฟซบุ๊ก ผู้ใช้ต้องใส่ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายหรือข้อความลงไปในระบบเพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นเป็นสื่อกลางในการบอกเล่าความเป็นตัวเรา อย่างไรก็ตาม ข้อมูลที่ผู้คนส่วนใหญ่ป้อนลงไปในระบบนั้นเป็นเพียงแค่เศษเสี้ยวของความเป็นคนๆหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับมโนทัศน์เรื่องกรอบของกอฟแมนที่วิเคราะห์ตัวตนของบุคคลผ่านพฤติกรรมที่เขาแสดงออกมา ภายในกรอบของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง แนวคิดของกอฟแมนมีความคล้ายคลึงกับแนวคิดที่พิจารณาความหมายขององค์ประกอบทางภาพที่อยู่ภายในอาณาบริเวณของภาพนั้นๆ ในบริบทของเฟซบุ๊กก็เช่นกัน เราสามารถจินตนาการถึงตัวตนของคนๆหนึ่งได้โดยวิธีการเชื่อมโยงข้อมูลที่ปรากฏในเฟซบุ๊กของเขา ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายของการไปท่องเที่ยวสถานที่ต่างๆ ภาพของสำหรับอาหารที่เขารับประทานในแต่ละวัน หรือรูปถ่ายห่มกับบุคคลต่างๆ ซึ่งเป็นนัยที่บ่งบอกสถานะทางสังคมของบุคคลนั้นได้เช่นกัน ในผลงาน deFrame reFrame นำเสนอแนวคิดดังกล่าวด้วยกระบวนการสร้างกรอบ (framing) ใน 4 รูปแบบ ดังนี้ กรอบของข้อมูลส่วนตัว กรอบของการมองเห็น กรอบของอัลกอริธึม และ กรอบเชิงเวลา รายละเอียดของการสร้างกรอบในแต่ละรูปแบบจะถูกอภิปรายในลำดับถัดไป

ง.6.1. กรอบของข้อมูลส่วนตัว

กรอบของข้อมูลส่วนตัว คือกรอบที่สร้างขึ้นโดยผู้ใช้เฟซบุ๊ก นั้นหมายความว่า ชุดข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในกรอบเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการตัดสินใจของผู้ใช้ ข้าพเจ้าเลือกใช้รูปทรงของชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์เป็นสื่อกลางในการนำเสนอแนวคิดในส่วนนี้ ด้วยเจตนาที่จะใช้ชิ้นส่วนเหล่านั้นเป็นอุปลักษณ์ที่สื่อถึงชิ้นส่วนข้อมูลจากการคัดสรรของบุคคลหนึ่งเพื่อที่จะนำเสนอต่อบุคคลอื่นๆ มิใช่ด้วยจุดประสงค์ที่จะนำเสนอชิ้นส่วนเหล่านั้นในฐานะอวัยวะของคนเรา นอกจากนี้ รูปทรงชิ้นส่วนมนุษย์ที่นำมาใช้เป็นองค์ประกอบในผลงานนั้นมีต้นแบบมาจากร่างกายของข้าพเจ้าที่กำหนดสถานะตนเองในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง มิได้ต้องการที่จะสื่อสารเรื่องราวอันเป็นส่วนตัว หรือเพื่อบ่งบอกว่าเป็นมนุษย์คนใดคนหนึ่งเป็นการเฉพาะ



ภาพที่ 106 ชิ้นส่วนอวัยวะที่ปรากฏในลักษณะต่างๆ

ในขั้นตอนการสร้างสรรค้ข้าพเจ้าใช้วิธีการหลายแบบ ทั้งการถอดพิมพ์ร่างกายตัวเองในส่วนต่างๆ และหล่อออกมาเป็นชิ้นงานด้วยวัสดุสองชนิดคือปูนปลาสเตอร์และเรซิน รวมไปถึงการสแกนร่างกายตัวเอง¹⁹⁸ด้วยเครื่องสแกนเอกสารและเครื่องสแกนสามมิติ เพื่อนำมาใช้ในลักษณะต่างๆที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ต่างกันออกไป ได้แก่

1. ชิ้นส่วนร่างกายที่ถูกตัดแบ่งให้มีขนาดพอดีกับขนาดของกล่องอะคริลิกใส ชิ้นส่วนอวัยวะกลุ่มนี้แสดงให้เห็นรอยตัดแบ่งที่ปราณีตเปรียบเสมือนข้อมูลที่บุคคลบรรจงคัดสรรและมีความตั้งใจที่จะให้มันไปปรากฏอยู่ในโลกเสมือน ชิ้นส่วนที่เป็นมือซ้ายและขวาในกล่องอะคริลิกใสแสดงที่ทำเหมือนกำลังหยิบฉวยกล่องไฟส่องถึงสภาวะของตัวตนและอัตลักษณ์ที่กำลังจะถูกเข้ารหัสให้อยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลในเฟซบุ๊ก
2. ชิ้นส่วนร่างกายที่เป็นปูนปลาสเตอร์ที่ถูกทุบให้แตกออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย รวมไปถึงเศษปูนปลาสเตอร์ที่ได้จากการทุบตีให้แตกหักแหงววินนั้นสื่อถึงความพยายามของบุคคลที่จะสกัดเอาคุณลักษณะเพียงบางส่วนของตนออกมาเพื่อนำไปประกอบเป็นตัวตนและอัตลักษณ์อันใหม่ ในอีกนัยหนึ่งชิ้นส่วนที่แตกหักและผงปูนมีนัยที่สื่อถึงข้อมูลที่บุคคลไม่ต้องการที่จะนำเสนอต่อผู้อื่น
3. ชิ้นส่วนที่บรรจุอยู่ในแท่งเรซินใสเป็นชิ้นส่วนที่ไม่สมบูรณ์มีการแตกหักแหงววิน ชิ้นส่วนเหล่านี้มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์แบบเดียวกับชิ้นส่วนเศษปูนปลาสเตอร์ นอกจากนี้ ความไม่พึงใจที่จะนำเสนอข้อมูลส่วนนี้ของบุคคลถูกแสดงออกมาด้วยรอยแตกและความขุ่นมัวของแท่งเรซินที่มีได้มีความโปร่งใสจนสามารถมองเห็นชิ้นส่วนอวัยวะที่อยู่ภายในได้อย่างชัดเจนดังเช่นกล่องอะคริลิกใส
4. ภาพที่ปรากฏอยู่โดยรอบกล่องไฟทรงรูปทรงลูกบาศก์เป็นภาพของร่างกายมนุษย์ที่อยู่ในอากัปกิริยาที่ถูกบีบอัดให้อยู่ในพื้นที่แคบๆ สื่อถึงความพยายามของบุคคลที่จะบีบอัดข้อมูลส่วนตัวและถ่ายโอนให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ทั้งนี้ ภาพในส่วนนี้ได้มาจากการสแกนร่างกายตัวเองด้วยเครื่องสแกนเอกสาร

¹⁹⁸ รายละเอียดของการสแกนร่างกายถูกอธิบายไว้ในเนื้อหาส่วน ๓.5.2 และ ๓.5.3

ง.6.2 กรอบของการมองเห็น

จากการศึกษาและวิเคราะห์กรณีการเซ็นเซอร์ภาพ The Terror of War ในเฟซบุ๊กของเออร์นา ซอลเบิร์ก นายกรัฐมนตรีประเทศนอร์เวย์ ที่ได้กล่าวถึงในบทที่ 3 ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงความสำคัญของรูปภาพในฐานะของสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลด้านต่างๆ ในแง่ที่สื่อชนิดนี้สามารถสร้างความประทับใจหรืออารมณ์ร่วมในเรื่องราวเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ด้วยเนื่องมาจากกระบวนการอ่านหรือพิจารณาความหมายในภาพนั้นไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาใดๆเป็นการเฉพาะ ดังนั้น สำหรับมนุษย์ผู้ไม่มีปัญหาทางด้านสายตา รูปภาพจึงนับเป็นภาษาสากลอันหนึ่งอย่างแท้จริง และเครื่องมือที่สามารถทำหน้าที่บันทึกข้อมูลในรูปแบบของภาพได้ก็คือกล้องถ่ายภาพหรือกล้องบันทึกภาพวีดิทัศน์นั่นเอง

คุณลักษณะโดยพื้นฐานของศิลปะการถ่ายภาพนั้นคือนำเสนอเรื่องราวหรือแนวความคิดด้วยวิธีการเสาะหาและบันทึกมุมมองที่ดีที่สุดของสรรพสิ่งด้วยอุปกรณ์ถ่ายภาพ อย่างไรก็ตาม ใดก็ตามที่ด้วยข้อจำกัดของกลไกภายในของกล้องถ่ายภาพทำให้เนื้อหาที่ศิลปินต้องการจะสื่อ นั้นถูกกำหนดให้ปรากฏอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยมเพียงเท่านั้น สิ่งที่ไม่ปรากฏอยู่ภายในกรอบนั้นจะไม่ถูกนำมาพิจารณาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความหมาย ในบางครั้งผู้ถ่ายภาพจึงจำเป็นต้องใช้ “ความพิถีพิถัน” ในการจัดวางองค์ประกอบในภาพที่จะนำเสนอให้ปรากฏออกมาให้ดูดีที่สุด อนึ่ง คำว่า “ความพิถีพิถัน” ในที่นี้มักจะเกี่ยวข้องกับการจัดการหรือการสลับสับเปลี่ยนตำแหน่ง คน สัตว์ วัตถุ สถานที่ หรือสิ่งใดๆก็ตามที่ผู้ถ่ายภาพต้องการจะสื่อสารออกมาในรูปแบบของภาพถ่าย จากการตั้งข้อสังเกตอันนี้ ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าการกระทำดังกล่าวสามารถถือเป็นการคัดสรรข้อมูลในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งในที่นี้คือการคัดสรรข้อมูลทางภาพ นักถ่ายภาพที่เก่งกาจจะสามารถคัดสรรข้อมูลเหล่านั้นมาประพันธ์ให้เกิดเป็นเรื่องราวภายในอาณาบริเวณของกรอบสี่เหลี่ยมแห่งภาพถ่ายนั้นได้อย่างทรงพลัง เฉกเช่นเดียวกับผู้ใช้เฟซบุ๊กที่ข้าพเจ้าขอยอมสามารถประพันธ์ความเป็นตัวตนที่โดดเด่นขึ้นมาได้ในโลกเสมือนด้วยวิธีการคัดสรรและเชื่อมโยงสารพัดข้อมูลให้ประสานเป็นเนื้อเดียวกันอย่างกลมกลืน



ภาพที่ 107 ภาพแสดงตัวอย่างการใช้กล้องถ่ายภาพเพื่อสร้างกรอบในการสื่อสารเรื่องราวผ่านทางเว็บไซต์ Instagram

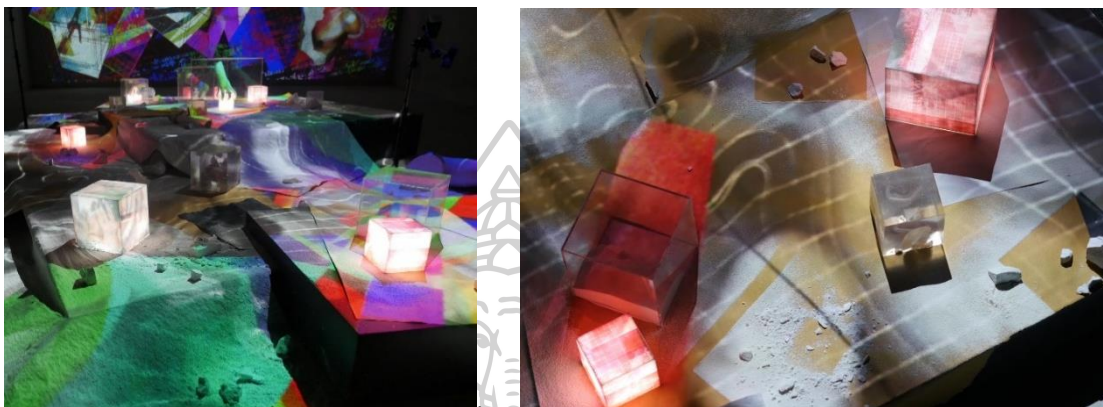
ที่มา : https://www.boredpanda.com/truth-behind-instagram-photos-cropping-chompoo-baritone/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

และ https://www.dailymail.co.uk/travel/travel_news/article-3257422/Rose-tinted-Instagram-spectacles-image-collection-called-Broken-India-stark-realities-glamorous-shots.html

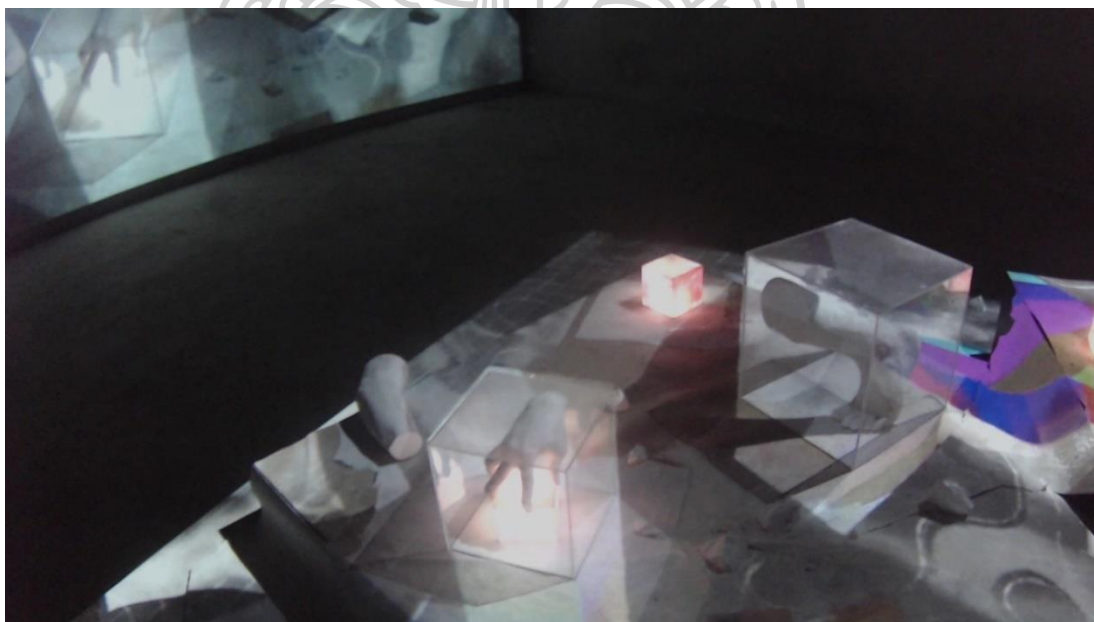
มีกรณีศึกษาที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดองค์ประกอบในภาพถ่ายได้อย่างชัดเจน ดังที่ยกมาใน (ภาพที่ 107) ตัวอย่างในภาพทางฝั่งซ้ายแสดงให้เห็นเจตนาของช่างภาพที่จะกีดกันเอาข้อมูลทางภาพที่บ่งบอกลักษณะของสภาพแวดล้อมของเด็กหญิงชาวอินเดียที่อยู่ท่ามกลางกองขยะออกไปจากภาพถ่ายจนหมดสิ้น คงเหลือไว้แต่ใบหน้าที่ยิ้มแย้มของเด็กหญิง ที่ปรากฏอยู่ภายในกรอบของ Instagram เพียงเท่านั้น ในขณะที่ ตัวอย่างในภาพทางฝั่งขวาแสดงให้เห็นว่าผู้ที่ถ่ายภาพต้องการจะนำเสนอเฉพาะภาพของคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่ถูกจัดวางกับวัตถุอื่นๆบนเตียงนอนที่ และตัดเอาภาพของความไม่เป็นระเบียบเรียบร้อยที่มีอยู่ในห้องออกไป ส่งผลให้องค์ประกอบโดยรวมภายในกรอบของภาพนั้นสามารถสื่อไปถึงรูปแบบการใช้ชีวิตที่เก๋ไก๋ของคนๆหนึ่งได้

ในผลงาน deFrame reFrame กล้องเว็บแคมสามตัวถูกนำมาใช้เป็นอุปกรณ์สำคัญในการส่งผ่านข้อมูลทางภาพจากโลกผัสสะไปสู่โลกเสมือน ในเชิงอุปมา มันคือช่องทางอันเป็นสื่อกลางที่ส่งข้อมูลของบุคคลเข้าไปในระบบเฟซบุ๊ก แต่ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่ากรมองผ่านสายตาของกล้องนั้นไม่สามารถจะเห็นภาพรวมทั้งหมดในผลงานได้คราวเดียว การจัดวางมุมมองการบันทึกภาพจึงเป็นเสมือนความตั้งใจที่จะบันทึกภาพของผลงานเพียงบางส่วนที่ต้องการจะนำเสนอออกไปให้ผู้อื่นได้เห็น ซึ่งในที่นี้คือภาพหรือข้อมูลที่บุคคลต้องการให้ไปปรากฏอยู่ในระบบเฟซบุ๊กนั่นเอง จากภาพประกอบที่

เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสภาพโดยรวมของสภาวะแวดล้อมทั้งหมดในผลงานที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่ากับภาพที่เห็นผ่านมุมมองของกล้องทั้งสามตัว จะเห็นได้ว่า สัญญาณภาพจากกล้องมิได้นำเสนอภาพรวมทั้งหมดของผลงาน แต่ถูกกำหนดให้จับจ้องไปที่ข้อมูลเพียงบางส่วนที่บุคคลต้องการจะนำเสนอในโลกเสมือน นี่คือที่มาของการเรียกภาพในส่วนนี้ว่า “ภาพขององค์ประกอบบางส่วนจากโลกผัสสะ” ที่ได้กล่าวถึงในหัวข้อ ค.3.1



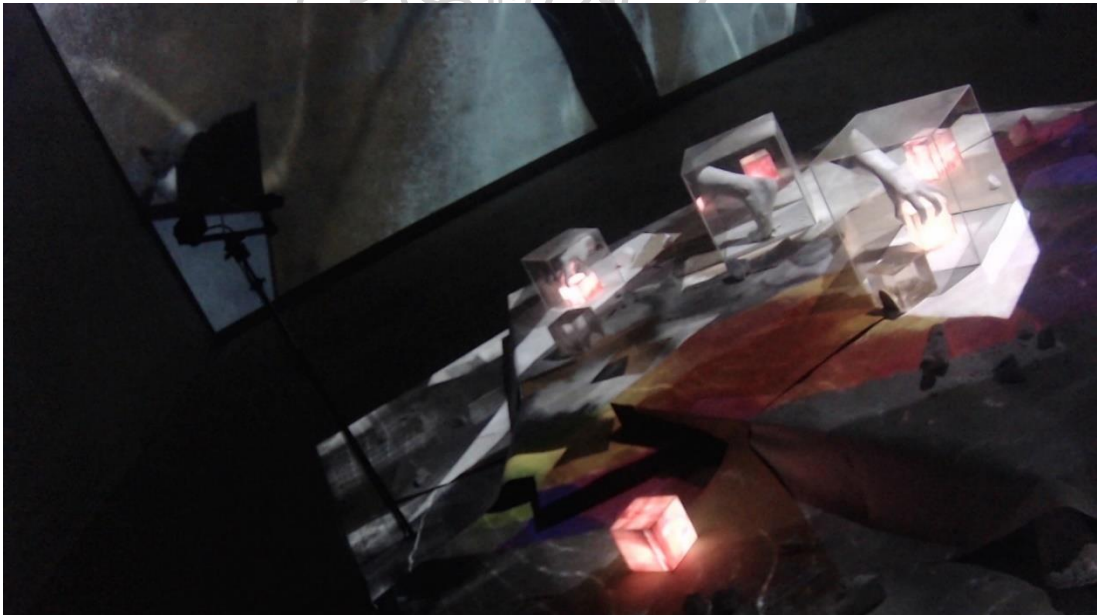
ภาพที่ 108 ตัวอย่างภาพจากมุมมองต่างๆ (ที่ไม่ใช่มุมมองจากกล้องเว็บแคม)



ภาพที่ 109 ภาพจากมุมมองของกล้อง 1



ภาพที่ 110 ภาพจากมุมมองของกล้อง 2



ภาพที่ 111 ภาพจากมุมมองของกล้อง 3

ง.6.3 กรอบของอัลกอริธึม

ดังที่ได้กล่าวไปในเนื้อหาส่วน ค. ที่ว่าด้วยลักษณะทางกายภาพของผลงาน deFrame reFrame ภาพที่ปรากฏในโลกเสมือนนั้นเกิดจากสัญญาณภาพ 3 ส่วน คือ หนึ่ง ภาพบางส่วนจากโลกผัสสะ สอง ภาพที่ถูกสร้างขึ้นในโปรแกรม Processing และ สาม ภาพที่ถูกเตรียมไว้ล่วงหน้าด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ในลำดับถัดไปจะเป็นการอธิบายขั้นตอนการสร้างภาพในแต่ละส่วนรวมไปถึงผลลัพธ์ที่เกิดจากการรวมกันของภาพเหล่านั้น

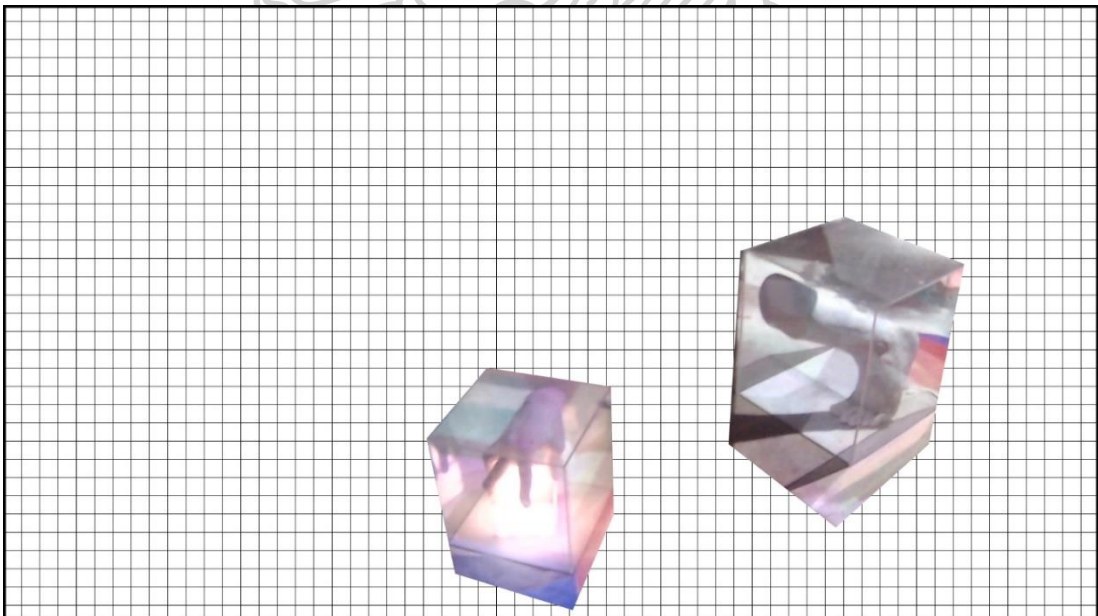
กระบวนการ masking ภาพวิดีโอ

สืบเนื่องจากเนื้อหาในหัวข้อ ง.6.2 “ภาพขององค์ประกอบบางส่วนจากโลกผัสสะ” คือสัญญาณภาพจากกล้อง 3 ตัวที่มองเห็นผ่านมุมมองของกล้อง ภาพดังกล่าวจะเข้ามาสู่โปรแกรม Processing ในลักษณะของข้อมูลทางภาพภายในกรอบสี่เหลี่ยม ซึ่งการทำงานในส่วนนี้เกิดขึ้นจากของคำสั่งชุดที่ 1 ในโปรแกรม Processing ในขั้นตอนต่อไปภาพวิดีโอทั้งสามนั้นจะเข้าสู่กระบวนการที่เรียกว่า masking ทั้งนี้ คำว่า masking มีที่มาจากคำว่า mask ที่หมายถึงหน้ากากหรือการกั้นบางสิ่งบางอย่างไม่ให้ถูกมองเห็น ในทางคอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphic) การ masking คือการกั้นหรือลบเอาเฉพาะบางส่วนของภาพออกไปและคงไว้เพียงเนื้อหาบางส่วนของภาพที่นักออกแบบต้องการจะนำเสนอ กระบวนการเช่นนี้เทียบได้กับการตัดเจาะกระดาษให้เป็นช่องว่างในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะกระดาษ บริเวณที่ไม่ถูกตัดออกไปคือรูปร่างของผลงานที่ศิลปินต้องการ ส่วนที่ตัดออกไปจะเกิดเป็นช่องว่างที่สามารถมองเห็นสิ่งที่อยู่ด้านหลังได้ ทั้งนี้ กระบวนการ masking ในผลงาน deFrame reFrame มีนัยสำคัญอยู่สองแง่มุม ในแง่หนึ่ง กระบวนการดังกล่าวนี้สื่อถึงพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่คัดสรรข้อมูลของตนเองเพียงบางส่วนเพื่อป้อนลงในระบบเฟซบุ๊ก ประการที่สอง การ masking สื่อถึงการคัดกรองข้อมูลโดยระบบการคิดพิจารณาของอัลกอริธึมเฟซบุ๊กที่มีได้นำเสนอข้อมูลที่ใช้ป้อนลงในระบบอย่างที่มีนัยเป็น แต่กลับมีการปิดกั้นข้อมูลบางส่วนเอาไว้ไม่ให้ปรากฏออกมาทั้งหมด

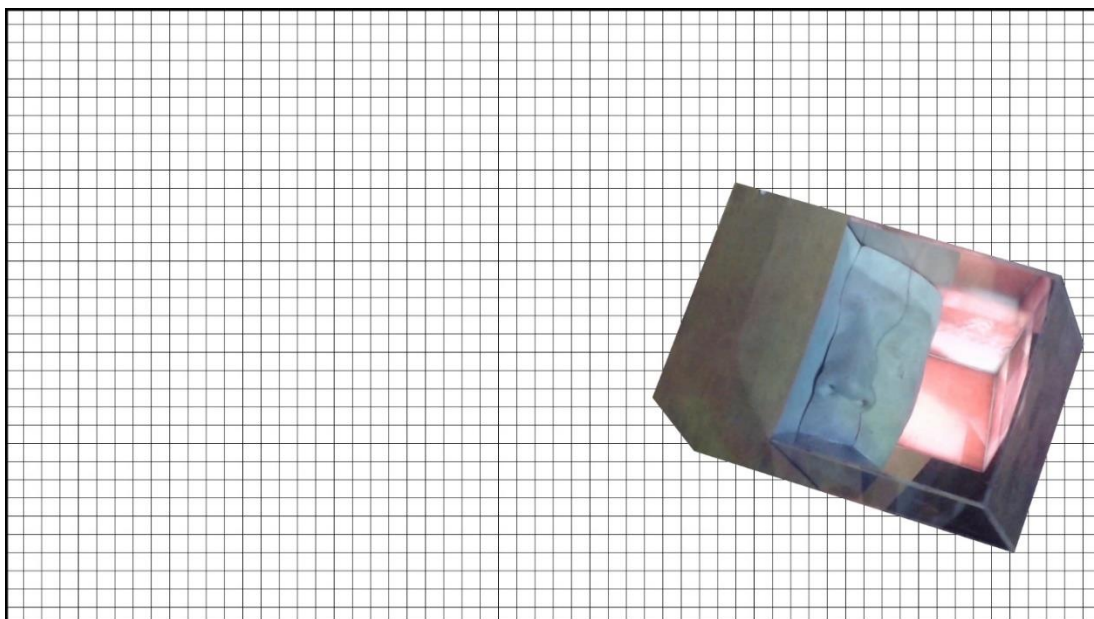


ภาพที่ 112 ตัวอย่างศิลปะกระดาษที่ใช้วิธีการตัดเจาะส่วนที่ไม่ต้องการออกไปจนเกิดเป็นชิ้นงาน
ที่มา : <https://theinspirationgrid.com/paper-cut-out-art-pieces-by-bovey-lee/>

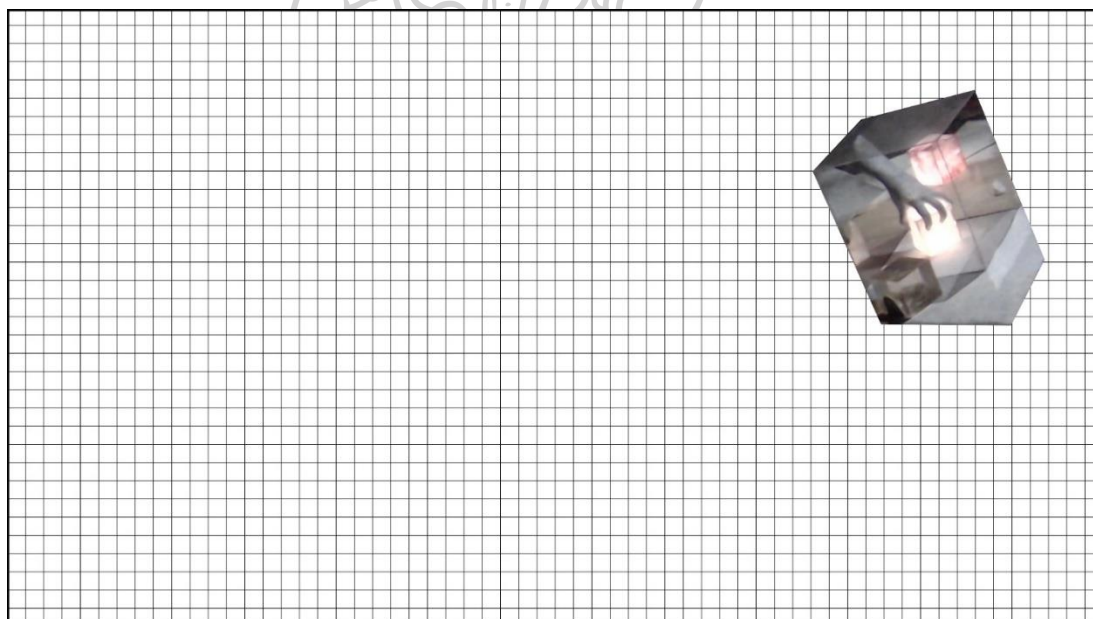
ในขั้นตอนการ masking ภาพวีดิทัศน์ในผลงาน deFrame reFrame สัญญาณภาพจากกล้อง 3 ตัวที่ถูกป้อนเข้าสู่โปรแกรม Processing ในลักษณะภาพที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมจะถูกคำสั่งชุดที่ 2 ทำการตัดทอนรายละเอียดในภาพออกไปบางส่วน จนเกิดเป็นรูปร่างตามที่กำหนดไว้ ในภาพที่ 113 114 และ 115 คือภาพจากกล้องทั้ง 3 ตัวหลังจากผ่านกระบวนการ masking โดยการใช้คำสั่งชุดที่ 2 ในโปรแกรม Processing (ภาพในบริเวณที่แสดงเป็นรูปตารางคือส่วนที่โปร่งใส ไม่มีข้อมูลของภาพ)



ภาพที่ 113 ภาพจากกล้องตัวที่ 1 หลังผ่านการ masking



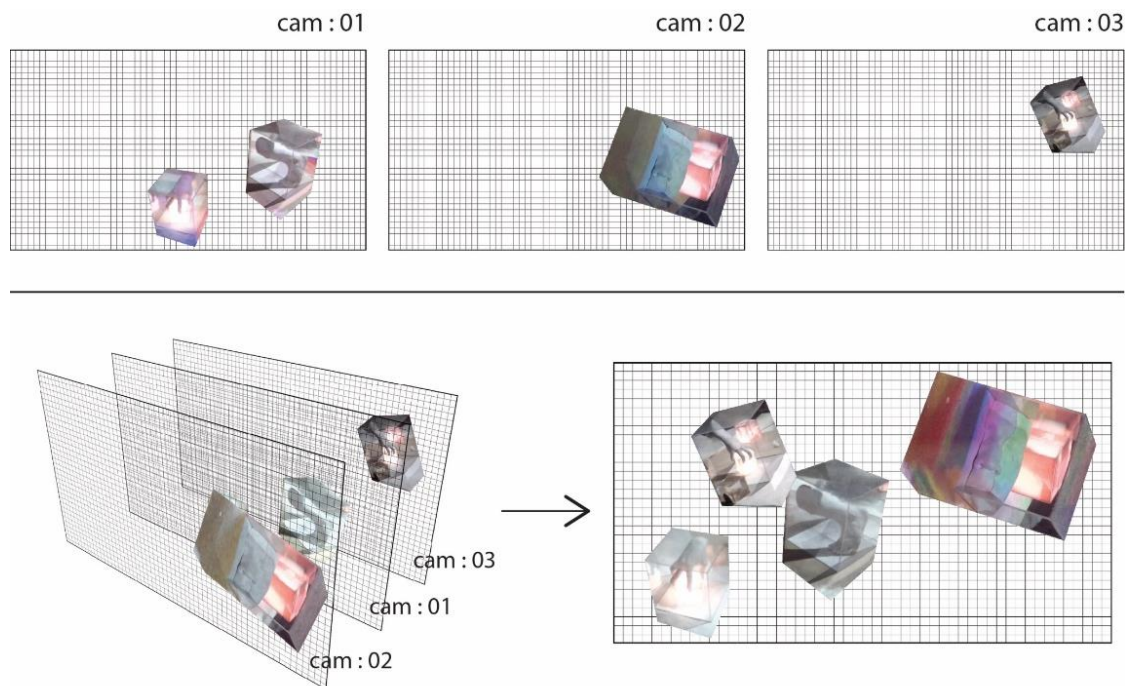
ภาพที่ 114 ภาพจากกล้องตัวที่ 2 หลังผ่านการ masking



ภาพที่ 115 ภาพจากกล้องตัวที่ 3 หลังผ่านการ masking

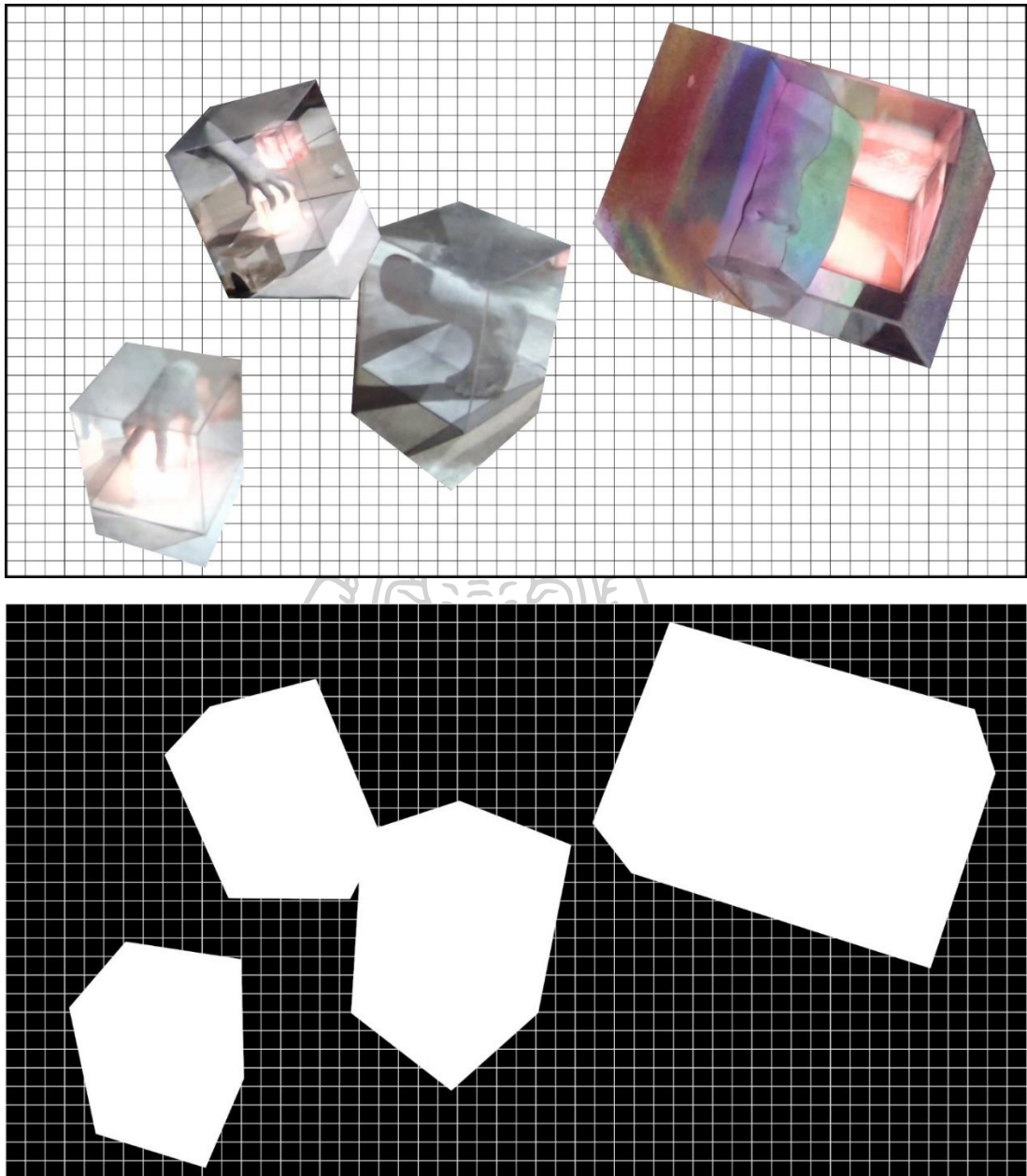
การทำงานของชุดคำสั่งที่ 3 4 และ 5

จากนั้น ภาพทั้งสามจะถูกนำมาจัดวางซ้อนกันด้วยการสั่งการของคำสั่งชุดที่ 3 ในโปรแกรมดังที่ปรากฏในภาพด้านล่างนี้

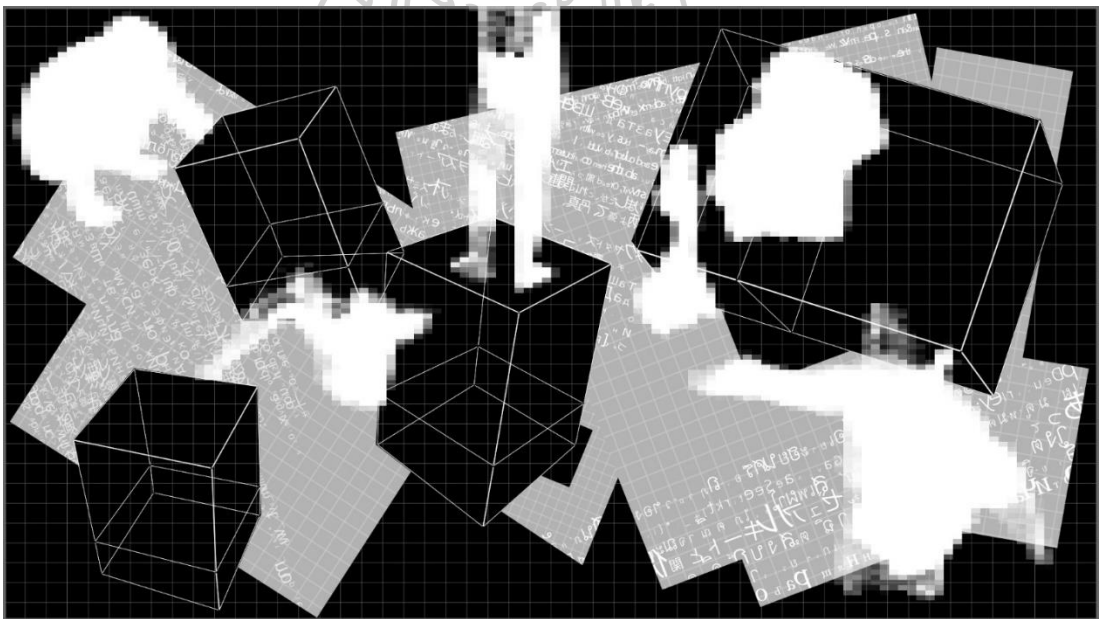
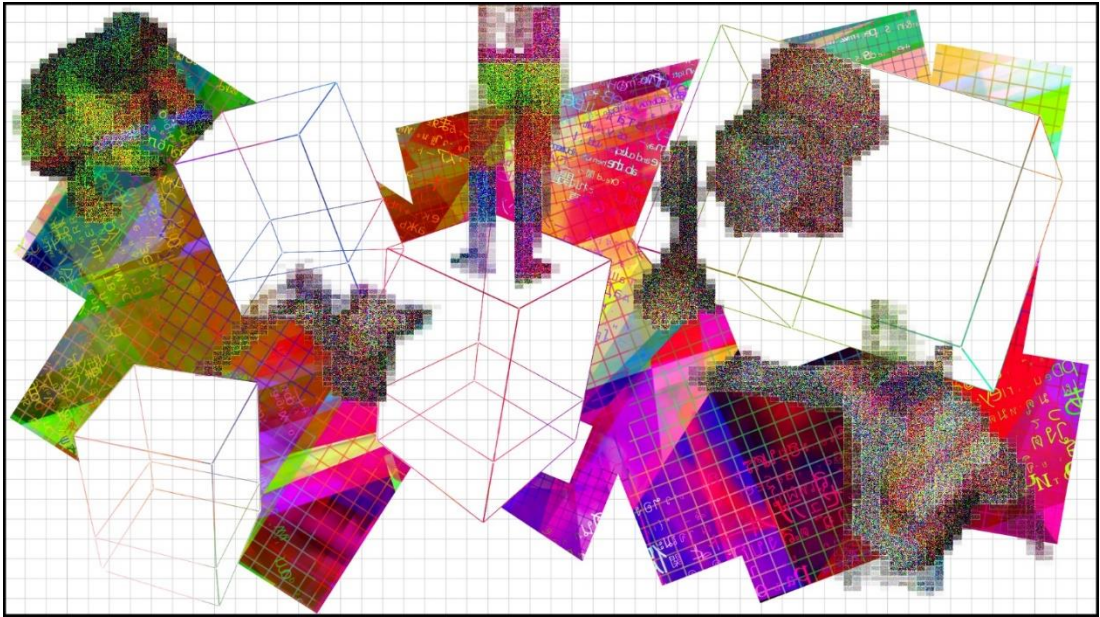


ภาพที่ 116 ภาพแสดงการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพจากกล้องทั้ง 3 ตัวที่ผ่านการ masking ซึ่งรวมกันเป็นภาพขวาล่าง

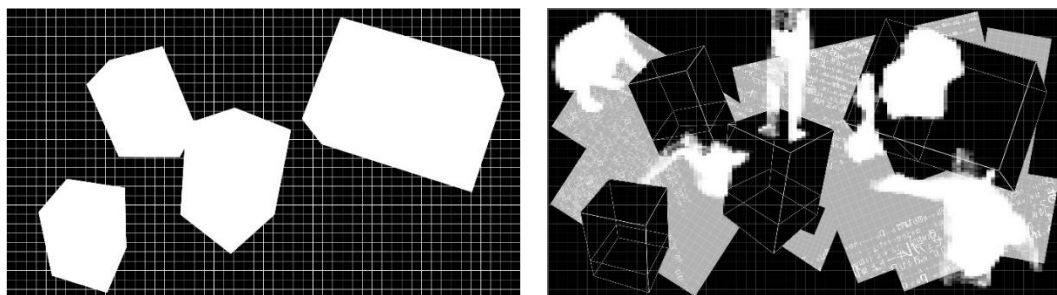
และเมื่อได้รูปที่ประกอบขึ้นจากภาพที่ผ่านการ masking ทั้งสามภาพแล้ว ในขั้นตอนต่อไปคำสั่งชุดที่ 4 จะนำภาพนี้ไปรวมกับองค์ประกอบส่วนอื่นที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ส่วนแรก นั่นคือภาพของเส้นที่ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างของกลุ่มรูปทรงลูกบาศก์-ชุดที่ 1 รวมไปถึงกลุ่มของตัวเลขและตัวอักษร



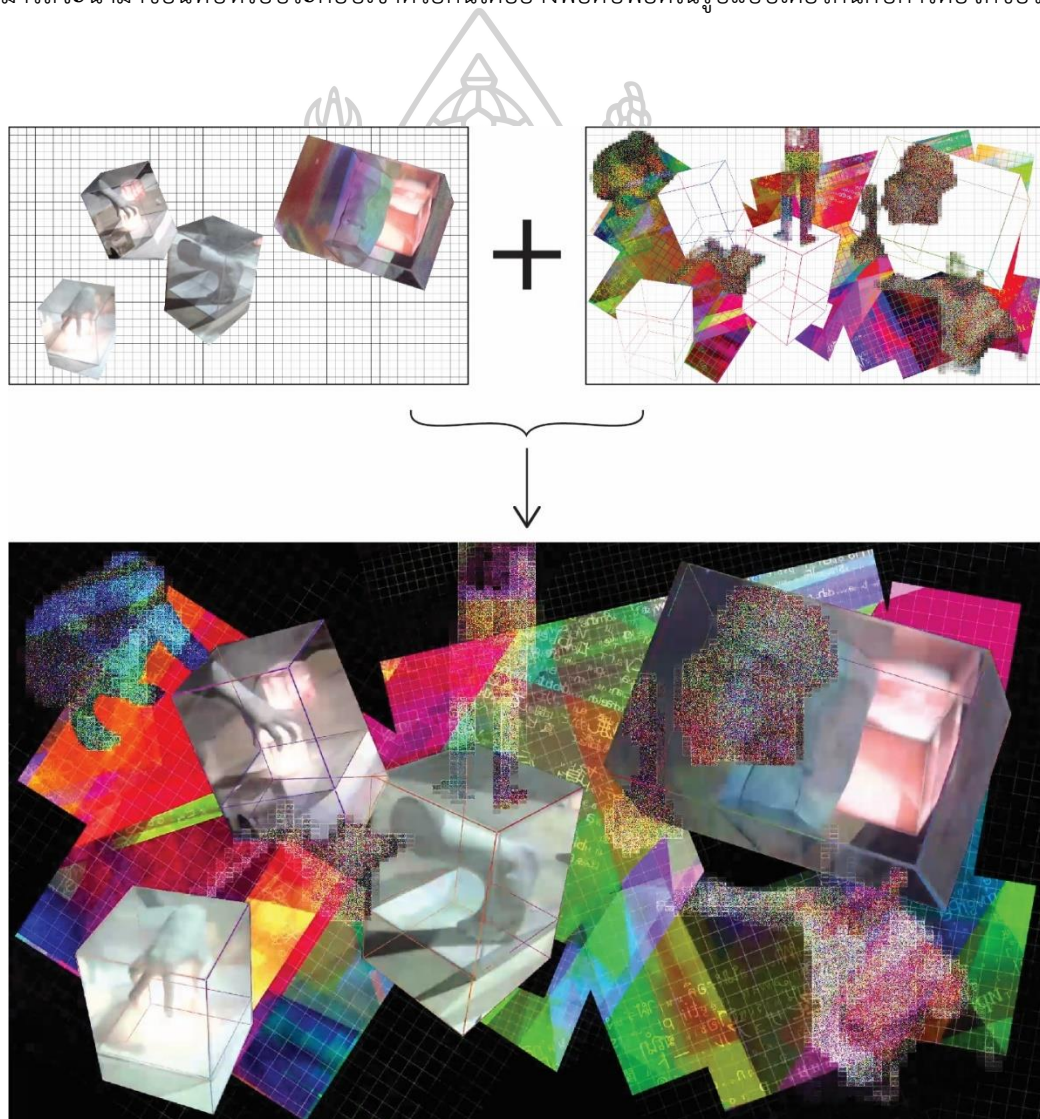
ภาพที่ 117 โครงสร้างโดยรวมของการซ้อนทับกันของสัญญาณภาพ 3 ส่วนที่ผ่านการ masking ภาพบนคือภาพต้นฉบับ ภาพล่างคือภาพต้นฉบับที่ถูกตัดทอนรายละเอียดจนเหลือแต่โครงร่างของภาพทั้งหมด (ภาพแบบ silhouette หรือ outline)



ภาพที่ 118 โครงสร้างโดยรวมของภาพกราฟิกชุดที่ 1

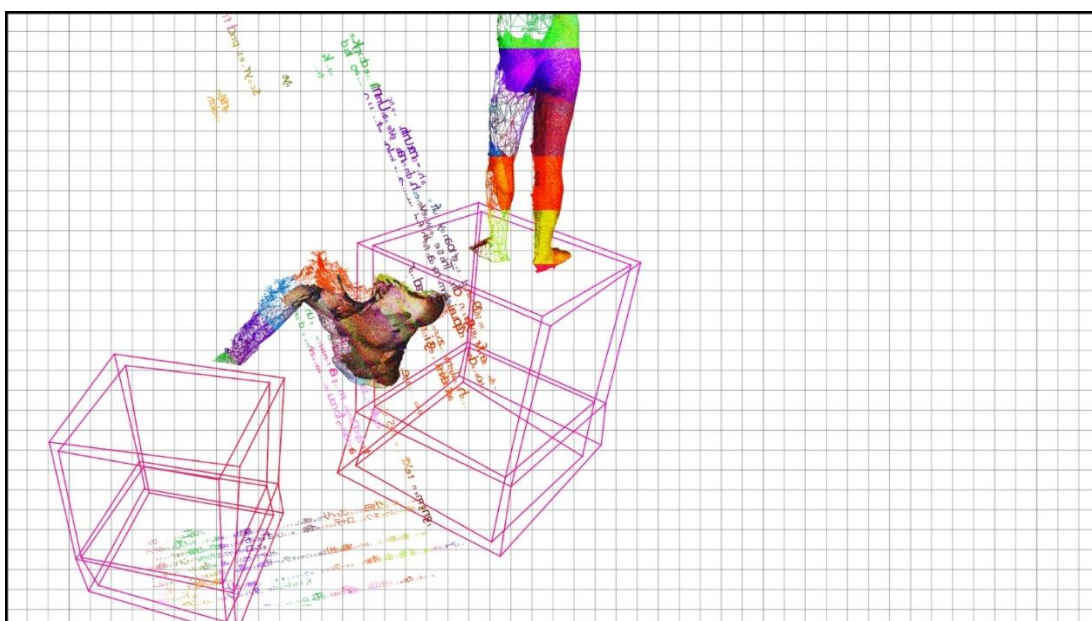


ภาพที่ 119 ภาพเปรียบเทียบโครงสร้างโดยรวมของภาพจากกล้องทั้งสามตัว และภาพกราฟิกชุดที่ 1 จากการเปรียบเทียบในภาพที่ 119 จะเห็นได้ว่าโครงสร้างโดยรวมของภาพทั้งสองส่วนนั้นอยู่ในลักษณะที่สามารถจะนำมาซ้อนทับหรือประกอบเข้าด้วยกันได้อย่างพอดีบพอดีในรูปแบบเดียวกันกับการต่อจิ๊กซอว์

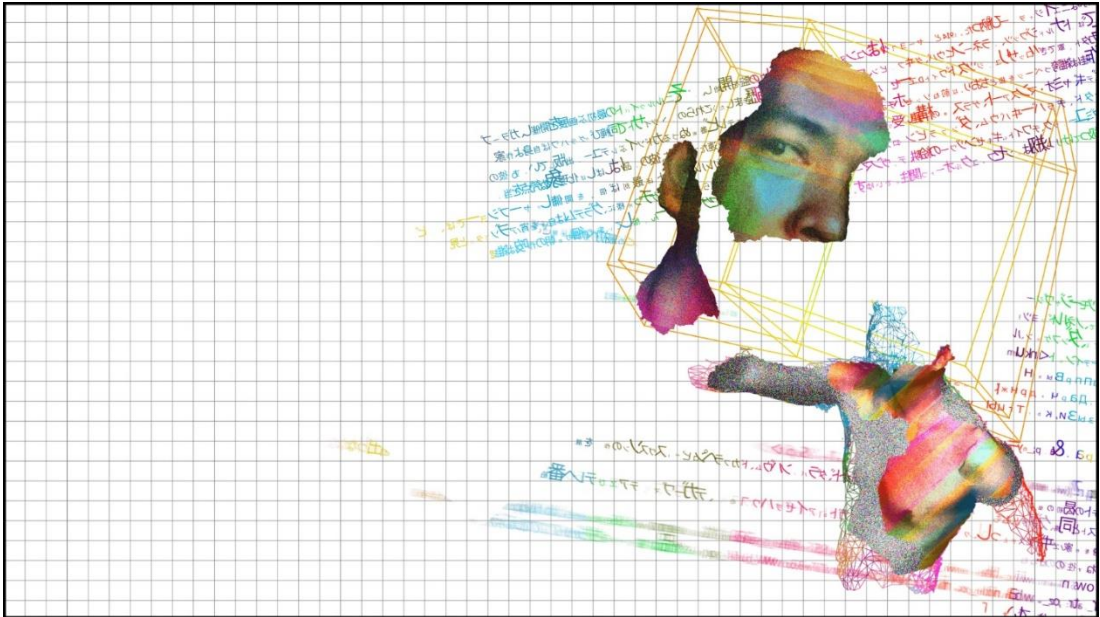


ภาพที่ 120 ผลลัพธ์จากการซ้อนทับกันของภาพจากกล้องทั้งสามตัวและภาพกราฟิกชุดที่ 1 ภาพซ้ายบน คือสิ่งที่เปรียบได้กับข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงในระบบเฟซบุ๊ก ภาพขวาบน คือภาพที่สร้างขึ้นใน Processing ซึ่งเปรียบได้กับสิ่งที่ระบบเฟซบุ๊กเตรียมไว้ให้

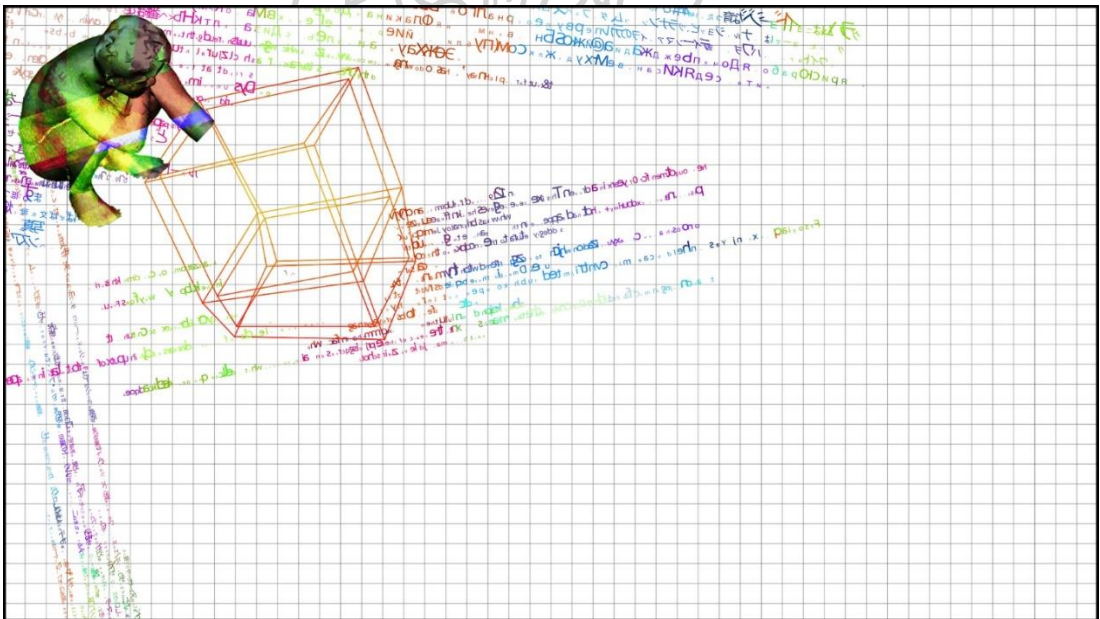
ในขณะที่คำสั่งชุดที่ 4 กำลังทำงานอยู่ ภาพอีกส่วนหนึ่งก็ปรากฏขึ้นมาในเวลาเดียวกันด้วยการทำงานของคำสั่งชุดที่ 5 ภาพเหล่านั้นคือ ภาพของเส้นโครงสร้างกลุ่มรูปทรงลูกบาศก์-ชุดที่ 2 และเส้นที่เป็นลักษณะโครงสร้างตาข่ายร่างกายมนุษย์ซึ่งได้มาจากการสแกน 3 มิติ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับองค์ประกอบในส่วนนี้ เช่น ตำแหน่งการปรากฏตัวและสีเส้นของทัศนธาตุนั้น จะเชื่อมโยงกับข้อมูลที่เซ็นเซอร์ได้รับมาจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ทั้งนี้การปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์แต่ละตัวจะให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันออกไป



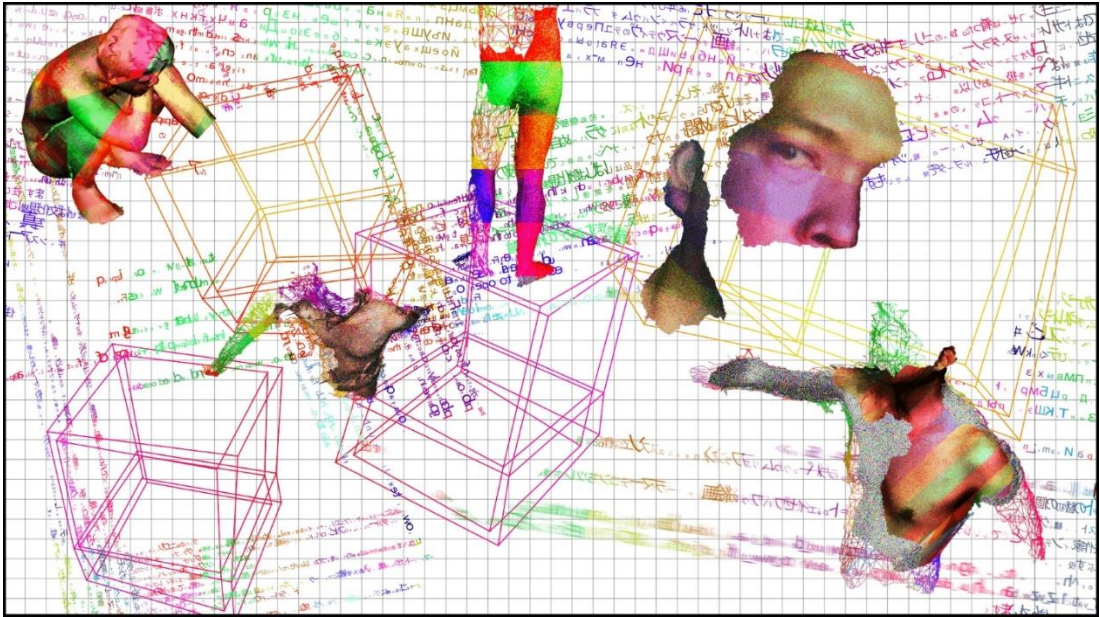
ภาพที่ 121 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ตัวที่ 1



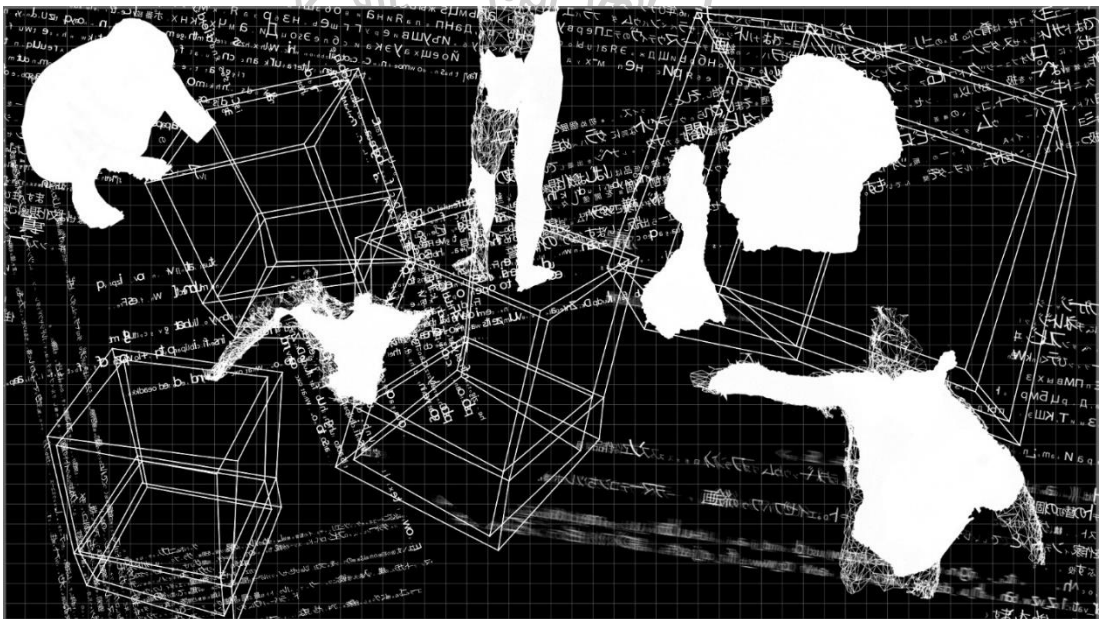
ภาพที่ 122 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ตัวที่ 2



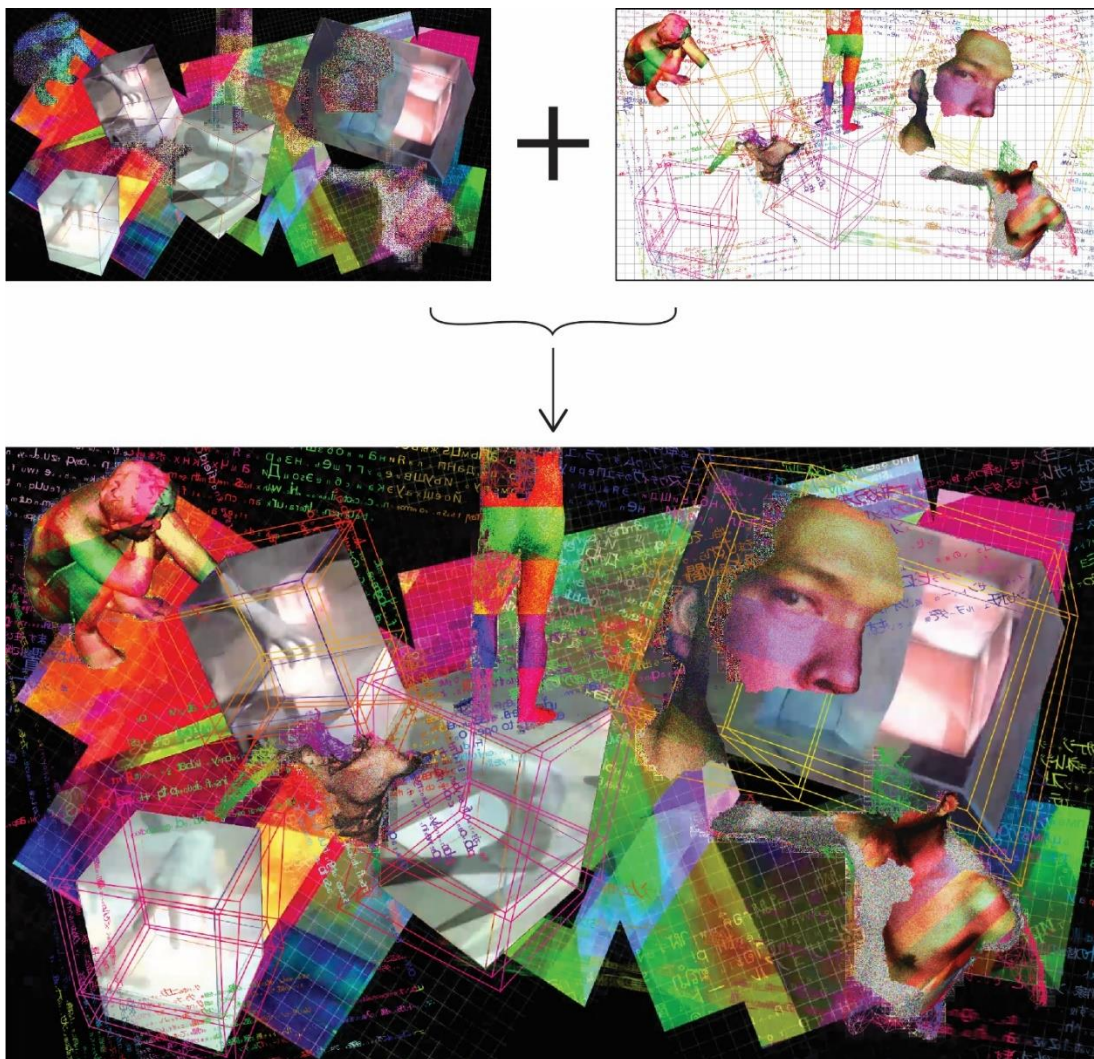
ภาพที่ 123 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ตัวที่ 3



ภาพที่ 124 ภาพกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ทั้งสามตัว



ภาพที่ 125 โครงสร้างโดยรวมของกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับเซ็นเซอร์ทั้งสามตัว



ภาพที่ 126 ผลลัพธ์จากการซ้อนทับกันของภาพจากกล้องทั้งสามตัวและภาพกราฟิกชุดที่ 1 และชุดที่ 2

จะเห็นได้ว่าทัศนธาตุของส่วนที่เป็นสัญญาณภาพจากกล้อง และส่วนที่สร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์มีความเชื่อมต่อกันทำให้เกิดโครงสร้างและข้อมูลอันใหม่ขึ้นมาในโลกเสมือน ยกตัวอย่างเช่น ภาพที่สร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ตรงส่วนที่เป็นร่างกายมนุษย์บริเวณมุมซ้ายบนของภาพในโลกเสมือนจะเชื่อมต่อกับภาพของชิ้นส่วนมือซ้ายที่อยู่ภายในกล่องอะคริลิกใสซึ่งเป็นภาพสัญญาณจากกล้องที่ส่งมาจากโลกผัสสะ เป็นต้น การเชื่อมต่อกันของข้อมูลในลักษณะนี้ทำให้ความหมายที่ปรากฏอยู่ในภาพมีความเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

อนึ่ง สาเหตุที่ข้าพเจ้ากำหนดให้ภาพในส่วนที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ทั้งสองส่วนมีบริเวณที่เป็นช่องว่างซึ่งแสดงลักษณะของการรอยสิ่งเติมเต็มจากภาพอีกส่วนหนึ่ง และกำหนดให้ทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในภาพสัญญาณจากกล้องมีความเชื่อมโยงกับองค์ประกอบของภาพที่สร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ ก็ด้วยจุดประสงค์ที่จะใช้คุณลักษณะเหล่านั้นสร้างความหมายในเชิงสัญลักษณ์ 2 รูปแบบ ประการแรก เพื่อสื่อถึงแนวคิดเรื่องกรอบในโนทัศน์ของกอฟแมนอันเป็นพื้นที่พิจารณาความหมายของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในพื้นที่นั้นๆ ในอีกแห่งหนึ่ง หากพิจารณาผ่านกรอบทฤษฎีของลาโก้ คุณลักษณะของภาพที่มีช่องว่างก็สื่อถึงสภาวะที่ภาษาหรือกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ดำรงอยู่ก่อนหน้าการมาถึงของอัตบุคคล (Language pre-exists the subject)¹⁹⁹ โดยภาษาหรือกฎเกณฑ์ในที่นี้คือลักษณะโครงสร้างของภาพส่วนที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ซึ่งมีช่องว่างที่สามารถซ้อนทับกับภาพสัญญาณจากกล้องที่ผ่านการ masking ได้อย่างพอดีพอดี ในเชิงอุปมา ลักษณะทางกายภาพของช่องว่างในภาพและเส้นสายที่ประกอบขึ้นเป็นเส้นล้อมกรอบอาณาเขตภายในช่องว่างเหล่านั้นบ่งชี้ว่า ทัศนธาตุหรือสิ่งใดก็ตามที่มีความประสงค์ที่จะปรากฏอยู่ภายในพื้นที่แห่งนี้ จะต้องมีการปรับตามที่ได้กำหนดเอาไว้เท่านั้น ลักษณะเช่นนี้คืออำนาจของกฎเกณฑ์ของภาษาที่บีบบังคับให้บุคคลต้องปฏิบัติตามอย่างไม่มีทางเลือก การกำหนดให้คุณลักษณะดังกล่าวนั้นมีที่มาจากที่ตั้งข้อสังเกตและวิเคราะห์การทำงานของเฟซบุ๊กซึ่งนำมาสู่การค้นพบว่าคุณสมบัติบางประการที่มีอยู่ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งนี้ก็มีลักษณะของการยื่นข้อเสนอแบบบังคับให้ผู้ใช้งานต้องทำตามข้อระเบียบของระบบเช่นกัน ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นลักษณะดังกล่าวได้ชัดเจนก็คือแบบฟอร์มการสร้างบัญชีเฟซบุ๊ก (Sign Up form) ในขั้นตอนดังกล่าว เราจะต้องกรอกข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวเราลงไป therein ยกตัวอย่างเช่น ชื่อ นามสกุล เบอร์โทรศัพท์ วันเดือนปีเกิด เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นเป็นรูปแบบของข้อมูลที่เฟซบุ๊กเป็นผู้กำหนดและเราในฐานะบุคคลผู้ซึ่งมีความต้องการจะสร้างบัญชีเฟซบุ๊กต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีทางเลือกอื่น

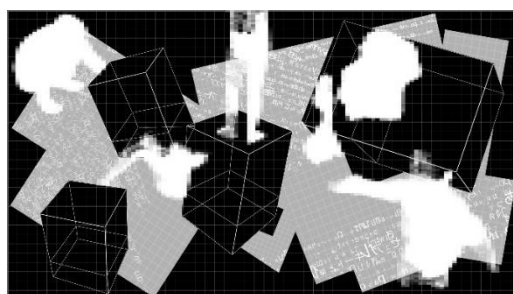
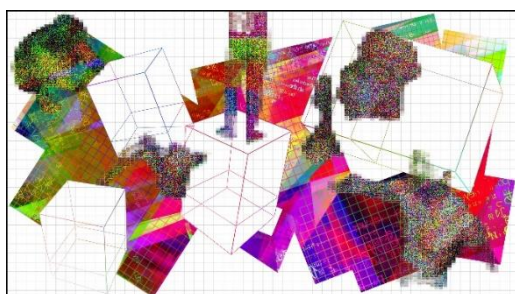
¹⁹⁹ *The Sexual Subject: A Screen Reader in Sexuality*. 19.

ภาพที่ 127 แบบฟอร์มการสร้างบัญชีเฟซบุ๊กในปี ค.ศ.2012

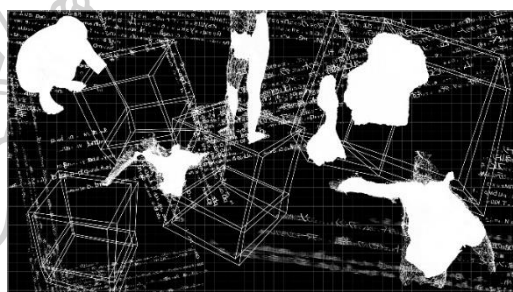
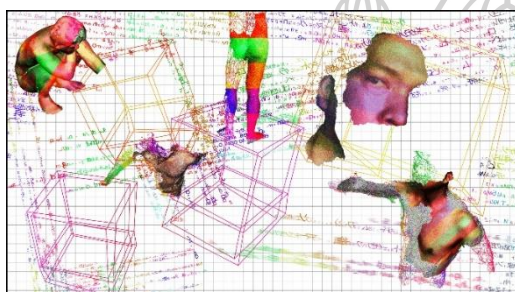
ที่มา : <https://eliewong2848th.wordpress.com/2012/10/11/visual-and-text-analysis-of-dior-and-facebook/>

ภาพรวมขององค์ประกอบต่างๆในโลกเสมือนนั้นมีลักษณะที่เป็นภาพกึ่งนามธรรม ทั้งนี้ ก็ด้วยเหตุที่ว่าแท้จริงแล้วภาพลักษณ์ที่ปรากฏในเฟซบุ๊กนั้นคือกระแสของข้อมูลที่มีความแปรผันตลอดเวลา ภาพลักษณ์ในโลกเสมือนจึงไม่มีรูปร่างที่มั่นคงตายตัว นอกจากนี้ข้อมูลเหล่านั้นยังเป็นสิ่งที่ถูกขับเคลื่อนด้วยชุดคำสั่งที่ประกอบขึ้นด้วยกลุ่มตัวอักษรและตัวเลข ซึ่งเป็นที่มาขององค์ประกอบในส่วนที่เป็นกลุ่มตัวอักษรในภาพ อย่างไรก็ตามตัวอักษรที่ปรากฏก็มิได้ประกอบขึ้นเป็นข้อความที่สามารถอ่านทำความเข้าใจได้ และยังปรากฏในลักษณะที่มีการสลับกลับด้านซ้ายขวา อันเป็นคุณลักษณะของภาพที่เรามองเห็นจากภาพสะท้อนในกระจกเงา ด้วยเหตุที่ว่า ในบริบทของเฟซบุ๊กการมองเห็นภาพลักษณ์ที่เราสร้างขึ้นรวมถึงการมองเห็นภาพลักษณ์ของบุคคลอื่นนั้นเปรียบได้กับการที่เรามองเห็นและเชื่อมโยงตนเองกับภาพสะท้อนของตนเองในกระจกเงาเช่นกัน การกลับด้านของตัวอักษรจึงสื่อไปถึงสภาวะความหลงใหลในตนเองของอัตบุคคลซึ่งถูกพัฒนาขึ้นในช่วงเวลาขึ้นกระจกตามแนวคิดของลาเก็อง

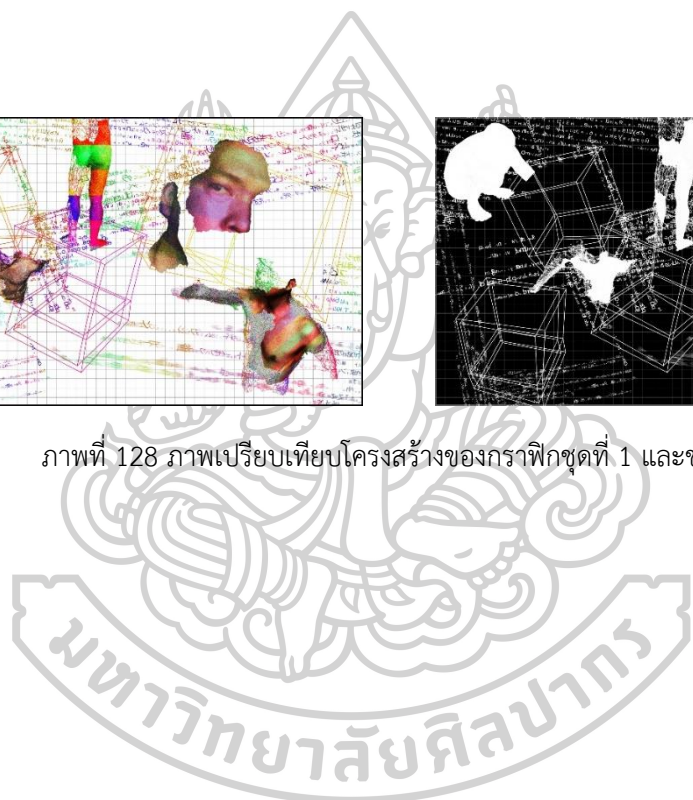
กราฟฟิกชุดที่ 1

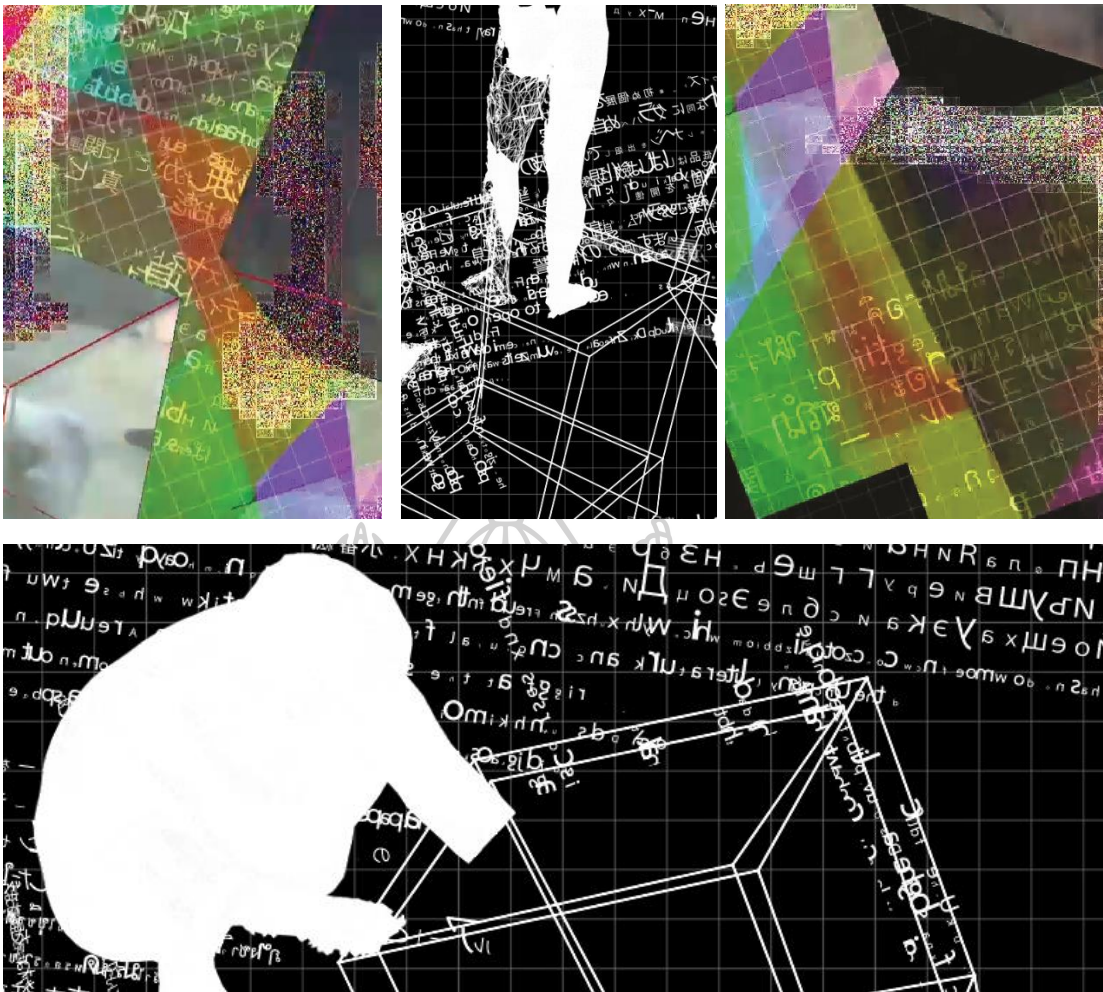


กราฟฟิกชุดที่ 2



ภาพที่ 128 ภาพเปรียบเทียบโครงสร้างของกราฟฟิกชุดที่ 1 และชุดที่ 2





ภาพที่ 129 ภาพแสดงรายละเอียดตัวอักษรที่มีลักษณะกลับด้านซ้ายขวาเหมือนภาพสะท้อนในกระจกเงา

ง.6.4 กรอบเชิงเวลา

ผลงาน deFrame reframe เป็นงานในรูปแบบสื่อผสมที่รวมเอาคุณลักษณะของศิลปะในหลายรูปแบบเข้าไว้ด้วยกัน การใช้สื่อฐานเวลา (time-based media) ก็เป็นลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งที่มีอยู่ในงาน นอกเหนือไปจากความสนใจส่วนตัวของข้าพเจ้า อีกเหตุผลหนึ่งของการเลือกใช้สื่อชนิดนี้ก็เนื่องมาจากการศึกษาความเป็นไปในบริบทของเฟชบุ๊กในบทที่ 3 ซึ่งทำให้เห็นว่าการทำความเข้าใจระหว่าง เวลา กับปัจจัยอื่นๆในเฟชบุ๊กก็มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจในความแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน

ในบริบทของผลงาน deFrame reFrame สื่อฐานเวลาปรากฏอยู่ในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวที่มีกล้องเว็บแคมเป็นเครื่องมือหลักในการส่งสัญญาณภาพ อย่างไรก็ตาม ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ได้ถูกนำเสนออย่างตรงไปตรงมาอย่างที่มีนัยเป็น กล่าวคือ ภาพเหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องกับชุดคำสั่งจากโปรแกรม Processing ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมจำนวนภาพนิ่งที่ถูกนำเสนอออกมาในแต่ละวินาทีของสัญญาณภาพที่มาจากกล้องทั้งสามตัว จำนวนภาพนิ่งในแต่ละวินาทีที่กล่าวถึงนั้นเป็นที่รู้จักในแวดวงคนทำงานภาพเคลื่อนไหวว่า เฟรมเรท (frame rate) การจะทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องการสร้างกรอบเชิงเวลาในผลงานชิ้นนี้นั้น มีความจำเป็นไม่น้อยที่จะต้องมีความรู้พื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับสิ่งที่เรียกว่าเฟรมเรท ทั้งนี้ก็ด้วยเหตุที่ว่า คุณลักษณะดังกล่าวคือธรรมชาติอันเป็นพื้นฐานและเป็นเอกลักษณ์ประการหนึ่งของสื่อภาพเคลื่อนไหว ในลำดับถัดไปจะเป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยความรู้เบื้องต้นของเฟรมเรท

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเฟรมเรท

ความไวในปฏิกิริยาตอบสนองต่อข้อมูลทางภาพในระบบการมองเห็นของมนุษย์นั้นมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของสิ่งกระตุ้นเร้าทางสายตาและลักษณะโดยธรรมชาติของมนุษย์แต่ละคน โดยปกติ ระบบการมองเห็นของมนุษย์จะสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างภาพแต่ละภาพที่ถูกนำเสนออย่างต่อเนื่องด้วยอัตราความเร็ว 10-12 ภาพในหนึ่งวินาที และทำความเข้าใจภาพเหล่านั้นในฐานะภาพนิ่งที่ถูกนำเสนออย่างต่อเนื่องกันเป็นลำดับ อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่อัตราความเร็วของการนำเสนอภาพมีมากกว่านั้น ระบบการประมวลผลของมนุษย์จะทำความเข้าใจว่าภาพเหล่านั้นคือภาพเคลื่อนไหว²⁰⁰ เทคโนโลยีสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างเครื่องฉายภาพยนตร์ในระบบฟิล์มถูกสร้างขึ้นโดยตั้งอยู่บนฐานของความพยายามที่จะจำลองระบบของการมองเห็นมนุษย์โดยการป้อนแผ่นฟิล์มให้วิ่งผ่านแหล่งกำเนิดแสงด้วยอัตราความเร็ว 24 ภาพต่อหนึ่งวินาทีที่ทำให้ปรากฏออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับการรับรู้ของมนุษย์

เฟรมเรท คือตัวเลขที่บ่งบอกความถี่ของจำนวนภาพที่ถูกนำเสนออย่างต่อเนื่องผ่านสื่อกลางในรูปแบบต่างๆ และปรากฏต่อสายตามนุษย์ในช่วงเวลาหนึ่งวินาที ซึ่งหมายรวมไปถึงอัตราความถี่ของการบันทึกภาพด้วยอุปกรณ์อย่างกล้องถ่ายภาพวิดีโอทัศนหรือกล้องถ่ายภาพยนตร์ในระบบฟิล์มด้วยเช่นกัน

²⁰⁰ Paul Read and Mark-Paul Meyer, *Restoration of motion picture film* (Oxford: Butterworth-Heinemann, 2000). 24-26.

ในอุตสาหกรรมของการสร้างภาพเคลื่อนไหว หน่วยที่เป็นสากลของเฟรมเรทคือการนับจำนวนภาพต่อหนึ่งวินาทีที่เรียกว่า frames per second หรือเรียกโดยย่อว่า FPS²⁰¹

ศิลปะของการบิดเบือนเฟรมเรท

ในแวดวงการสร้างสรรคศิลปะรูปแบบ video art กลวิธีการปรับเปลี่ยนแก้ไขเฟรมเรทเป็นวิธีการหนึ่ง
ที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ตัวอย่างหนึ่งที่ใช้วิธีการดังกล่าวได้อย่างน่าสนใจคือ “24
Hour Psycho” (1993) ผลงานอันโด่งดังของ ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon) ศิลปินชาวส
ก๊อตแลนด์ ในผลงานชิ้นนี้ศิลปินใช้กลวิธีในการลดอัตราความเร็วในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์
เรื่อง Psycho (1960) ผลงานของ อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ให้เหลือเพียงประมาณ 2
เฟรมต่อหนึ่งวินาที²⁰² ส่งผลให้ภาพยนตร์ที่มีความยาว 1 ชั่วโมง 49 นาที เกิดเป็นงานวีดิทัศน์ที่มี
ความยาว 24 ชั่วโมง การกระทำเช่นนั้นทำให้เกิดพื้นที่ว่างเชิงเวลาระหว่างภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง
และในขณะเดียวกันก็เพิ่มช่วงเวลาแห่งการใคร่ครวญความหมายขององค์ประกอบที่ปรากฏอยู่ในภาพ
แต่ละเฟรม



ภาพที่ 130 ผลงาน 24 Hour Psycho (1993) ของ Douglas Gordon

ที่มา : <https://dergreif-online.de/artist-blog/douglas-gordons-temporary-alterations-on-24-hour-psycho/>

²⁰¹ "Frame rate," accessed April 21, 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/Frame_rate#cite_note-Read2000-1.

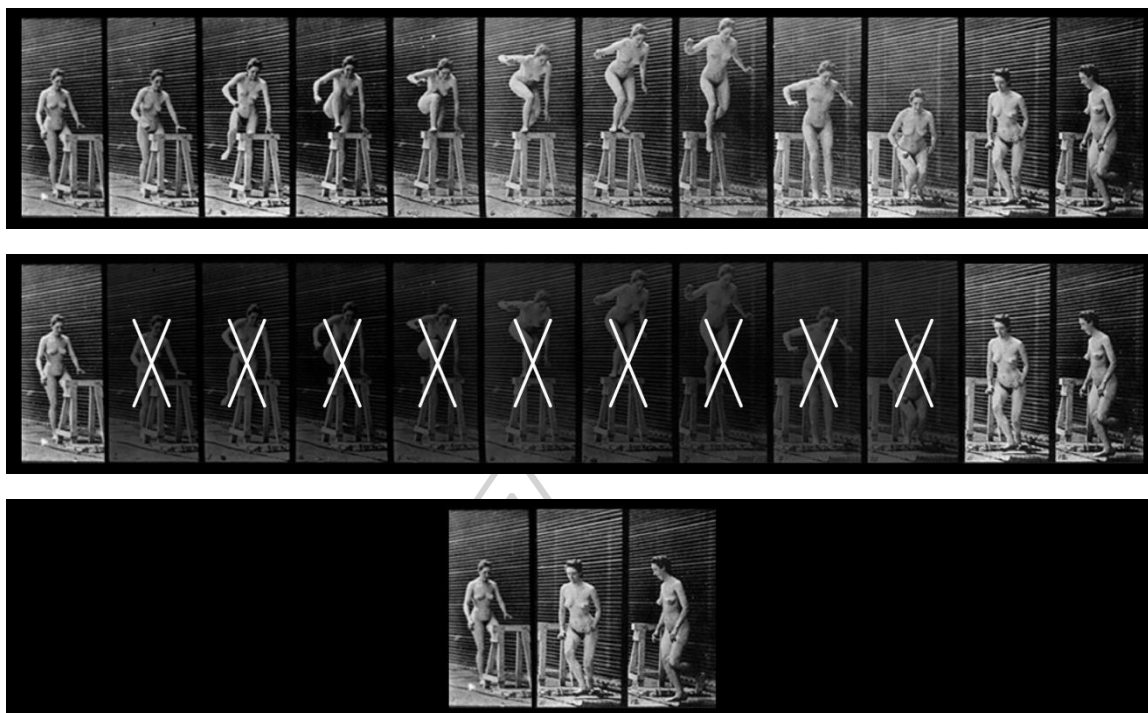
²⁰² "24 Hour Psycho," accessed March 29, 2017, https://en.wikipedia.org/wiki/24_Hour_Psycho.

กอร์ดอนกล่าวว่า “หากคุณต้องการค้นหาสิ่ง (truth) ที่มีอยู่ในบางสิ่ง ให้เอาสิ่งนั้นมาแยกออกจากกันเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย หลังจากนั้นเอามันกลับมารวมกันอีกครั้งด้วยความใส่ใจในรายละเอียดอย่างนักนิติวิทยาศาสตร์ (forensic scientist)²⁰³ นั่นจะทำให้วิธีการดังกล่าวเป็นการรื้อสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องได้อย่างมีชั้นเชิงอย่างแท้จริง (a classical way to deconstruct a narrative) อย่างไรก็ตามก็ดี หลังจากคุณได้รับชม 24 Hour Psycho ไปสัก 5 นาที คุณจะเริ่มไม่แน่ใจว่าจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องมันอยู่ที่ไหนกันแน่”²⁰⁴

คำกล่าวของกอร์ดอนสื่อให้เห็นว่าการบิดเบือนมิติเวลาของบางสิ่งบางอย่างให้แตกต่างออกไปจากความคุ้นเคยจะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับสภาพแวดล้อมนั้นถูกปรับเปลี่ยนไปด้วย นอกจากนี้ ในทัศนะของข้าพเจ้า การบิดเบือนเฟรมเรายังมีความเชื่อมโยงเป็นอย่างมากกับการตัดต่อภาพยนตร์ซึ่งเป็นศาสตร์และศิลป์ของการจำกัดข้อมูลที่จะนำเสนอต่อสายตาผู้ชม กล่าวคือ การตัดต่อคือเครื่องมือที่ทรงพลังภาพในแง่ที่มันสามารถคัดเลือกช่วงเวลาใดออกไปจากองค์รวมของผลงานภาพยนตร์ก็ได้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถสอดแทรกข้อมูลเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ได้ตามความต้องการของผู้กำกับหรือผู้ตัดต่อ นักสร้างภาพยนตร์ที่ดีจะมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการกำหนดปริมาณและประเภทของข้อมูลให้เดินทางไปสู่ผัสสะการรับรู้ทางภาพและเสียงของผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์ ทัศนคติ และอารมณ์ร่วมที่มีต่อเนื้อหาในภาพยนตร์

²⁰³ นิติวิทยาศาสตร์ (Forensic Science) คือ การที่นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในสาขาต่างๆและความรู้ทางด้านกฎหมายมาประยุกต์ใช้ในการเก็บและพิสูจน์หลักฐาน ในการตรวจร่างกายและตรวจสอบวัตถุพยานเพื่อช่วยในการค้นหาความจริงหรือเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง เพื่อเกิดประโยชน์ต่อการสืบสวนสอบสวนและการบังคับใช้กฎหมาย

²⁰⁴ "Douglas Gordon: back and forth and forth and back," accessed April 28, 2017, <https://www.artsy.net/show/gagosian-douglas-gordon-back-and-forth-and-forth-and-back>.



ภาพที่ 131 ภาพประกอบการอธิบายเรื่องเฟรมเรท

ที่มา : <https://www.gettyimagesgallery.com/images/muybridge-photograph/>

ภาพที่ 131 คือตัวอย่างของกลไกการมองเห็นภาพเคลื่อนไหวที่ข้าพเจ้าได้จำลองขึ้นมาเพื่อแสดงให้เห็นว่า ลำดับและความต่อเนื่องของเวลานั้นมีความสำคัญอย่างไรในการทำความเข้าใจชุดข้อมูลที่ถ่ายทอดผ่านทางสื่อชนิดนี้ ภาพแถวบนสุดเป็นภาพดั้งเดิมที่มีอัตราเฟรมเรท 12 FPS หรือมีจำนวนภาพ 12 ภาพใน 1 วินาที จากข้อมูลทั้งหมดที่เห็นในภาพแถวบน เราจะสามารถทำความเข้าใจได้ว่า "ผู้หญิงคนหนึ่งกระโดดข้ามรั้วไม้จากทางฝั่งซ้ายมือของภาพมาปรากฏอยู่ทางฝั่งขวาของภาพ" ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีความครบถ้วนและเป็นไปตามจุดประสงค์ของผู้ที่ส่งสารนี้ออกมา ส่วนภาพแถวกลางคือภาพที่แสดงให้เห็นกระบวนการลบภาพบางภาพออกไปจากภาพต้นฉบับที่มี 12 ภาพใน 1 วินาที ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพที่เหลืออยู่จำนวน 3 ภาพ ซึ่งเมื่อนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกันอีกครั้ง (ตามที่ปรากฏในภาพแถวล่างสุด) จะทำให้ภาพชุดนี้สื่อสารความหมายที่ผิดแผกไปจากเดิมอยู่พอสมควร กล่าวคือ หากลองพิจารณาและทำความเข้าใจข้อมูลที่มีอยู่ในภาพแถวล่างสุดอย่างเป็นลำดับจากซ้ายไปขวา ข้อความหนึ่งที่เราสามารถสกัดออกมาได้ ก็คือ "ผู้หญิงคนหนึ่งเคลื่อนตัวจากฝั่งซ้ายของภาพมาปรากฏที่ทางฝั่งขวาของภาพ" จะเห็นได้ว่าสาระสำคัญที่ขาดหายไปจากภาพชุดข้อมูลดั้งเดิมก็คือวิธีการที่ผู้หญิงคนนั้นใช้เพื่อที่จะเคลื่อนตัวจากฝั่งซ้ายมาปรากฏที่ทางฝั่งขวาของภาพ ซึ่งวิธีการดังกล่าวก็คือการ "กระโดดข้ามรั้วไม้" นั่นเอง และใครก็ตามที่ได้เห็นภาพชุดนี้ก็อาจจะตีความได้ว่าผู้หญิงคนนั้นใช้

วิธีการเดินอ้อมรั้วไม้เพื่อมาปรากฏอยู่ทางฝั่งขวาของภาพก็เป็นไปได้เช่นกัน จากตัวอย่างนี้จะเห็นได้ว่าการบิดเบือนองค์ประกอบเชิงเวลาในสื่อภาพเคลื่อนไหวนั้นสามารถทำให้จุดประสงค์ของผู้ที่ส่งสารนั้นมีความคลาดเคลื่อนออกไปจากเดิมอยู่ไม่น้อย

การบิดเบือนเฟรมเรทในผลงาน deFrame reFrame

ในผลงาน deFrame reframe สัญญาณภาพวิดีโอที่ต้นจากโลกผัสสะจะถูกป้อนไปยังคอมพิวเตอร์ด้วยอัตราเฟรมเรท 30 ภาพต่อหนึ่งวินาทีซึ่งเป็นอัตรามาตรฐานของกล้องประเภทนี้ อย่างไรก็ตาม อัตราเฟรมเรทของสัญญาณภาพเหล่านั้นจะถูกปรับเปลี่ยนโดยชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing โดยสัมพันธ์กับข้อมูลอีกชุดหนึ่ง นั่นคือตัวเลขที่เป็นผลลัพธ์จากการประมวลผลระยะห่างระหว่างผู้ชมและเซ็นเซอร์วัดระยะทาง ทั้งนี้ ชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ที่เป็นคำสั่งชุดที่ 6 จะนำค่าตัวเลขดังกล่าวมาเป็นตัวแปรในการคิดคำนวณและเปลี่ยนแปลงจำนวนเฟรมเรทให้ลดลงจากเดิมที่มีอัตรา 30 ภาพต่อหนึ่งวินาทีให้เหลือเพียง 15-20 ภาพต่อหนึ่งวินาที ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับค่าตัวเลขที่รับมาจากเซ็นเซอร์ นั่นหมายความว่าข้อมูลที่ปรากฏออกมานั้นจะไม่ครบถ้วนสมบูรณ์เมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลดั้งเดิมที่ถูกส่งมาจากต้นทาง เพราะได้ถูกชุดคำสั่งในโปรแกรมทำให้ภาพบางภาพในหนึ่งวินาทีไม่ถูกแสดงออกมาอย่างที่ควรจะเป็น มันคือการหายสาบสูญของข้อมูลบางส่วนที่เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกันกับการหายไปของโพสต์บางโพสต์บนหน้านิวส์ฟีดของเฟซบุ๊ก ซึ่งเกิดจากการประมวลผลของอัลกอริทึมที่คิดคำนวณและพิจารณาจากพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ กระบวนการเช่นนี้เองที่ข้าพเจ้าเรียกว่าการสร้างกรอบเชิงเวลา ซึ่งเป็นการสื่อถึง การปิดกั้นการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในเฟซบุ๊ก รวมไปถึงอำนาจของอัลกอริทึมในการควบคุมชุดข้อมูลที่นำเสนอต่อผู้ใช้งาน



ภาพที่ 132 สัญญาณภาพจากกล้อง 1 2 และ 3 (จากซ้ายไปขวา)

ภาพเหล่านี้มิได้ส่งผ่านข้อมูลทุกอย่างที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริงเพราะอัลกอริทึมของโปรแกรม Processing ได้คัดกรองภาพบางภาพออกไปด้วยการลดอัตราเฟรมเรท

นอกเหนือไปจากการสาบสูญไปของภาพที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมและการทำงานของชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่ออัตราเฟรมเรท นั่นคือการที่โปรแกรม Processing รับสัญญาณภาพวิดีโอที่ส่งเข้ามาในปริมาณมากเกินไป (overload) จนทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานหนักและส่งผลให้อัตราเฟรมเรทไม่คงที่ เมื่อสภาวะดังกล่าวเกิดขึ้น ความเคลื่อนไหวที่ปรากฏในสัญญาณภาพจะมีความล่าช้ากว่าความเป็นจริง (delay) เป็นบางช่วง ในแวดวงของนักวิทยาการคอมพิวเตอร์เรียกสิ่งนี้ว่า bug หรือ glitch ที่หมายถึงความผิดพลาดหรือความบกพร่องที่เกิดขึ้นในระบบการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ ซึ่งส่งผลให้การทำงานต่างๆ มีความผิดเพี้ยนไปจากเดิม

อนึ่ง ข้อมูลที่ได้จากการประมวลผลระยะห่างระหว่างผู้ชมและเซ็นเซอร์ มิได้นำไปใช้ในการควบคุมอัตราเฟรมเรทแต่เพียงอย่างเดียว ข้อมูลส่วนนี้เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่ส่งผลต่อคุณลักษณะของภาพวิดีโอที่ปรากฏในโลกเสมือน ซึ่งเป็นเนื้อหาที่จะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

ง.7 การปฏิสัมพันธ์และการกลายสภาพ

: ว่าด้วยการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติพิกเซล และโมทัศน์ภาพวิดีโอเบื้องในผลงาน deFrame reFrame

ปัจจัยประการหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการใช้งานเฟซบุ๊กคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับระบบของเฟซบุ๊ก ในผลงาน deframe reframe ก็เช่นกัน หากปราศจากการมีส่วนร่วมของผู้ชม การแปรสภาพของอัตลักษณ์ก็จะไม่เกิดขึ้นในงาน อนึ่ง กลวิธีที่ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างโลกผัสสะซึ่งเป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่แทนภาพของคนเราในโลกแห่งความเป็นจริง กับโลกเสมือนซึ่งเป็นตัวแทนของตัวตน อัตลักษณ์ และสภาพแวดล้อมในเฟซบุ๊ก คือการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะที่มีอยู่ภายในทัศนธาตุที่เล็กที่สุดของภาพในระบบดิจิทัลที่เรียกว่าพิกเซลซึ่งได้กล่าวถึงไปโดยสังเขปในหัวข้อ 4.4 ที่ว่าด้วยการใช้รูปทรงลูกบาศก์ในผลงาน ที่มาของกระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นจากแนวคิดที่มองว่า พิกเซลเพียงหนึ่งหน่วยนั้น ไม่มีความหมายอะไรมากไปกว่ารูปร่างสี่เหลี่ยมที่มีสีสันแตกต่างกันออกไป แต่เมื่ออยู่รวมกันในตำแหน่งที่ถูกต้องและมีจำนวนมากพอที่จะประกอบกันเป็นรูปเป็นร่างของภาพเมื่อไร พิกเซลกลุ่มนั้นก็จะสามารถสื่อถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของสิ่งต่างๆ ได้ ด้วยพื้นฐานแนวคิดดังกล่าวข้าพเจ้าจึงเปรียบเทียบพิกเซลเป็นเสมือนชิ้นส่วนของข้อมูลที่ผู้ใช้งานเฟซบุ๊กใส่ลงไปในระบบของโลกเสมือนเพื่อสร้างความหมายและภาพลักษณ์ที่บ่งบอกถึงตัวตน อัตลักษณ์ และความเป็นบุคคลนั้นๆ

บิต (Bit)

คำว่า bit ย่อมาจากคำว่า binary digit หมายถึงหน่วยเก็บข้อมูลที่มีขนาดเล็กที่สุดในระบบดิจิทัลซึ่งไม่มีลักษณะทางกายภาพ การเก็บข้อมูลในบิตนั้นมีรูปแบบที่เป็นสถานะเชิงตรรกศาสตร์ ซึ่งหมายถึงข้อมูลที่มีความเป็นไปได้แค่สองทางเลือก คือ 0 และ 1 ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของข้อมูลในระบบเลขฐานสอง (binary numeral system) แต่ในบางครั้งสถานะทั้งสองก็ถูกแทนค่าด้วยรูปแบบทางตรรกศาสตร์ในลักษณะอื่น เช่น ถูก-ผิด (true/false) ใช่-ไม่ใช่ (yes/no) บวก-ลบ (+/-) หรือ เปิด-ปิด (on/off) เป็นต้น²⁰⁵ ในกรณีของการทำงานกับระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลทุกรูปแบบจะต้องเอามาแปลงให้อยู่ในรูปแบบของเลขฐานสองเสียก่อน จึงจะสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ได้ หลังจากนั้นข้อมูลจะถูกเก็บอยู่ในรูปแบบของบิตซึ่งมีแค่ 2 สถานะดังที่กล่าวไป ทั้งนี้ ค่า 1 และ 0 จะทำหน้าที่เป็นคำสั่งเปิดและปิดสัญญาณไฟฟ้าของชิ้นส่วนต่างๆในระบบคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดรูปแบบการทำงานที่ซับซ้อนได้มากมายหลายรูปแบบ ในบางครั้งบิตก็ถูกเรียกด้วยอีกชื่อหนึ่งว่า shannon ซึ่งเป็นการตั้งชื่อเพื่อเป็นเกียรติกับ โคลด แชนนอน (Claude Shannon) นักทฤษฎีการสื่อสารคนสำคัญชาวอเมริกัน

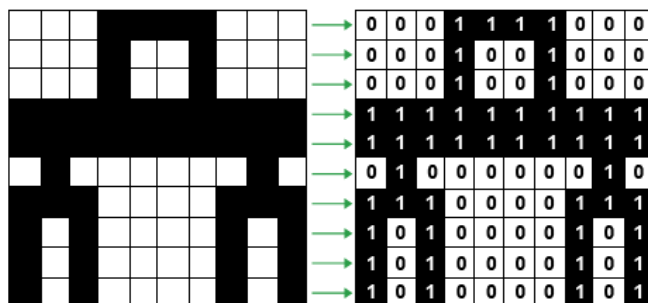
บิตแมป (Bitmap)

บิตแมป (bitmap หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า raster image²⁰⁶) คือวิธีการเก็บข้อมูลรูปแบบหนึ่งของภาพดิจิทัลที่สร้างขึ้นด้วยกลุ่มพิกเซล สาเหตุที่เรียกว่า bitmap ก็เพราะว่ามันเป็นเสมือนแผนที่ (map) ของบิต (bit) ที่อยู่ภายในข้อมูลภาพนั้นๆ ภาพบิตแมปที่มีขนาด 1 บิตนั้น จะสามารถแสดงผลในรูปแบบขาวดำเท่านั้น ปัจจัยที่ทำให้เกิดภาพบิตแมปแบบสีชาวดำนั้นมีอยู่สองประการ คือ หนึ่งสถานะเปิดหรือปิดการทำงานของแต่ละพิกเซลซึ่งควบคุมโดย 1 หรือ 0 ในระบบเลขฐานสอง ปัจจัยในส่วนนี้ส่งผลให้พิกเซลนั้นเป็นสีขาวหรือดำ ปัจจัยอีกประการหนึ่งก็คือพิกัดตำแหน่งของแต่ละพิกเซล ที่ประกอบขึ้นเป็นภาพรวมทั้งหมด ทั้งนี้การระบุพิกัดของแต่ละพิกเซลนั้นเป็นไปในรูปแบบของระบบตาราง หรือ grid ซึ่งเป็นไปตาม Cartesian coordinate system แบบ 2 มิติ ที่ระบุตำแหน่งของสิ่งต่างๆไปตามความสัมพันธ์ของตำแหน่งบนแกนสองแกน นั่นคือ แกน x และแกน y ดังเช่นตัวอย่างในภาพที่ 134 พิกเซลสีเทาที่มีลูกศรชี้ มีตัวเลขบอกตำแหน่งในแกน X (แกนแนวนอน)

²⁰⁵ "Bit," accessed November 20, 2017, <https://en.wikipedia.org/wiki/Bit>.

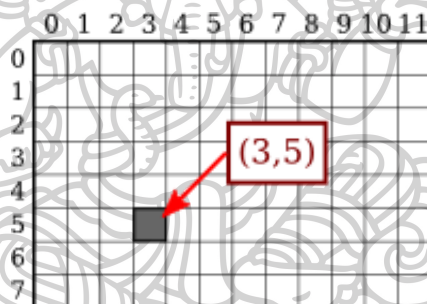
²⁰⁶ "Explained: Bitmap vs Vector Graphics," accessed September 12, 2017, <https://www.scan2cad.com/tips/bitmap-vs-vector/>.

เท่ากับ 3 และมีตัวเลขบอกตำแหน่งในแกน y (แกนแนวตั้ง) เท่ากับ 5 ดังนั้นพิกัดของพิกเซลนี้ในระบบของเดส์คาร์ตส์จึงเท่ากับ (3,5)



ภาพที่ 133 ตัวอย่างภาพบิตแมพ แบบหน่วยความจำ 1 บิต

ที่มา : <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zqyrq6f/revision/1>



ภาพที่ 134 ภาพแสดงวิธีการกำหนดพิกัดของพิกเซลภายในตาราง (grid)

ที่มา : <http://math.hws.edu/graphicsbook/c2/s1.html>

ภาพสีในระบบดิจิทัล

สำหรับภาพดิจิทัลที่เป็นสีนั้นจะมีองค์ประกอบอย่างอื่นมากกว่าพลาเพลท์ที่เป็นสีขาวหรือดำอันเกิดจากการควบคุมของเลขฐานสอง และต้องการพื้นที่สำหรับเก็บข้อมูลในระบบดิจิทัลมากกว่าหนึ่งบิต อุปกรณ์แสดงผลทางภาพในระบบดิจิทัลจำพวก มอนิเตอร์ โปรเจ็คเตอร์ หรือจอภาพในรูปแบบอื่น ๆ นั้นมีความสามารถในการแสดงค่าสีได้ 3 สี อันได้แก่ แดง เขียว น้ำเงิน ด้วยเหตุที่ว่าภาพสีในระบบดิจิทัลนั้นเกิดจากการรวมตัวของกลุ่มพิกเซลที่บรรจุผลรวมของค่าสีแดง เขียว น้ำเงิน ที่แตกต่างกันใน

แต่ละพิกเซล²⁰⁷ ดังนั้น ภาพสีที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์คือผลลัพธ์ที่เกิดจากชุดคำสั่งในคอมพิวเตอร์บอกให้อินเตอร์แสดงผลของค่าสีในแต่ละพิกเซลออกมาปรากฏเป็นภาพที่เรามองเห็นบนหน้าจอ²⁰⁸ ค่าสีแดง เขียว น้ำเงิน ที่กล่าวถึงนั้นเป็นที่รู้จักกันในแวดวงคอมพิวเตอร์กราฟิกว่า color depth²⁰⁹ หรือค่า RGB ซึ่งย่อมาจากคำว่า Red Green และ Blue



ภาพที่ 135 แมสีบวก (Additive Color) ในทฤษฎีสีแสง (Light Color)

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Color_theory#/media/File:AdditiveColor.svg และ

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/28/RGB_illumination.jpg

ค่า RGB ในแต่ละพิกเซลของภาพดิจิทัล คือการรวมกันของข้อมูล 3 ส่วน คือค่าสีแดง ค่าสีเขียว และค่าสีน้ำเงิน ซึ่งแต่ละค่าสีจะมีความจุในการเก็บข้อมูลเท่ากับ 8 บิตหมายความว่าในแต่ละพิกเซลจะต้องใช้หน่วยความจำขนาด 24 บิต อนึ่ง ปริมาณความมากน้อยของแต่ละค่าสีในแต่ละพิกเซลนั้นสามารถแบ่งออกได้ 256 ระดับ โดยเริ่มตั้งแต่ 0 ไปถึง 255²¹⁰ ด้วยเหตุนี้ สีสนที่หลากหลายของแต่ละพิกเซลจึงเกิดขึ้นจากการผสมผสานกันของปริมาณค่าสีทั้ง 3 สีที่แตกต่างกันนั่นเอง อนึ่ง การระบุค่าสีในระบบดิจิทัลจะอยู่ในรูปแบบของเลขสามตัวภายในวงเล็บโดยที่ระหว่างตัวเลขแต่ละตัวจะมีเครื่องหมายคอมมา (,) คั่นอยู่ ยกตัวอย่างเช่น ค่า RGB ที่เท่ากับ (250, 0, 0) จะแสดงผลออกมาเป็นแดง เพราะมีค่าสีแดงอยู่ในระดับมากที่สุด (255) แต่มีค่าสีเขียวและน้ำเงินอยู่ในระดับต่ำสุด (0) ซึ่งหมายถึงไม่มีค่าสีนั้นอยู่เลย ในขณะที่ (250, 165, 0) จะแสดงผลออกมาเป็นสีส้ม เพราะเกิดจากการผสมกันระหว่างสีแดงและสีเขียว อย่างไรก็ตาม คำว่า “สี” ในระบบดิจิทัลมิได้หมายถึงเนื้อสีอะคริลิก

²⁰⁷ "What is a digital image anyway?," accessed September 12, 2017,

<https://www.scantips.com/basics1b.html>.

²⁰⁸ "How do digital images work?."

²⁰⁹ "A Beginners Guide to Bitmaps," accessed September 12, 2017,

<http://paulbourke.net/dataformats/bitmaps/>.

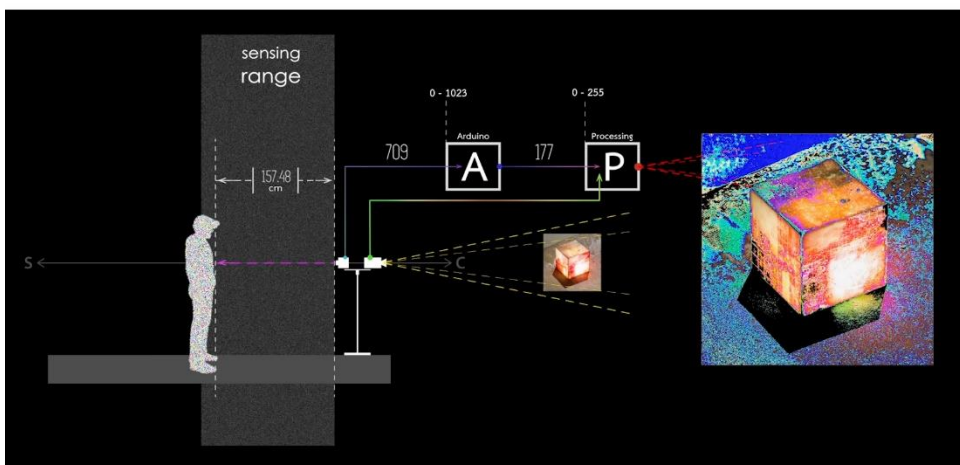
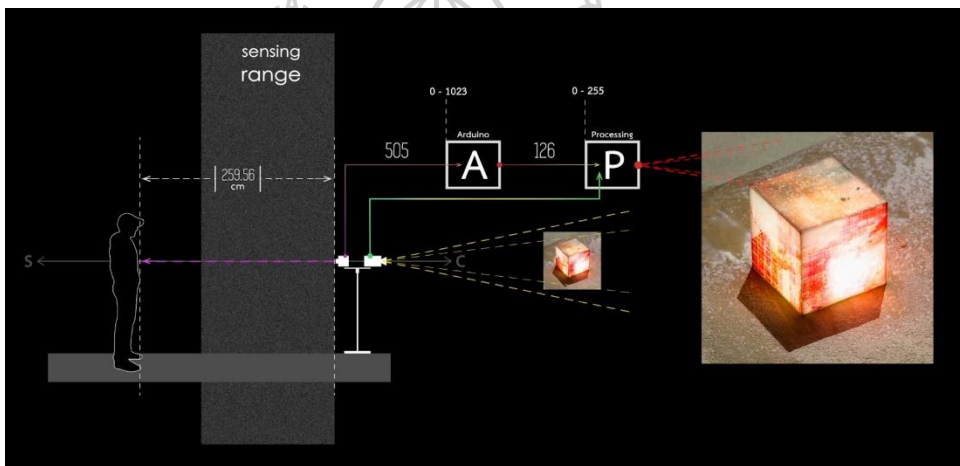
²¹⁰ Fulton, "What is a digital image anyway?."

หรือสีน้ำมันแบบที่ใช้กันในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม แต่หมายถึง “สีของแสง” ที่ฉายออกมาจากอุปกรณ์แสดงภาพในระบบดิจิทัล ด้วยเหตุนี้การผสมสีในระบบดิจิทัลจึงเป็นไปตามหลักการของแม่สีบวก (Additive Color) ในทฤษฎีสีแสง (Light Color) ซึ่งมีได้เป็นเรื่องเดียวกับการผสมสีในทฤษฎีสีวัตถุธาตุ (Theory of Pigmentary Color) ที่ใช้กันในการเขียนรูป

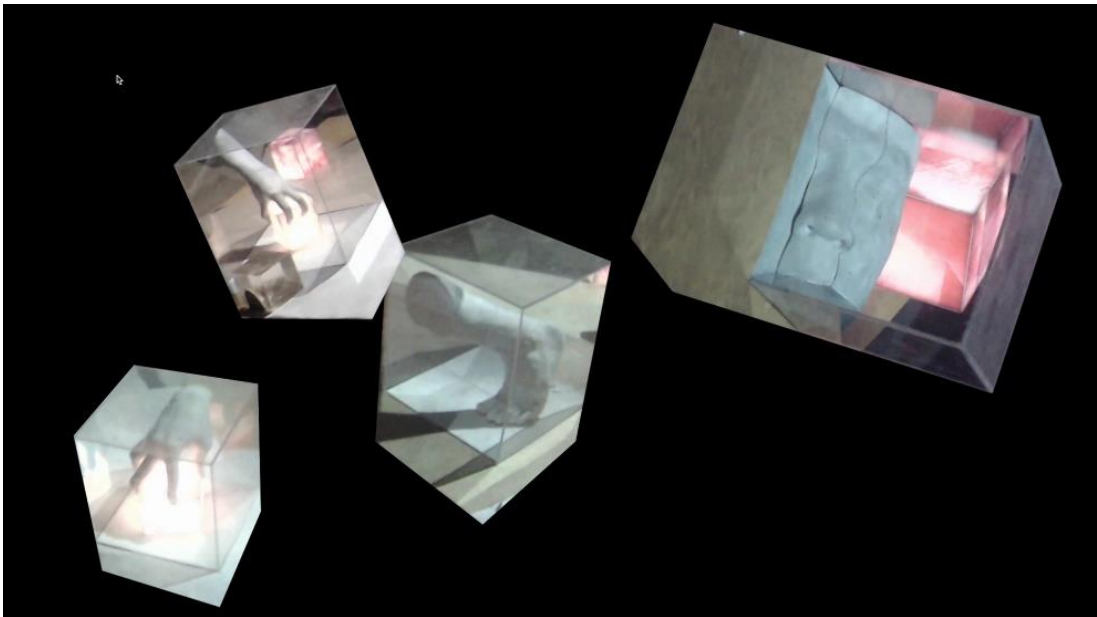
จากการศึกษาข้อมูลทางเทคนิคที่ได้ยกมากล่าวถึงข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่าการแสดงผลของภาพสีในระบบดิจิทัลนั้นเกิดจากปัจจัยสำคัญสองประการ ได้แก่ ค่า RGB ในแต่ละพิกเซล และ พิกัดตำแหน่งของพิกเซลที่เรียงตัวกันอยู่ในลักษณะของตาราง ข้อสรุปดังกล่าวนำไปสู่การเชื่อมโยงระหว่างกระบวนการเกิดภาพในระบบดิจิทัลกับข้อมูลที่ได้จากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมที่ถูกถ่ายโอนเข้าสู่ระบบอัลกอริธึมผ่านทางเซ็นเซอร์วัดระยะทางในผลงาน deFrame reFrame ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นได้ถูกนำมาเป็นปัจจัยหลักในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของทัศนธาตุที่ประกอบกันเป็นภาพแทนของโลกเสมือน

ง.7.1 การปรับเปลี่ยนคุณสมบัติพิกเซล

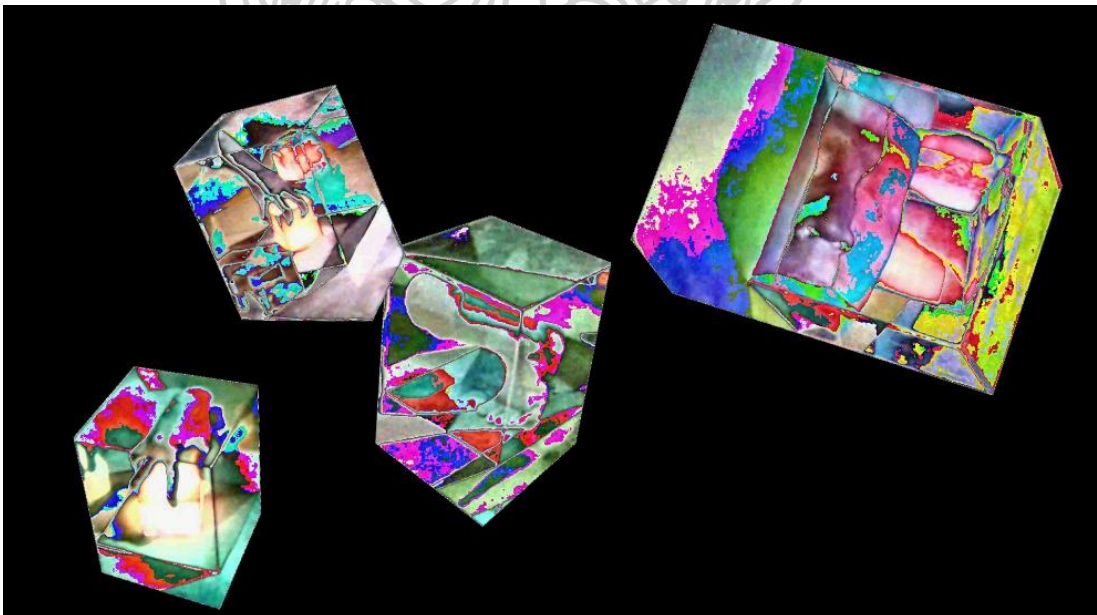
ในผลงาน deFrame reFrame เมื่อผู้ชมเคลื่อนตัวมาอยู่ในระยะทำงานของเซ็นเซอร์ที่ได้ถูกกำหนดไว้ จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของตำแหน่งและสีสีน (ค่า RGB) ของกลุ่มพิกเซลที่ประกอบขึ้นเป็นภาพทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในโลกเสมือน ทั้งนี้ความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นจะแปรผันไปตามระยะห่างระหว่างผู้ชมงานกับเซ็นเซอร์แต่ละตัว กระบวนการดังกล่าว คือภาพจำลองของระบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานเฟซบุ๊กที่ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงภายในตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเราแสดงออกด้วยวิธีการใดๆก็ตามภายในบริบทของเฟซบุ๊ก ย่อมมีความเป็นไปได้ว่า ในบางครั้งการตอบสนอง หรือความคิดเห็น (comment) จากผู้ใช้อื่นๆ สามารถที่จะส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดของเรา และมีผลสืบเนื่องไปถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงผลออกของเราในครั้งต่อไป การที่ข้าพเจ้าเลือกวิธีการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของพิกเซลซึ่งเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดในระบบดิจิทัลมาเป็นกลวิธีนำเสนอแนวคิดดังกล่าวนี้ ก็เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผลกระทบจากการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลในโลกเสมือนนั้นมีพลังอำนาจถึงขั้นที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในส่วนลึกที่สุดของความเป็นบุคคล นอกจากนี้การที่ชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing เปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของพิกเซลโดยตั้งอยู่บนฐานของข้อมูลที่ได้รับมาจากผู้ชมยังเป็นนัยที่สื่อให้เห็นว่า สิ่งที่เราป้อนลงไปในระบบเฟซบุ๊กนั่นเองที่เป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนอัลกอริธึมของระบบเฟซบุ๊กให้นำเสนอชุดข้อมูลที่ปรากฏให้เราเห็นภายในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งนี้



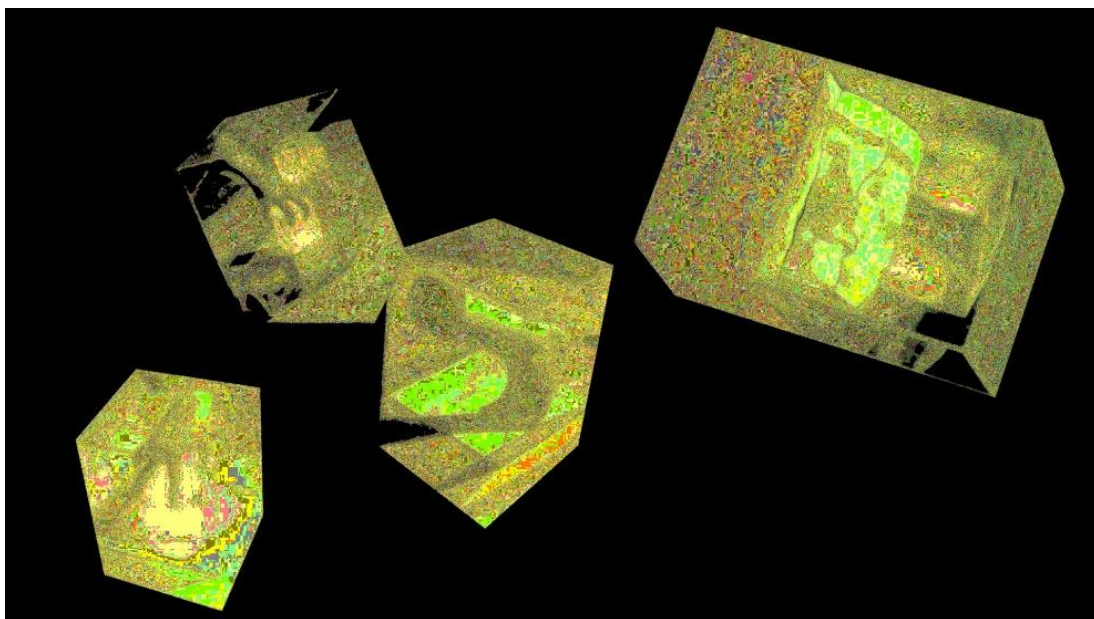
ภาพที่ 136 ภาพประกอบการอธิบายระบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมงานและเซ็นเซอร์ ข้อมูลจากผู้ชมงานจะถูกส่งผ่าน Arduino (A) และ Processing (P) ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในภาพวีดิทัศน์
ที่มา (ภาพคน) : <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/man-standing-in-cap-view-with-side-icon-outline-vector-24507523>



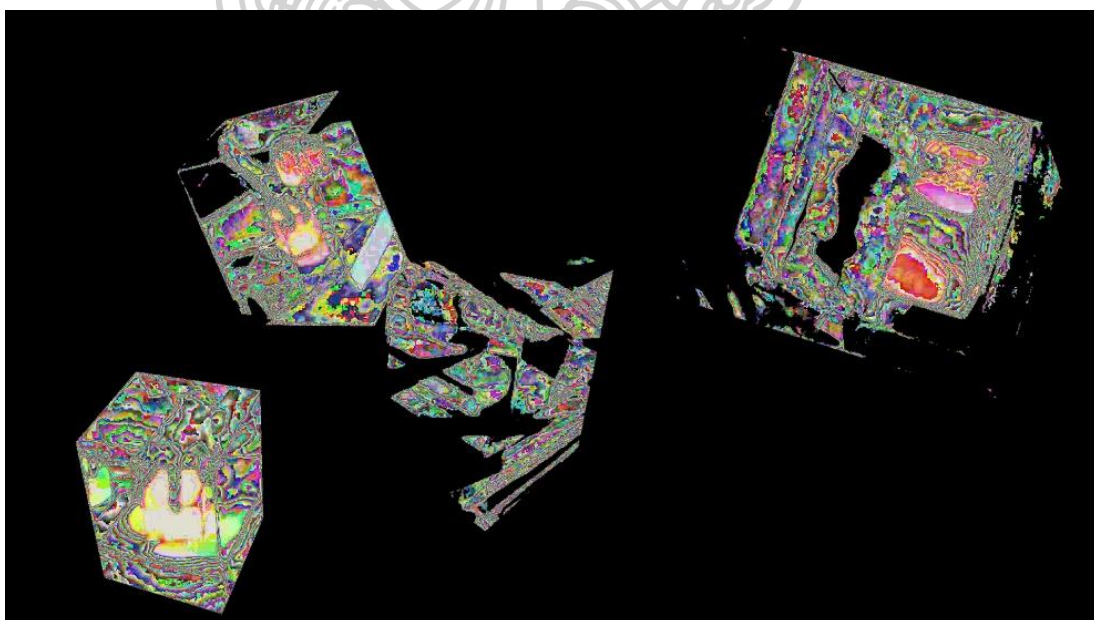
ภาพที่ 137 สัญญาณภาพจากกล้องในขณะที่ยังไม่ได้รับการปฏิสัมพันธ์จากผู้ชมงาน



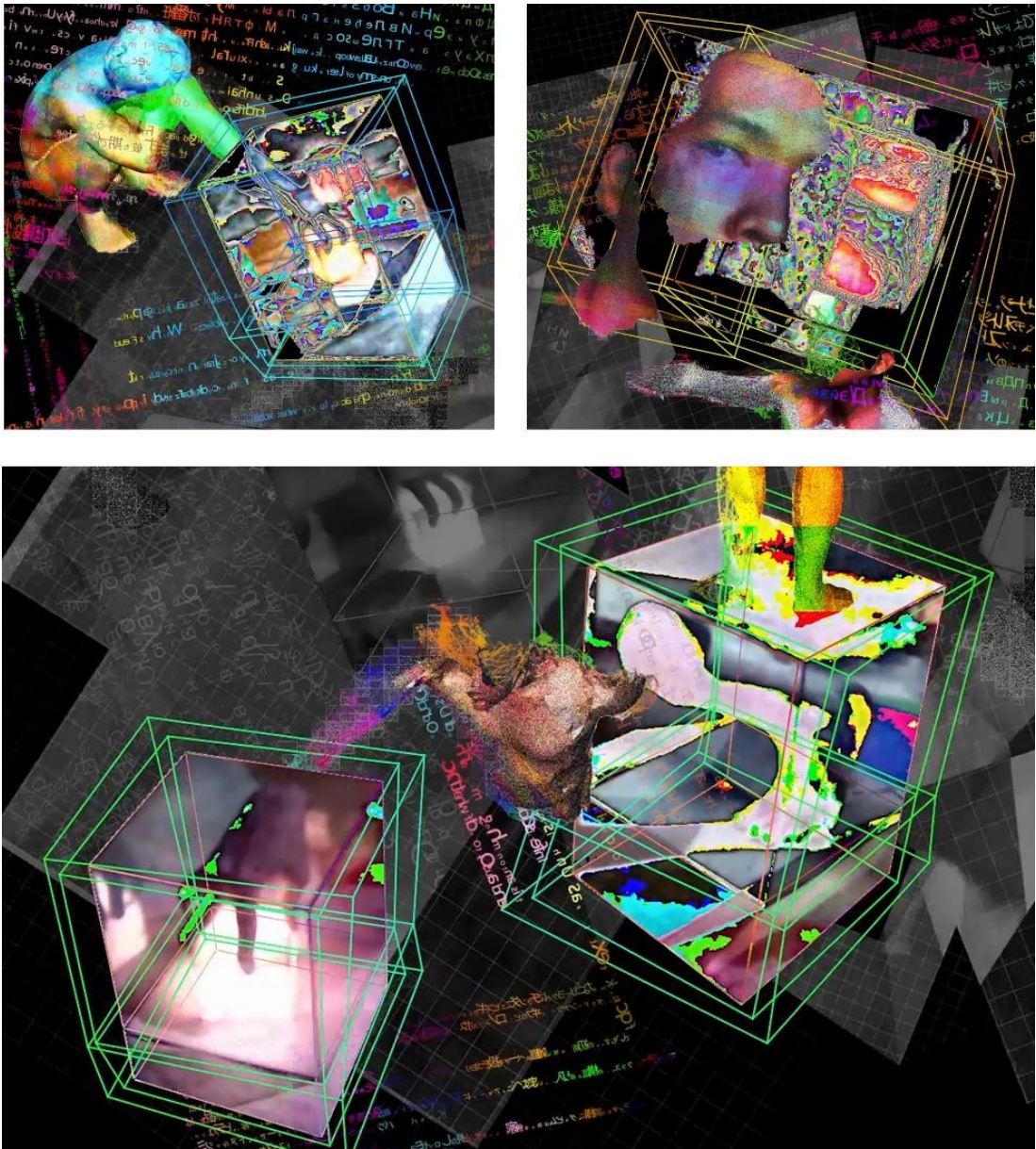
ภาพที่ 138 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน



ภาพที่ 139 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน



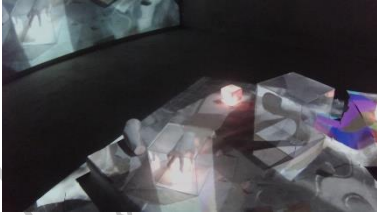

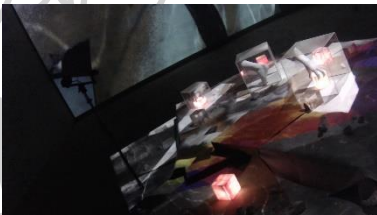
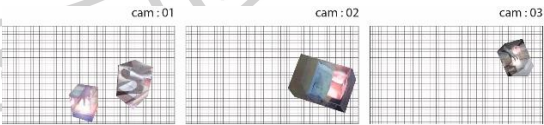
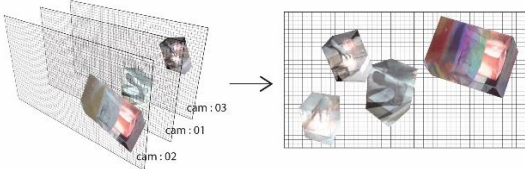
ภาพที่ 140 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน

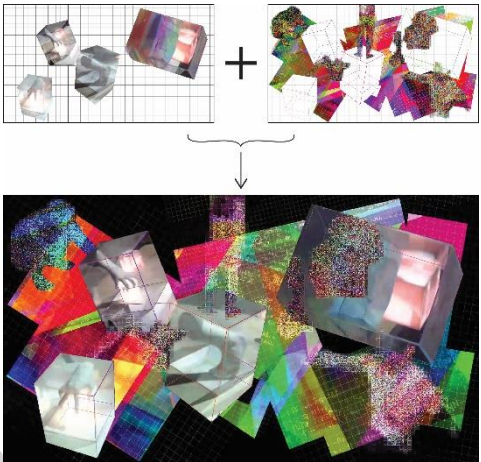
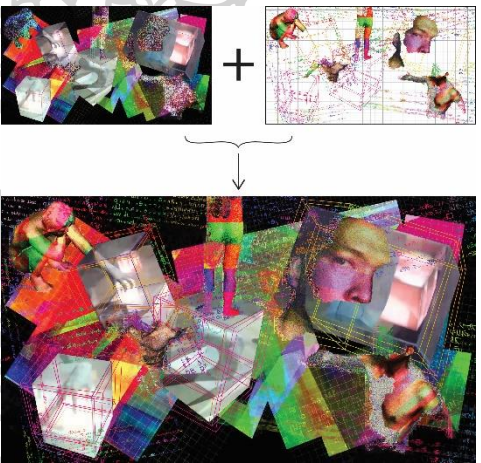
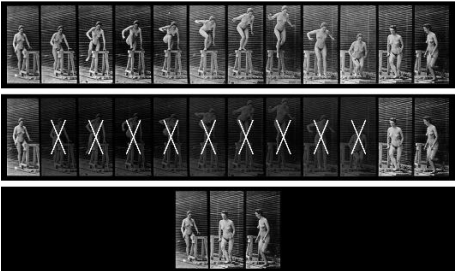


ภาพที่ 141 ภาพตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับผลงาน

ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาลำดับถัดไป ขอเสนอตารางสรุปการทำงานของชุดคำสั่งต่างๆที่กล่าวถึงไปในหัวข้อ ง.6.3 ง.6.4 และ ง.7.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ตารางแสดงลำดับของชุดคำสั่ง

ลำดับ	การทำงานของชุดคำสั่ง	ภาพประกอบ
1	นำสัญญาณภาพจากกล้อง 3 ตัวเข้ามาเก็บไว้ในหน่วยความจำของระบบคอมพิวเตอร์	 cam:01  cam:02  cam:03
2	ดำเนินการ masking ภาพเหล่านั้น	
3	นำภาพทั้ง 3 ภาพที่ผ่านการ masking มาซ้อนทับกัน	

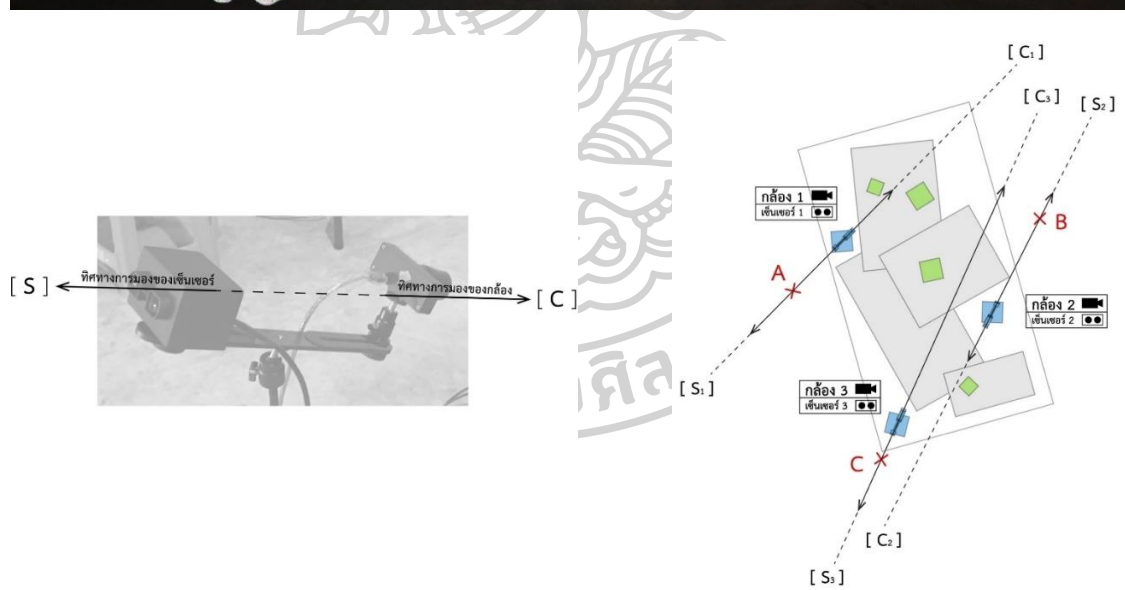
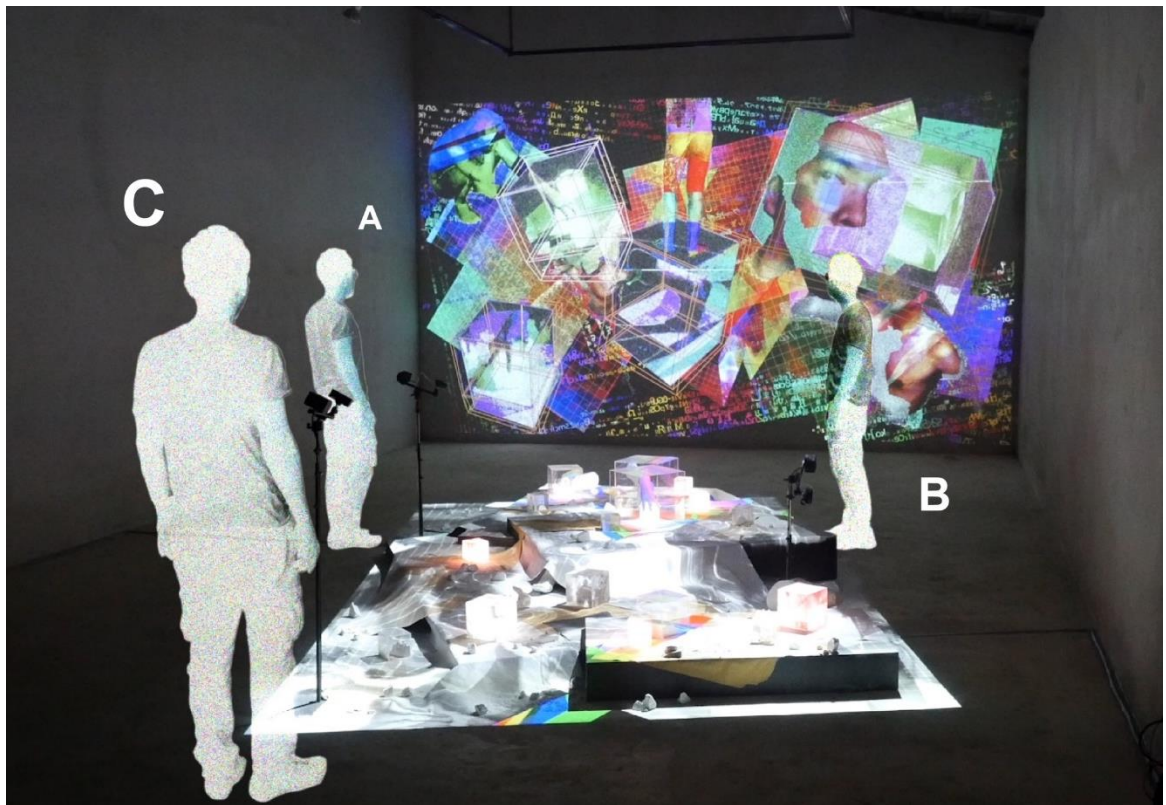
4	เรียกภาพกราฟิกชุดที่ 1 ขึ้นมา ซ้อนทับไปบนภาพที่เป็นผลลัพธ์ จากการทำงานของชุดคำสั่งที่ 3	
5	เรียกภาพกราฟิกชุดที่ 2 ขึ้นมา ซ้อนทับไปบนภาพที่เป็นผลลัพธ์ จากการทำงานของชุดคำสั่งที่ 4 (การทำงานในส่วนนี้จะเกิดขึ้นก็ ต่อเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับ ชิ้นงาน)	
6	นำข้อมูลที่ได้จากการปฏิสัมพันธ์มา ใช้เป็นปัจจัยในการควบคุมอัตรา เฟรมเรทของสัญญาณภาพจาก กล้องทั้ง 3 ตัว (การทำงานในส่วน นี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ชมมีการ ปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน)	

7	<p>นำข้อมูลที่ได้จากการปฏิสัมพันธ์มาใช้เป็นปัจจัยในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะที่อยู่ภายในพิกเซลของภาพดิจิทัล อันได้แก่ ตำแหน่งและสีของพิกเซล (การทำงานในส่วนนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน)</p>	   
---	--	---

ง.7.2 มโนทัศน์ภาพวิทัศน์เบี่ยงในผลงาน deFrame reFrame

ปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่งภายในกลไกการปฏิสัมพันธ์ของผลงาน deFrame reFrame ก็คือ ตำแหน่งการยืนของผู้ชม กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์ในงานชิ้นนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้ชมไปอยู่ในตำแหน่งที่เฉพาะเจาะจงเท่านั้น นั่นคือตำแหน่งที่เกือบจะซ้อนทับกับทิศทางการมองของกล้องนั่นเอง (ตำแหน่ง A B และ C ในภาพที่ 142)

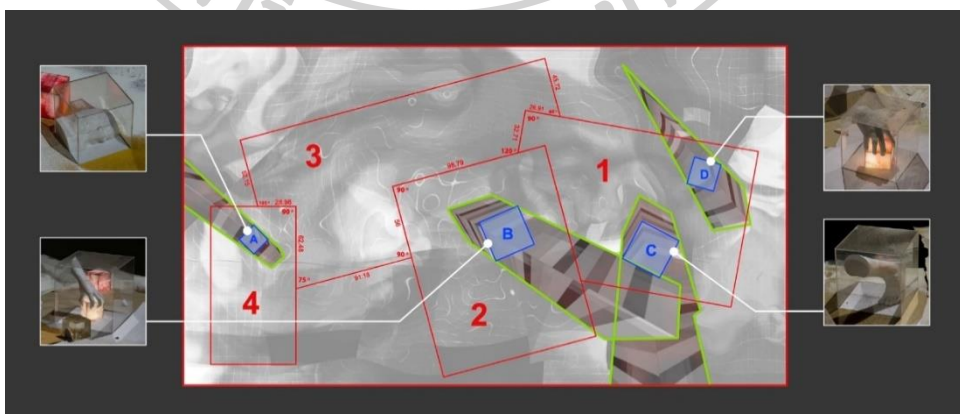
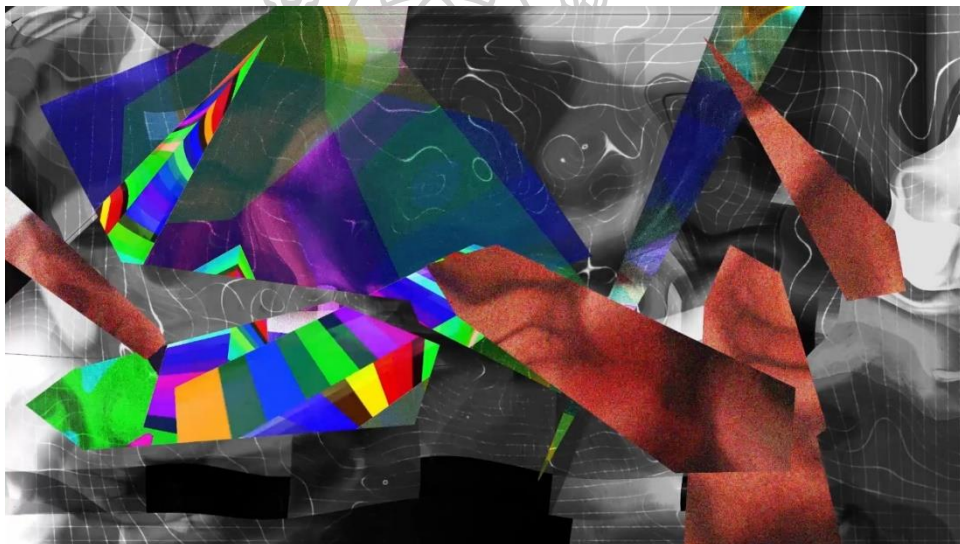




ภาพที่ 142 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของผู้ชม ทิศทางการมองของกล้อง และทิศทางกรจับสัญญาณของเซ็นเซอร์

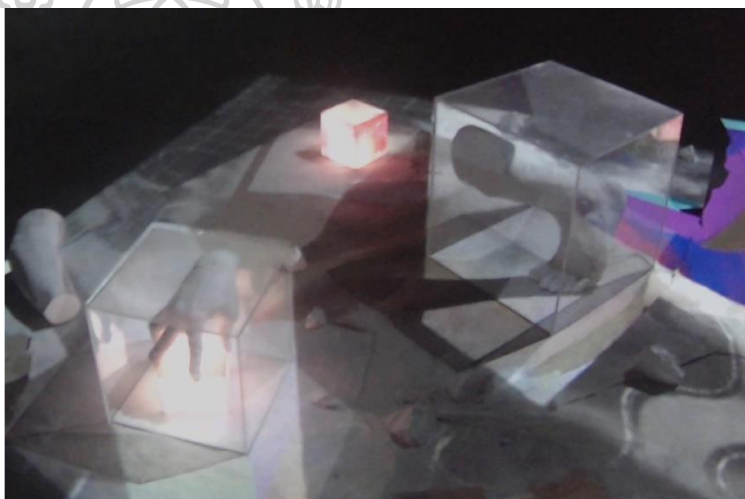
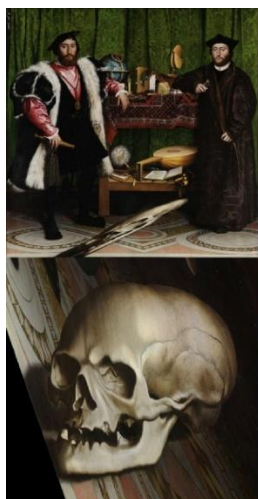
ทิศทางกรมองของกล้องและเซ็นเซอร์ถูกกำหนดให้อยู่ในทิศทางที่ตรงข้ามกัน โดยที่ $[C_1]$ $[C_2]$ และ $[C_3]$ เป็นทิศทางของกล้องตัวที่ 1 2 และ 3 ตามลำดับ $[S_1]$ $[S_2]$ และ $[S_3]$ เป็นทิศทางกรรับสัญญาณของเซ็นเซอร์ตัวที่ 1 2 และ 3 ตามลำดับเช่นกัน

ในการอภิปรายเรื่องการจ้องมองของสิ่งจริง ฌาคส์ ลาก็อง เสนอว่ากลวิธีการใช้ภาพวิทัศน์เบี่ยงที่ปรากฏอยู่ในผลงานจิตรกรรม The Ambassadors ของฮานส์ โฮลไบน์ นั้นคือนัยที่สื่อถึงช่องทางการปรากฏตัวของสิ่งจริงอันหมายถึงคุณลักษณะที่มีมาโดยกำเนิดของมนุษย์ที่ไม่สามารถแสดงตัวออกมาได้ในพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์ ด้วยเหตุนี้สิ่งจริงจึงเป็นสิ่งที่ถูกตัดออกไปจากความเป็นจริงของอัตบุคคลในแนวคิดของลาก็อง ภาพวิทัศน์เบี่ยงจึงมีความเชื่อมโยงในเชิงสัญลักษณ์กับสภาวะที่บุคคลไม่สามารถนำเสนอคุณลักษณะบางอย่างได้ภายในพรหมแดนแห่งกฎเกณฑ์ของภาษาซึ่งหมายถึงสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง ในแง่นี้ภาพวิทัศน์เบี่ยงจึงมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงช่องทาง หรือยานพาหนะที่ช่วยเคลื่อนย้ายความปรารถนาของบุคคลให้ไปปรากฏอยู่ในพรหมแดนอื่นที่ไม่ใช่โลกแห่งความเป็นจริงของบุคคล



ภาพที่ 143 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งขององค์ประกอบและภาพวิทัศน์ในโลกผัสสะ

ในผลงานจิตรกรรมของฮานส์ โฮลไบน์ ภาพวิทัศน์เบื้องแฝงตัวอยู่ในภาพกระโหลกที่บิดเบี้ยว แต่ในผลงาน deFrame reFrame กลวิธีของภาพวิทัศน์เบื้องเกี่ยวข้องกับกระบวนการกำหนดตำแหน่งและมุมมองการบันทึกภาพของกล้องทั้งสามตัวให้สัมพันธ์กับตำแหน่งของกล่องอะคริลิกใสที่บรรจุชิ้นส่วนอวัยวะที่สื่อถึงข้อมูลที่ผู้ใช้บรรจุคัดสรรลงไปในระบบเฟซบุ๊ก อันได้แก่ ชิ้นส่วนใบหน้า มือซ้าย มือขวา และเท้าซ้าย ทั้งนี้กล่องอะคริลิกทั้งสี่จะถูกจัดวางให้อยู่ในตำแหน่งเฉพาะเจาะจง นั่นคือตำแหน่งที่เส้นโครงสร้างของกล่องเหล่านั้นเชื่อมต่อกับรายละเอียดของภาพวิทัศน์ที่ฉายลงมาแล้วเกิดเป็นโครงสร้างอันใหม่ ซึ่งเป็นนัยที่สื่อถึงอิทธิพลจากบุคคลในสังคมและสภาพแวดล้อม (รายละเอียดของภาพวิทัศน์ที่ฉายลงมา) ที่หล่อหลอมพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคล (ชิ้นส่วนอวัยวะที่อยู่ในกล่อง) ซึ่งเป็นสภาวะที่เกิดขึ้นได้ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน



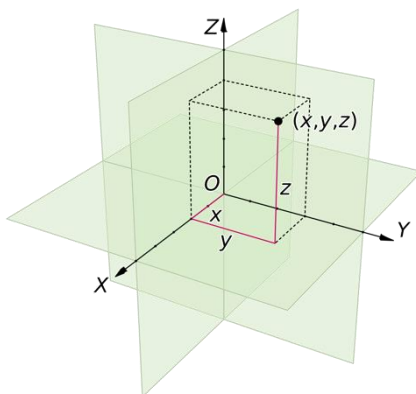
ภาพที่ 144 องค์ประกอบที่ใช้หลักการของภาพวิทัศน์เบื้อง

อย่างไรก็ดี ภาพของโครงสร้างอันใหม่ที่เกิดจากการเชื่อมต่อกันของข้อมูลสองส่วนนั้นจะมองเห็นได้ก็ต่อเมื่อเราไปอยู่ในจุดที่ใกล้เคียงกับตำแหน่งของกล้อง ด้วยเหตุนี้การจ้องมองของ “กล้อง” ซึ่งเปรียบเสมือนสายตาของเทคโนโลยีที่สามารถมองเห็นภาพวิทัศน์เบี่ยงในผลงาน deFrame reFrame จึงเป็นเสมือนช่องทางเชื่อมต่อความปรารถนาของบุคคลเข้าไปสู่โลกเสมือน การกำหนดให้การปฏิสัมพันธ์ในงานเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ชมไปอยู่ในตำแหน่งที่เฉพาะเจาะจงเช่นนี้ จึงเป็นอุปลักษณะของการชักนำให้ผู้ชมต้องเคลื่อนย้ายจากที่ตั้งของตนเองเพื่อมาอยู่ในตำแหน่งเดียวกับการจ้องมองของกล้อง และมองเห็นความเป็นไปของตัวตนและอัตลักษณ์แบบใหม่ที่กำลังก่อเกิดผ่านทางสายตาแห่งจักรกล อนึ่ง เมื่อผู้ชมเคลื่อนย้ายตนเองเข้ามาอยู่ในตำแหน่งเหล่านั้น เขาก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบการปรับเปลี่ยนสภาพอัตลักษณ์ที่ขับเคลื่อนด้วยอัลกอริธึมที่แฝงฝังอยู่ในผลงาน

ง.8 ตำแหน่งของกล้องและทิศทางการจัดวาง

ในผลงาน deFrame reFrame การจัดวางตำแหน่งกล้องทั้ง 3 ตัว ไม่เพียงแต่เชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องภาพวิทัศน์เบี่ยงแต่เพียงเท่านั้น ในอีกแง่หนึ่ง การกำหนดทิศทางและมุมมองการบันทึกภาพของกล้องทั้ง 3 ตัวนั้นมีที่มาจากประเด็นที่ข้าพเจ้าได้กล่าวถึงไปโดยสังเขปในตอนท้ายของบทที่ 3 ซึ่งเป็นการตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับวิธีการเข้าถึงความจริงและการทำความเข้าใจตัวตนและอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ โดยเปรียบเทียบสภาวะของการยุบรวมเชิงบริบทและการยุบรวมเชิงเวลาในเฟซบุ๊ก กับกรณีของการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการทำความเข้าใจสรรพสิ่งผ่านทางองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์กรณีหนึ่งที่จะถูกยกมาอภิปรายในลำดับถัดไป โดยจะมีข้อสรุปให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบที่ปรากฏอยู่ในผลงาน deFrame reframe กับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวในตอนท้ายของเนื้อหาส่วนนี้ (ง.8)

ในทางคณิตศาสตร์ มีมโนทัศน์สำคัญอันหนึ่งที่ว่าการกำหนดที่ทางของสรรพสิ่งที่มีอยู่ในโลกทางกายภาพด้วยพิกัดในจินตนาการที่ระบุตำแหน่งบนแกนสามแกน คือ x y และ z ซึ่งแทนค่ามิติในแนวนอน (ความกว้าง) แนวลึก (ความยาว) และแนวตั้ง (ความสูง) ของพื้นที่ว่างหรือวัตถุนั้น ระบบการกำหนดพิกัดในลักษณะนี้เรียกว่า Cartesian coordinate system ซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดของยูคลิด (Euclid) นักคณิตศาสตร์ชาวกรีกผู้ซึ่งมีชีวิตอยู่ในช่วงระหว่าง 3-4 ศตวรรษก่อนคริสตกาล



ภาพที่ 145 ภาพแสดงทิศทางของแกน xyz และการกำหนดพิกัดในแบบ Cartesian coordinate system ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Cartesian_coordinate_system#/media/File:Coord_system_CA_0.svg

ยูคลิดเป็นบุคคลที่มีคุณูปการเป็นอย่างสูงต่อองค์ความรู้ในทางคณิตศาสตร์ เขาได้รับยกย่องให้เป็นบิดาของศาสตร์เรขาคณิต ยูคลิดประพันธ์ผลงานชื่อ Elements ซึ่งประกอบด้วยหนังสือ 13 เล่มอันมีเนื้อหาสำคัญที่ว่าด้วย “สัจพจน์” (axiom) ทางคณิตศาสตร์จำนวน 5 สัจพจน์ ซึ่งสามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นจริงเสมอ ยกตัวอย่างเช่น จุด 3 จุดใดๆ ที่ไม่อยู่ในเส้นตรงเดียวกัน จะสามารถสร้างรูปสามเหลี่ยมได้เพียงรูปเดียว และเป็นรูปที่อยู่บนระนาบเดียว (เช่น ระนาบ 2 มิติ) เป็นต้น²¹¹ แม้ว่า elements จะเป็นตำราที่ว่าด้วยองค์ความรู้ทางเรขาคณิตในระดับเบื้องต้น แต่ผลงานชิ้นนี้คือจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการสถาปนาวิธีการทางคณิตศาสตร์ซึ่งต้องอาศัยการลำดับเหตุผลเพื่อพิสูจน์เรื่องต่างๆอย่างเป็นระบบ ยูคลิดสามารถนำเอาสัจพจน์ต่างๆที่เป็นเรื่องพื้นฐานทางเรขาคณิตไปใช้สร้างทฤษฎีโดยอาศัยการให้เหตุผลเชิงตรรกศาสตร์เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และเนื่องจาก Elements เป็นผลงานที่รวบรวมความรู้จากนักคณิตศาสตร์รุ่นก่อนๆเอาไว้ด้วย ยูคลิดจึงได้พิสูจน์ความถูกต้องขององค์ความรู้เหล่านั้นโดยอาศัยนิยามและสัจพจน์ของเขาเช่นกัน²¹²

แนวคิดของยูคลิดเป็นรากฐานที่สำคัญของศาสตร์ทางเรขาคณิตที่ถูกนำไปพัฒนาต่อโดย เรอเน เดการ์ตส์ นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสที่ได้กล่าวถึงในบทที่ 2 เดการ์ตส์เชื่อว่าสรรพสิ่งในธรรมชาตินั้นสามารถอธิบายผ่านเรขาคณิตได้ เขาพยายามที่จะผนวกร่องค์ความรู้ทางเรขาคณิตของยูคลิด (Euclidean geometry) และศาสตร์ของพีชคณิต (algebra) เข้าด้วยกัน กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเขาพยายามที่จะ

²¹¹ สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, สถาปัตยกรรมและวิทยาศาสตร์ ภาพสะท้อนของธรรมชาติและจักรวาล (กรุงเทพฯ: ลายเส้นพับบลิชชิง, 2560). 27.

²¹² ศุภวิทย์ ถาวรบุตร, กุญแจแห่งฟากฟ้า : เรขาคณิตวิเคราะห์ จากกรีกโบราณ จนถึงนิวตัน (กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, 2561). 82-83, 185.

อธิบายรูปทรงเรขาคณิตด้วยสมการที่ประกอบด้วยตัวเลข ความพยายามดังกล่าวได้นำไปสู่ระบบที่เรียกว่า Cartesian coordinate system ซึ่งเป็นแนวคิดที่ทรงอิทธิพลต่อการพัฒนาเรขาคณิตวิเคราะห์ (analytic geometry)²¹³

แนวคิดนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 1637 ในงานเขียนสองชิ้นของเดการ์ตส์ โดยที่ในผลงาน Discourse on Method เขาได้เสนอแนวคิดใหม่ในการระบุตำแหน่งของจุดหรือวัตถุบนระนาบ 2 มิติ โดยใช้แกนสองแกนที่วางตัวในทิศทางที่ตัดกัน แกนที่ทอดตัวในแนวนอนเรียกว่าแกน x ส่วนแกนที่อยู่แนวตั้งเรียกว่าแกน y ²¹⁴ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว แนวคิดที่ว่าพื้นที่บนโลกนั้นสามารถระบุพิกัดทางภูมิศาสตร์ได้ด้วยจุดตัดของเส้นสมมุติเหนือพื้นโลกในแนวตั้งและแนวนอนอันหมายถึงเส้นลองจิจูด (Longitude) และเส้นละติจูด (Latitude) นั้นมีมาตั้งแต่สมัยกรีก แต่เดการ์ตส์กลับเป็นผู้ที่พัฒนาแนวทางการอธิบายแนวคิดนี้อย่างเป็นระบบ²¹⁵

ในเวลาต่อมา ระบบนี้ได้นำมาขยายความในผลงาน La Géométrie ของเขาเพื่อการระบุพิกัดในพื้นที่ 3 มิติ โดยเดการ์ตส์ได้เพิ่มพิกัดบนแกนอีกแกนหนึ่งในเชิงลึกที่เรียกว่าแกน z ²¹⁶ พิกัดบนแกน $x y z$ ถูกนำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางกายภาพในธรรมชาติ เช่น การเคลื่อนที่ของวัตถุ เป็นต้น ระบบเรขาคณิตวิเคราะห์ในลักษณะนี้อ้างอิงตามระบบเรขาคณิตแบบยูคลิด ซึ่งเป็นพื้นฐานของศาสตร์อย่างสถาปัตยกรรมและวิศวกรรมมาโดยตลอด²¹⁷ อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จที่ก้าวหน้าทางวิทยาการในช่วงเวลาหลังจากนั้นได้สร้างความเปลี่ยนแปลงต่อองค์ความรู้ทางเรขาคณิตอย่างยิ่งใหญ่อีกครั้ง

มโนทัศน์เรขาคณิตแบบนอนยูคลิด (Non-Euclidean Geometry)

ครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 นักวิทยาศาสตร์ตะวันตกจำนวนไม่น้อยแข่งขันกันเพื่อสร้างทฤษฎีที่เรียกว่า “ทฤษฎีสรรพสิ่ง” (Theory of Everything) ด้วยหวังว่าทฤษฎีนี้จะสามารถนำมาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ในธรรมชาติและจักรวาลได้ทั้งหมด หนึ่งในบุคคลเหล่านั้นคือ อัลเบิร์ต

²¹³ "Cartesian coordinate system," accessed May 14, 2017,

http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Cartesian_coordinate_system.

²¹⁴ "Cartesian coordinate system."

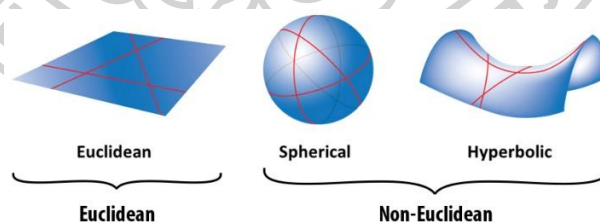
²¹⁵ ศุภวิทย์ ถาวรบุตร, กุญแจแห่งฟากฟ้า : เรขาคณิตวิเคราะห์ จากกรีกโบราณ จนถึงนิวตัน. 186.

²¹⁶ "Cartesian coordinate system."

²¹⁷ สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, สถาปัตยกรรมและวิทยาศาสตร์ ภาพสะท้อนของธรรมชาติและจักรวาล. 61.

ไอน์สไตน์ ผู้ซึ่งอุทิศช่วงเวลากว่าสามสิบปีในช่วงบั้นปลายขีวิตเพื่อสร้างทฤษฎีดังกล่าว แต่ในที่สุดก็
ไม่ประสบผลสำเร็จแต่อย่างใด

วิวัฒนาการของกระบวนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ นับตั้งแต่แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของไอแซก นิวตัน
(Isaac Newton) การค้นพบคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าของเจมส์ เคลิร์ก แมกซ์เวลล์ (James Clerk
Maxwell) จนกระทั่งมาถึงทฤษฎีสัมพัทธภาพของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ได้นำไปสู่การปฏิวัติความรู้อัน
ยิ่งใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์และเรขาคณิตซึ่งอยู่ภายใต้
“ระบบเรขาคณิตแบบยูคลิด” มากกว่าสองพันปี ระบบดังกล่าวถูกตั้งคำถามและพบว่ามีย่อจำกัด
มากมายในการนำไปใช้ในวิทยาศาสตร์แบบใหม่ โดยเฉพาะการนำไปอธิบายความรู้เรื่องอวกาศสาม
มิติที่บิดโค้งของไอน์สไตน์ ทำให้เกิดการคิดค้นระบบเรขาคณิตแบบใหม่ที่ซับซ้อนขึ้นเพื่อเข้ามาชดเชย
ข้อจำกัดของเรขาคณิตแบบยูคลิด กล่าวคือ ระบบเรขาคณิตแบบยูคลิดสามารถใช้อธิบาย
ปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์แบบนิวตันบนระนาบที่แบนหรืออวกาศแบบสองมิติเท่านั้น เช่น รูปร่าง
สามเหลี่ยมแบบยูคลิดบนระนาบที่แบนราบมีผลรวมของมุมภายในเท่ากับ 180 องศา แต่เมื่อนำเอารูป
สามเหลี่ยมรูปเดิมไปวางอยู่บนระนาบโค้ง สันฐานของสามเหลี่ยมจะเปลี่ยนไปตามระนาบนั้น ดังนั้น
ผลรวมของมุมภายในทั้งสามของสามเหลี่ยมรูปเดิมจะไม่เท่ากับ 180 องศา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทิศทาง
ความโค้งของระนาบว่าเป็น “โค้งเว้าแบบอานม้า” หรือ “โค้งนูน” ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ามี
ข้อจำกัดในตัวเอง และไม่สามารถอธิบายสภาวะบางอย่างได้ ด้วยเหตุนี้ข้อพิสูจน์ดังกล่าวจึงชี้ให้เห็นว่า
สัจพจน์ในระบบเรขาคณิตแบบยูคลิดนั้นไม่ถูกต้องเสมอไป



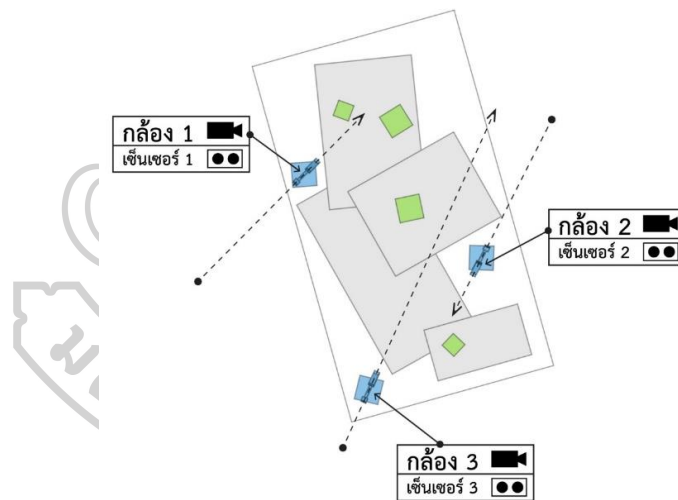
ภาพที่ 146 ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Euclidean และ Non-Euclidean geometry

ที่มา : <http://www.drmarkliu.com/noneuclidean>

ระบบเรขาคณิตแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในกรณีที่ยกมานั้นถูกเรียกว่า เรขาคณิตแบบนอนยูคลิด (Non-
Euclidean Geometry) เนื่องจากไม่เป็นไปตามกฎของยูคลิดอีกต่อไป และสอดคล้องกับสมมุติฐาน
ใหม่ที่กำลังกล่าวหาว่า ธรรมชาติและจักรวาลในความเป็นจริงส่วนใหญ่มีใช้ระบบเรขาคณิตที่มีรูปทรงในอุดม

คติแบบยูคลิดแต่อย่างไร้ รูปทรงเรขาคณิตแบบนอนยูคลิดที่เป็นสามมิติเชิงซับซ้อนจึงมีบทบาทในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆของธรรมชาติให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น²¹⁸

การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางเรขาคณิตที่ได้อภิปรายไปนั้น คือสาเหตุสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้ากำหนดให้ผลงาน deFrame reFrame มีการใช้กล้องจำนวน 3 ตัว ซึ่งเป็นตัวแทนของแกน xyz ในแนวคิดของยูคลิด อย่างไรก็ตาม ตำแหน่งของกล้อง และทิศทางการบันทึกภาพของกล้องแต่ละตัวนั้นมีได้ทำมุม 90 องศาซึ่งกันและกันตามหลักการในระบบพิกัดแบบ Cartesian coordinate system แต่กลับถูกจัดวางให้มีตำแหน่งและทิศทางการบันทึกภาพที่ดูคล้ายจะไร้รูปแบบโดยสิ้นเชิง ซึ่งแท้จริงแล้วข้าพเจ้ามีเจตนาที่จะใช้ทิศทางการบันทึกภาพของกล้องทั้งสามตัวในลักษณะดังกล่าวเป็นอุปสรรคที่สื่อถึงแกน xyz ที่กำลังเคลื่อนย้ายออกไปจากตำแหน่งเดิมของมัน ซึ่งเทียบเคียงได้กับการเคลื่อนย้ายทางความคิด จากการมองโลกผ่านกรอบแนวคิดแบบ Euclidean Geometry ไปสู่การพิจารณาความจริงในโลกผ่านสายตาของมิโนทอร์นแบบ Non-Euclidean Geometry นั้นเอง



ภาพที่ 147 ทิศทางของมุมมองกล้องทั้งสามตัวในผลงาน deFrame reframe มีได้ทำมุม 90 องศาซึ่งกันและกัน

ในลำดับถัดไปจะเป็นเนื้อหาของการวิเคราะห์ผลงาน deFrame reFrame โดยแบ่งย่อยออกเป็น บทวิเคราะห์ผลงานโดยเชื่อมโยงกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง บทวิเคราะห์ผลงานโดยเชื่อมโยงกับการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก และบทวิเคราะห์ผลงานโดยเชื่อมโยงกับศิลปินกรณีสึกษา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

²¹⁸ สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, สถาปัตยกรรมและวิทยาศาสตร์ ภาพสะท้อนของธรรมชาติและจักรวาล. 101-103.

จ.บทวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎี

ผลงาน deFrame reFrame ประกอบด้วยองค์ประกอบหลายส่วนที่สะท้อนให้เห็นผลึกทางความคิดที่ได้จากการศึกษามโนทัศน์และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ องค์ประกอบแรกที่ผู้ชมอาจจะเห็นได้อย่างชัดเจนมากที่สุดก็คือโครงสร้างหลักที่เปรียบเสมือนเป็นเวทีการแสดงในโลกแห่งผัสสะ ซึ่งสะท้อนแนวคิดการวิเคราะห์เชิงนาฏกรรมของเออร์วิง กอฟแมนที่มองว่าการแสดงออกของมนุษย์ในสังคมนั้นเปรียบได้กับการแสดงละครเวที นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องกรอบของกอฟแมนถูกนำเสนอผ่านองค์ประกอบหลายส่วนในผลงาน deFrame reFrame อันได้แก่ การใช้พื้นที่ที่กรอบสี่เหลี่ยมอันเป็นลักษณะโดยพื้นฐานของการบันทึกภาพด้วยกล้องเว็บแคมที่นำมาใช้เป็นช่องทางในการเก็บข้อมูลบางส่วนในโลกผัสสะ การตัดแบ่งชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์แล้วนำไปจัดวางในกล่องอะคริลิกใสทรงลูกบาศก์ที่เป็นเสมือนพื้นที่ของข้อมูลที่บรรจุองค์สรรเพื่อป้อนเข้าสู่กลไกอัลกอริธึมในเฟซบุ๊ก ทั้งนี้ การนำเสนอภาพของความเป็นมนุษย์ในลักษณะชิ้นส่วนร่างกายที่ถูกจัดวางให้อยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกันยังเชื่อมโยงกับประเด็นเรื่องร่างกายที่แตกสลาย (fragmented body) ในแนวคิดชิ้นกระจกซึ่งเป็นมโนทัศน์อันสำคัญในทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของฌาคส์ ลาก็อง ที่พยายามอธิบายสภาวะทางจิตของมนุษย์ในช่วงปฐมวัยที่ยังคงรับรู้การมีอยู่ของตนเองในลักษณะชิ้นส่วนที่แยกจากกัน จนกระทั่งมาถึงช่วงเวลาที่มีมองเห็นภาพลักษณะอันสมบูรณ์ของร่างกายตนเองในกระจกเงาที่นำไปสู่การก่อเกิดตัวตนและอัตลักษณ์ในเวลาต่อมา อนึ่ง ประเด็นทางความคิดของลาก็องที่ได้สังเคราะห์มาจากการศึกษาในบทที่ 2 ได้ถูกนำไปคลี่คลายออกมาในรูปแบบขององค์ประกอบเชิงนามธรรมในโลกเสมือนเสียส่วนใหญ่ ยกตัวอย่างเช่น การเทียบเคียงอำนาจของพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์ที่อยู่เหนืออัตบุคคลซึ่งถูกนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ที่แทนค่าอัลกอริธึมในเฟซบุ๊กในรูปแบบของชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ที่ทำหน้าที่คัดกรองข้อมูลทางภาพบางส่วนออกไปจากสัญญาณภาพที่ส่งมาจากโลกผัสสะที่เรียกว่าการ masking รวมไปถึงแนวคิดเรื่องภาพวิทัศน์เบี่ยงและการจ้องมองของสิ่งจริงที่แทนค่าด้วยการกำหนดทิศทางรวมไปถึงมุมมองของกล้องและเซ็นเซอร์ นอกจากนี้อำนาจของ“สิ่งอื่น” ก็มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากในผลงาน deFrame reFrame ทั้งสิ่งอื่นที่อยู่ในรูปแบบของชุดคำสั่งใน Processing ซึ่งเป็นตัวแทนของอัลกอริธึมที่ขับเคลื่อนระบบเฟซบุ๊กและมีอิทธิพลต่อการกำหนดขอบเขตการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ และสิ่งอื่นที่อยู่ในภาพลักษณ์ของผู้ชมงานที่เปรียบได้กับบุคคลอื่นในสังคมที่มีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมพฤติกรรมและการแสดงออกของเรา ทั้งนี้ สิ่งอื่นที่ปรากฏในสองรูปแบบ คือปัจจัยที่สร้างความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างองค์ประกอบ

หลักในส่วนโลกผัสสะและโลกเสมือนซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน
ชุดนี้

ตารางที่ 7 ตารางสรุปองค์ประกอบในผลงาน deFrame reFrame โดยเชื่อมโยงกับทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎี	การนำมาใช้ในงาน deFrame reFrame
1. เออร์วิง กอฟแมน <ul style="list-style-type: none"> • การวิเคราะห์เชิงนาฏกรรม (dramaturgy) 	<ul style="list-style-type: none"> • โครงสร้างเวทีที่ซ้อนเหลื่อมกันในโลกผัสสะเปรียบเสมือนเวทีการแสดงของบทบาทที่หลากหลายในโลกของความเป็นจริง • การใช้เซ็นเซอร์วัดระยะทางเพื่อรับข้อมูลจากผู้ชม สื่อถึงอิทธิพลของปัจจัยต่างๆในสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของบุคคล
2. เออร์วิง กอฟแมน <ul style="list-style-type: none"> • แนวคิดเรื่องกรอบ (frame) 	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอภาพความเป็นบุคคลด้วยการใช้งานประติมากรรมในลักษณะชิ้นส่วนปลีกย่อยของร่างกายคนในลักษณะต่างๆ เช่น การตัดแบ่งอย่างปราณีต และชิ้นส่วนที่แตกออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยหรือเป็นผง สื่อถึงความพยายามของบุคคลในกระบวนการคัดสรรข้อมูลของตนเพื่อที่รวบรวมมานำเสนอต่อผู้อื่นในรูปแบบของภาพที่สมบูรณ์ภายในกรอบ • รูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสของฟิกเซล เปรียบเป็นกรอบของคุณลักษณะภายในตัวบุคคลที่มีขนาดเล็กที่สุด • รูปทรงทรงลูกบาศก์ที่ปรากฏในลักษณะต่างๆสื่อถึงกรอบข้อมูลของบุคคล • การกำหนดให้ชิ้นส่วนของมนุษย์มีขนาดที่พอดีกับกล่องอะคริลิกใสทรงลูกบาศก์สื่อถึงข้อมูลที่บุคคลบรรจงคัดสรร • การเลือกใช้กล่องเป็นช่องทางในการส่งผ่านสัญญาณภาพ มีความเชื่อมโยงโดยตรงกับการจัดองค์ประกอบของภาพในกรอบ • การ masking ภาพวิดีโอที่สื่อถึงการจำกัดขอบเขตของข้อมูลที่อยู่ในกรอบของภาพ ทำให้การพิจารณาความหมายของภาพถูกจำกัดให้อยู่ภายในกรอบเท่านั้น

<p>3.</p> <p>ฌาคส์ ลาก็อง</p> <ul style="list-style-type: none"> • แนวคิดเรื่อง "สิ่งอื่น" (Other) ที่หมายถึงอำนาจของกฎเกณฑ์ทางสังคมในพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์ (symbolic order) • แนวคิดเรื่อง "สิ่งอื่น" (objet a) ที่หมายถึงสิ่งที่ป็นสาเหตุของความปรารถนาในตัวบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> • การเชื่อมโยงเส้นโครงสร้างของกล่องอะคริลิกกับเส้นในภาพวิดิทัศน์ที่ฉายลงมาในโลกผัสสะ สื่อถึงความรับเอาข้อมูลจากสภาพแวดล้อมในโลกแห่งความเป็นจริงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวเอง เป็นสิ่งที่แสดงถึงคุณลักษณะของสิ่งอื่น (Other) • การ masking ภาพวิดิทัศน์สื่อถึงอำนาจของสิ่งอื่น (Other) ที่สามารถคัดกรองข้อมูลและจำกัดขอบเขตการรับรู้ของบุคคล • การกำหนดให้ทัศนธาตุในภาพทั้ง 3 ส่วนมีความเชื่อมต่อกันจนเกิดเป็นรูปลักษณะใหม่ในโลกเสมือน มีนัยอยู่ 2 แง่มุม ประการที่หนึ่งคือ อิทธิพลของสิ่งอื่น (Other) ที่กำหนดให้บุคคลต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปตามปทัสถานทางสังคม ประการที่สองคือการสื่อถึงสิ่งอื่น (objet a) ในฐานะของสิ่งที่บุคคลปรารถนาแต่ไม่สามารถพบเจอได้ในโลกของความเป็นจริง จึงต้องเสาะหาสิ่งนั้นในโลกเสมือน คุณลักษณะดังกล่าวนำเสนอออกด้วยความเชื่อมโยงทัศนธาตุในภาพจากกล่องเข้ากับภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก • ช่องว่างที่มีอยู่ในภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก สื่อถึงสภาวะที่ภาษาหรือกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ดำรงอยู่ก่อนหน้าการมาถึงของอัตบุคคล (Language pre-exists the subject) • การใช้เซ็นเซอร์วัดระยะทางเพื่อรับข้อมูลจากผู้ชมสื่อถึง การรับเอาอิทธิพลของ "สิ่งอื่น" (Other ในฐานะบุคคลอื่น) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของบุคคล ในอีกแง่หนึ่ง ก็สื่อถึงอำนาจของสิ่งอื่นที่มีต่อความเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคล
<p>4.</p> <p>ฌาคส์ ลาก็อง</p> <ul style="list-style-type: none"> • แนวคิดเรื่องการจ้องมอง (gaze) และภาพวิทัศน์เบี่ยง (anamorphosis) 	<ul style="list-style-type: none"> • การจัดวางตำแหน่งและทิศทางการบันทึกสัญญาณภาพของกล้องซึ่งมีความสัมพันธ์กับทิศทางการรับข้อมูลของเซ็นเซอร์

<p>5. ฉมาศส์ ลาก็อง</p> <ul style="list-style-type: none"> • แนวคิดขั้นกระจก (mirror stage) และร่างกายที่แตกสลาย (fragmented body) 	<ul style="list-style-type: none"> • การกำหนดให้ทัศนธาตุในภาพทั้ง 3 ส่วนมีความเชื่อมต่อกันจนเกิดเป็นรูปลักษณะใหม่ในโลกเสมือน สื่อถึงการที่บุคคลเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสภาพแวดล้อมในโลกเสมือน ที่เปรียบได้กับภาพสะท้อนในกระจกเงาที่ทารกมองเห็น • การนำเสนอภาพความเป็นบุคคลด้วยการใช้งานประติมากรรมในลักษณะชิ้นส่วนปลีกย่อยของร่างกายคนในแบบต่างๆ
---	---



ฉ. บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก

ปรากฏการณ์ทางสังคม (เสมือน) ที่เกิดขึ้นในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับนิยมมากที่สุด ในปัจจุบันอย่างเฟซบุ๊กคือแรงขับเคลื่อนที่สำคัญของงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ จากการศึกษากระบวนการทำงานของอัลกอริธึมเฟซบุ๊กที่ได้กล่าวถึงในบทที่ 3 ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นคุณลักษณะหลายประการที่สามารถนำมาคลี่คลายและพัฒนาให้เกิดเป็นรูปแบบของทัศนธาตุและองค์ประกอบต่างๆที่ปรากฏอยู่ในผลงาน deFrame reFrame ได้หลายส่วน ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะปรากฏอยู่ในส่วนเชื่อมประสาน อาทิ เช่น การคัดกรองข้อมูลด้วยระบบการคิดการตัดสินใจของอัลกอริธึมเฟซบุ๊ก ที่นำมาสู่รูปแบบของชุดคำสั่งใน Processing ในส่วนของการ masking ที่ตัดเอาข้อมูลของภาพบางส่วนออกไป รวมไปถึงชุดคำสั่งที่ควบคุมอัตราเฟรมเรทซึ่งเป็นการคัดกรองในอีกลักษณะหนึ่งที่ข้าพเจ้าเรียกว่าการสร้างกรอบเชิงเวลา ในอีกแง่หนึ่ง กลไกของชุดคำสั่งในส่วนนี้ก็เป็นการซ่อนนัยที่สื่อถึงสภาวะการยุบรวมเชิงเวลาในเฟซบุ๊กด้วยเช่นกัน ในส่วนของแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการยุบรวมเชิงบริบทได้ถูกนำเสนอในเชิงสัญลักษณ์ผ่านรูปแบบของการเชื่อมโยงสัญญาณภาพจากกล้อง 3 ตัวที่ส่งผ่านข้อมูลจากตำแหน่งที่แตกต่างกัน รวมไปถึงกลวิธีการซ้อนทับกันของภาพวิดีโอที่ค้นสามส่วนโดยกำหนดให้ทัศนธาตุในภาพเหล่านั้นมีความต่อเนื่องกันจนดูราวกับว่าภาพนั้นเป็นภาพวิดีโอที่ค้นเพียงภาพเดียว ในอีกด้านหนึ่ง การที่ภาพเหล่านั้นหลอมรวมเป็นภาพเดียวกันในลักษณะดังกล่าวก็สื่อถึงการที่ผู้ใช้เฟซบุ๊กรับเอาอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและชุดข้อมูลข่าวสารจากข่าวสารที่ค้นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเอง นอกจากนี้ รูปแบบของภาพวิดีโอที่ค้นที่มีช่องว่างรอกการเติมเต็มของข้อมูลภาพส่วนอื่น นั้นมีที่มาจากช่องทางในการป้อนข้อมูลอันหลากหลายลงในระบบเฟซบุ๊กที่ดูเหมือนจะให้อิสระเสรีแก่ผู้ใช้ในการนำเสนอความเป็นตัวเองผ่านชุดข้อมูลต่างๆ แต่ถ้ามองในอีกมุมหนึ่ง ช่องทางเหล่านั้นก็นับเป็นการจำกัดประเภทข้อมูลที่จะสามารถใส่ลงไปได้เช่นกัน

อนึ่ง ความไม่ชอบมาพากลที่มีอยู่ในการทำงานของอัลกอริธึมที่ขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลังนิวส์ฟีดก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ข้าพเจ้านำตีความแล้วนำมาใช้เป็นส่วนสำคัญในงาน คุณลักษณะดังกล่าวนี้คือ รูปแบบการทำงานของนิวส์ฟีดที่วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานของบุคคลแล้วนำเสนอออกมาเป็นข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกันออกไป โดยขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งานของผู้ใช้แต่ละคน ทั้งนี้ การรับรู้ข้อมูลต่างๆบนหน้านิวส์ฟีดของเฟซบุ๊กอย่างต่อเนื่อง มีส่วนสำคัญต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติและบุคลิกของเราได้อย่างที่คาดไม่ถึง คุณลักษณะสำคัญประการนี้ได้ถูกนำมาใช้เป็นชุดคำสั่งที่ปรับเปลี่ยนคุณสมบัติภายในพิกเซลของสัญญาณภาพจากกล้องซึ่งเป็นภาพแทนของข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงไปในระบบเฟซบุ๊ก

ตารางที่ 8 ตารางสรุปองค์ประกอบในผลงานโดยเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์เฟชบุ๊ก

คุณลักษณะของเฟชบุ๊ก	การนำมาใช้ในงาน deFrame reFrame
เฟชบุ๊กมีอัลกอริธึมทำงานอยู่เบื้องหลัง	<ul style="list-style-type: none"> รูปแบบชุดคำสั่งต่างๆใน Processing
เฟชบุ๊กมีการคัดกรองข้อมูลบางส่วนด้วยระบบการคิด การตัดสินใจของอัลกอริธึม ส่งผลให้ผู้ใช้ไม่เห็นข้อมูลข่าวสารทั้งหมด	<ul style="list-style-type: none"> การ masking ภาพวิดีโอ การลดอัตราเฟรมเรทในภาพวิดีโอ
เฟชบุ๊กดูเหมือนกับจะให้เสรีภาพกับผู้ใช้ในการป้อนข้อมูลลงในระบบ แต่หากมองอีกแง่หนึ่งช่องทางเหล่านั้นก็เป็นการจำกัดประเภทข้อมูลที่จะสามารถป้อนลงไปได้	<ul style="list-style-type: none"> การกำหนดให้ภาพวิดีโอในโลกเสมือนมีส่วนที่เป็นช่องว่างรอการเติมเต็มจากข้อมูลอีกส่วนหนึ่ง
การทำงานของอัลกอริธึมที่พิจารณาข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนเข้ามาในระบบ แล้วนำไปพิจารณาเพื่อสร้างรูปแบบของชุดข้อมูลที่ผู้ใช้เห็นบนนิวส์ฟีด	<ul style="list-style-type: none"> การนำข้อมูลที่รับมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมาเป็นปัจจัยสำคัญในการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติพิกเซลในภาพวิดีโอซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สื่อถึงข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงไปในระบบเฟชบุ๊ก
ผู้ได้รับเอาอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมในโลกเสมือนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> การกำหนดให้ภาพวิดีโอทั้งสามส่วนมีความต่อเนื่องกันในเชิงทัศนธาตุ
ความสัมพันธ์ระหว่างกาละ-เทศะ (การยุบรวมเชิงบริบท - การยุบรวมเชิงเวลา) ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์	<ul style="list-style-type: none"> การที่ภาพวิดีโอจากกล้องแต่ละตัวมีอัตราเฟรมเรทที่ไม่เสถียร ส่งผลให้ภาพที่ปรากฏในโลกเสมือนนั้นเป็นผลรวมจากข้อมูลที่มาจกช่วงเวลาที่แตกต่างกัน การกำหนดให้ภาพวิดีโอทั้งสามส่วนมีความต่อเนื่องกันในเชิงทัศนธาตุสื่อถึงการที่ผู้รับข้อมูลจากแหล่งต่างๆในเวลาเดียวกัน

ช.บทวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับศิลปปณิกศึกษา

ช.1 ร่างกาย

ทัศนธาตุที่สื่อถึงตัวตนและอัตลักษณ์ได้อย่างชัดเจนที่สุดในผลงาน deFrame reFrame คือรูปทรงชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่ถูกจัดวางให้อยู่ในตำแหน่งต่างๆ ซึ่งองค์ประกอบส่วนนี้มีความเชื่อมโยงกับการศึกษางานของแอนโทนี กอร์มลีย์ในแง่ของเทคนิควิธีการสร้างชิ้นงานที่ใช้ร่างกายตัวเองเป็นต้นแบบในการสร้างแม่พิมพ์และหล่อชิ้นส่วนอวัยวะต่างๆออกมาเป็นชิ้นงาน กระบวนการเหล่านี้คือสิ่งที่ข้าพเจ้ารับอิทธิพลมาจากการศึกษาขั้นตอนวิธีการทำงานของกอร์มลีย์โดยตรง

ในอีกแง่หนึ่ง ความโดดเด่นในผลงานศิลปะของกอร์มลีย์ คือกลวิธีในการใช้รูปทรงร่างกายมนุษย์มาเป็นไวยากรณ์ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์ สืบเกิดได้จากผลงานรูปแบบหนึ่งที่กอร์มลีย์ใช้ร่างกายมนุษย์ในฐานะของจุดเชื่อมต่อที่สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ว่างภายในและภายนอกผลงานประติมากรรม ยกตัวอย่างเช่น ในผลงาน Three Ways: Mould, Hole and Passage (1981-1982) ที่ประกอบด้วยรูปทรงร่างกายมนุษย์ในท่าทางที่แตกต่างกัน 3 แบบ ในผลงานชุดนี้ กอร์มลีย์สร้างความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ว่างภายในผลงานกับสภาพแวดล้อมด้วยการเจาะรูที่ตัวชิ้นงานทั้งสาม ทำให้สภาพแวดล้อม (อากาศ) ไหลเวียนเข้าสู่พื้นที่ภายในตัวงานประติมากรรม หากพิจารณาในแง่นี้ รูหรือช่องว่างที่กอร์มลีย์สร้างไว้บนชิ้นงานก็เป็นเสมือน interface ที่เป็นช่องทางสื่อสารข้อมูลระหว่างสองพื้นที่

ในผลงานชุด Field For The British Isles (1993) Australian Field (1989) กอร์มลีย์ใช้วิธีการจัดวางทิศทาง การจ้องมองของกลุ่มประติมากรรมรูปร่างคนในการกำหนดและแบ่งแยกพื้นที่เป็นสองส่วนในงาน Event Horizon (2010) Another Place (1997) อากัปกิริยาและทิศทาง การจ้องมองของประติมากรรมร่างกายคนขนาดเท่าจริงนั้นเปรียบได้กับตัวหมาย (signifier) ในมโนทัศน์ทางสัญศาสตร์ของโซซูร์ ที่ไม่ระบุอย่างชัดเจนว่าบ่งชี้ไปที่สิ่งใด ("สิ่งใด" ในที่นี้คือ signified หรือ ความคิดที่ถูกหมาย) แต่ก็สามารถทำให้เกิดการจินตนาการไปถึงการมีอยู่ของอีกสิ่งหนึ่งได้ ทั้งที่มีได้ปรากฏออกมาให้เห็นในงาน มันคือการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่สองส่วนโดยที่พื้นที่ส่วนหนึ่งมิได้ถูกนำเสนอออกมาอย่างเป็นรูปธรรม หากพิจารณาในแง่มุมมองนี้ รูปทรงประติมากรรมร่างกายคนในงานของกอร์มลีย์ ก็คือเครื่องมือในการกำหนดอาณาเขตชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นเส้นแบ่งเขตแดนระหว่างพื้นที่สองส่วน

ในงานข้าพเจ้า ภาพของร่างกายมนุษย์มิได้ทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ใดๆ แต่ทำหน้าที่หลักเป็นเสมือนภาชนะบรรจุคุณลักษณะของความเป็นบุคคลคนหนึ่งเอาไว้ นอกจากนี้ รูปทรงร่างกายมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน deFrame reFrame มิได้ถูกนำเสนอในลักษณะองค์รวมของร่างกายทั้งหมดดังเช่นที่ปรากฏในผลงานส่วนใหญ่ของกอร์มลีย์ แต่ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำเสนอในลักษณะของร่างกายที่ถูกตัดแบ่งออกเป็นชิ้นส่วนย่อยและนำไปจัดวางในตำแหน่งต่างๆภายในอาณาเขตทางกายภาพของผลงานเพื่อสื่อถึงคุณลักษณะในตัวบุคคลที่ถูกนำเสนอในบริบททางสังคมที่ต่างออกไป ชิ้นส่วนที่ถูกตัดแบ่งและบรรจุอยู่ในกล่องใสอย่างพอดีบพอดีสื่อถึงกระบวนการคัดสรรข้อมูลในตัวบุคคล จากนั้น ด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ภาพของชิ้นส่วนเหล่านั้นบางส่วนจะถูกนำไปรวมกันใหม่ในส่วนองค์ประกอบหลักของงานที่ข้าพเจ้าเรียกว่าโลกเสมือน อย่างไรก็ตาม กระบวนการที่นำเอาปัจจัยภายนอกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานอันเป็นคุณลักษณะประการหนึ่งในผลงานของกอร์มลีย์ก็มีอยู่ในผลงาน deFrame reFrame แต่แฝงอยู่ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป นั่นคือการใช้เซ็นเซอร์วัดระยะทางในการนำกระแสข้อมูลจากสภาพแวดล้อมเข้ามาสู่ระบบภายในผลงาน

อนึ่ง กลวิธีการนำเสนอภาพความเป็นบุคคลในลักษณะชิ้นส่วนปลีกย่อยของอวัยวะนั้นก็มีความคล้ายคลึงกับงานของโทนี เออร์สเลอร์ที่นำเสนอสภาวะภายในจิตใจของบุคคลผ่านทางกระบวนการฉายภาพวิดิทัศน์ลงบนวัตถุ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ เออร์สเลอร์ก็กำหนดให้วัตถุเหล่านั้นเป็นแบบจำลองร่างกายมนุษย์ในรูปแบบของตุ๊กตาไร้หน้า อย่างไรก็ตาม กระบวนการแยกชิ้นส่วนร่างกายคนในงานของเออร์สเลอร์นั้น มิได้เป็นขั้นตอนของตัดแบ่งสิ่งที่เป็นวัตถุที่มีรูปลักษณะทางกายภาพดังเช่นในผลงานของข้าพเจ้า แต่เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นในช่วงที่ดำเนินการสร้างและการเตรียมภาพวิดิทัศน์เพื่อนำมาใช้งาน อันหมายรวมถึงการถ่ายทำและการตัดต่อ

ข.2 กล้อง

ในผลงาน “TV Buddha” (1974) และ “Real Fish, Live Fish” (1982) นัม จุน เป็ค ได้นำเอาระบบกล้องวงจรปิดมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการทำงาน สถานะของกล้องในผลงานทั้งสองชิ้นทำหน้าที่ถ่ายโอนข้อมูลจากที่หนึ่งไปปรากฏในที่หนึ่ง ในแง่นี้ก็มีความคล้ายคลึงกับข้าพเจ้าในแง่ที่ว่าผลงาน deFrame reFrame ใช้กล้องเว็บแคมเป็นสื่อกลางในการส่งสัญญาณข้อมูลทางภาพจากโลกผัสสะไปสู่โลกเสมือน อย่างไรก็ตาม ในผลงานของเป็ค ภาพของสิ่งที่เป็นต้นฉบับที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้นได้ถูกนำเสนออย่างตรงไปตรงมา โดยไม่มีการแทรกแซงจากปัจจัยอื่น ในผลงาน Interface (1972)

ของปีเตอร์แคมป์สก็เช่นกัน ภาพของผู้ชมที่ปรากฏบนแผ่นกระจกใสนั้นคือสิ่งที่ดำเนินอยู่ในความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม วิธีการที่แคมป์สนำแผ่นกระจกใสไปจัดวางอยู่ในห้องมืดสนิทนั้นทำให้แผ่นกระจกใสเกิดคุณลักษณะพิเศษที่มีความก้ำกึ่งระหว่างความเป็นวัสดุโปร่งใสและความเป็นกระจกเงา และยังประกอบกับการที่แผ่นกระจกถูกวางอยู่ในตำแหน่งที่คั่นกลางระหว่างกล้องและเครื่องฉายภาพวิดีโอทัศน์ที่ทำงานอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ส่งผลให้สัญญาณภาพจากกล้องวงจรปิดที่ปรากฏบนแผ่นกระจกใสนั้นมีการซ้อนทับกันในหลายระดับ อย่างไรก็ตาม กล้องในงานของเป็คและแคมป์สนั้น คืออุปกรณ์ที่ทำให้ภาพวิดีโอทัศน์ซึ่งอยู่ในสถานะของสิ่งจำลองนั้น เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันกับการดำรงอยู่ของสิ่งที่เป็นต้นฉบับ มันคือการนำเสนอภาพสำเนาของต้นฉบับโดยตรงไปตรงมาในแง่ของภาพที่ปรากฏ

ใน deFrame reFrame กล้องทำหน้าที่ถ่ายโอนภาพของสิ่งที่เป็นต้นฉบับเช่นกัน แต่ยังแฝงด้วยนัยของสถานะความเป็นกรอบในมโนทัศน์ของกอฟแมน นอกจากนี้ สัญญาณภาพที่ถูกส่งผ่านไปปรากฏในโลกเสมือนนั้นยังมีปัจจัยภายนอกคือข้อมูลจากเซ็นเซอร์ที่รับมาจากผู้ชมงานมา เป็นสิ่งที่ทำให้คุณลักษณะของสิ่งที่เป็นต้นฉบับมิได้ถูกนำเสนออย่างเต็มที่ ยิ่งไปกว่านั้น ข้าพเจ้ายังใช้วิธีการของการเขียนชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing เพื่อเข้าถึงองค์ประกอบที่อยู่ในส่วนลึกของความเป็นภาพดิจิทัล อันได้แก่ พิกเซลที่เป็นที่ธาตุที่เล็กที่สุด และคุณสมบัติเชิงเวลาที่มีอยู่ในสื่อภาพเคลื่อนไหวอันได้แก่ อัตราจำนวนภาพที่ปรากฏในช่วงเวลาหนึ่งวินาที หรือที่เรียกว่าเฟรมเรท ทั้งนี้ การที่สามารถเข้าถึงคุณสมบัติเหล่านั้นได้นั้นช่วยเพิ่มความเป็นไปได้ที่จะปรับเปลี่ยนภาพลักษณะของภาพที่ปรากฏได้หลายรูปแบบ ส่งผลให้ภาพที่ปรากฏออกมาในท้ายที่สุดนั้นสามารถที่จะมีความแตกต่างไปจากสิ่งที่เป็นต้นฉบับได้โดยสิ้นเชิง

ในอีกแง่หนึ่ง การใช้กล้องในงานของข้าพเจ้ามีความเชื่อมโยงกับแนวคิดภาพวิทัศน์เบี่ยงของลากรอง ซึ่งเกี่ยวข้องกับการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างการจัดวางตำแหน่งรวมถึงทิศทางของกล้องให้สอดคล้องกับพิกัดของกล้องอะคริลิกใสที่บรรจุชิ้นส่วนร่างกายซึ่งถูกจัดวางให้มีความสัมพันธ์กับภาพวิดีโอทัศน์ที่ฉายลงมาจากด้านบน ด้วยเหตุนี้รายละเอียดของทัศนธาตุในภาพวิดีโอทัศน์จึงต้องมีความเชื่อมต่อกับโครงสร้างของกล้องอะคริลิกที่เป็นวัตถุจริงเพื่อให้ผลลัพธ์ของภาพที่ปรากฏอยู่ในสัญญาณภาพจากกล้องเป็นไปตามเป้าหมาย

ข.3 การปฏิสัมพันธ์

ความแตกต่างระหว่างภาพที่ปรากฏในโลกผัสสะและโลกเสมือนอันเป็นองค์ประกอบหลักสองส่วนในผลงาน deFrame reFrame เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเป็นสำคัญ กระบวนการเช่นนี้ปรากฏ

อยู่ในผลงานบางชิ้นของนัม จุง เบ็ค เช่น ผลงาน Magnet TV (1965) ที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในผลงานโดยการเคลื่อนย้ายแท่งแม่เหล็กที่อยู่บนเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์จนทำให้ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอมีความผิดเพี้ยนไปจากเดิม ในผลงาน Global Groove (1973) เบ็คใช้เครื่องสังเคราะห์เสียง (synthesizer) ในการสร้างความซับซ้อนของภาพที่ปรากฏ หากมองให้เป็นระบบ วิธีการที่ศิลปินใช้ในผลงานทั้งสองชิ้นดังกล่าว คือการรับเอาข้อมูลอันเป็นปัจจัยภายนอกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน เพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงกับบางสิ่งบางอย่างในงาน กล่าวคือ ในผลงาน Magnet TV (1965) ปัจจัยภายนอกคือคลื่นจากแท่งแม่เหล็กที่ทำให้ภาพบนหน้าจอโทรทัศน์มีความผิดเพี้ยนไปจากเดิม ในผลงาน Global Groove (1973) ปัจจัยภายนอกคือสัญญาณจากเครื่องสังเคราะห์เสียงที่ทำให้ภาพวิดีโอทัศน์ผสมผสานเข้ากันจนดูเป็นภาพนามธรรม วิธีการเช่นนี้มีความคล้ายคลึงกับระบบภายในผลงาน deFrame reFrame ที่ใช้เซ็นเซอร์วัดระยะทางในการรับข้อมูลจากผู้ชมเข้ามาเป็นปัจจัยที่สร้างความเปลี่ยนแปลงของทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในงาน อีกทั้งภาพรวมของทัศนธาตุที่ปรากฏออกมาในผลงาน deFrame reFrame และผลงานของเบ็คก็มีความใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม การปฏิสัมพันธ์ในผลงานของข้าพเจ้านั้นมีเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งที่เฉพาะเจาะจงของผู้ชม ซึ่งต่างจากงานของเบ็คที่ไม่เรียกร้องปัจจัยดังกล่าวจากผู้ชม กล่าวคือ ผู้ชมผลงาน Magnet TV (1965) นั้นมีอิสระในการสร้างการปฏิสัมพันธ์กับงานของเบ็คมากกว่าผลงาน deFrame reFrame อนึ่ง ภาพที่ปรากฏในผลงานของเบ็คนั้นเกิดจากกระบวนการทำงานโดยตรงกับคลื่นคลื่นสัญญาณแบบแอนาล็อก เนื่องจากว่าในยุคสมัยของเบ็ค สื่อดิจิทัลยังมิได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการนำเสนอข้อมูลทางภาพดังเช่นในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ งานของเบ็คจึงมิได้มีความจำเป็นที่จะต้องไปเชื่อมโยงกับปรับเปลี่ยนคุณลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ของสื่อภาพดิจิทัลที่เรียกว่าพิกเซล ดังเช่นในผลงาน deFrame reFrame ทั้งนี้ การจะปรับเปลี่ยนพิกเซลได้นั้น ข้าพเจ้าจะต้องเข้าถึงองค์ประกอบดังกล่าวด้วยช่องทางที่มีกระบวนการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นในบริบทของการทำงานกับสื่อแอนาล็อก

ข.4 โลกผัสสะและสื่อฐานเวลา

ภาพวิดีโอทัศน์ในโลกผัสสะของผลงาน deFrame reFrame ถูกนำเสนอด้วยรูปแบบของการฉายภาพลงไปบนวัตถุ ซึ่งเป็นวิธีการเดียวกันกับที่ปรากฏอยู่ในผลงานของโทนี เออร์สเตอร์หลายชิ้น ยกตัวอย่างเช่น Judy (1994) และ ผลงานในชุด The Eyes Series (1996 - 2014) อย่างไรก็ตาม การฉายภาพลงบนวัตถุของเออร์สเตอร์นั้นสื่อถึงการนำเอาสภาวะจิตอันพันเพื่อนของมนุษย์ที่เป็นผลสืบเนื่องจากกระทำโดยกลไกของสื่อสาธารณะ ถ่ายโอนลงไปเป็นสิ่งไม่มีชีวิตที่อยู่ในรูปลักษณะของหุ่นไร้หน้าซึ่งเย็บ

ติดอยู่กับร่างกายที่อ่อนเปลี้ยเพลียแรง ในแง่หนึ่ง คุณลักษณะของหุ่นที่ปราศจากใบหน้าก็ส่งผลให้มันขาดซึ่งอัตลักษณ์ไปด้วยในตัว ด้วยเหตุนี้ องค์ประกอบดังกล่าวจึงเปรียบได้กับฉากรับภาพที่ว่างเปล่ารอคอยการมาถึงของภาพวิดิทัศน์ที่บรรจุกฎระเบียบใจอันแปรปรวนของมนุษย์เอาไว้

ในผลงาน deFrame reFrame ภาพวิดิทัศน์ในโลกผัสสะคือการนำเสนอภาพจำลองของโลกในความเป็นจริงที่รายล้อมตัวบุคคลอันเป็นภาพที่เกิดจากทัศนศาสตร์ส่วนตัวของข้าพเจ้าที่มองว่าโลกในความเป็นจริงนั้นเป็นสังคมแห่งความโกลาหล แต่มนุษย์เองก็มีความพยายามที่จะจัดระเบียบให้กับสิ่งต่างๆ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวก็ได้ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นทัศนธาตุที่ปรากฏในภาพวิดิทัศน์ของโลกผัสสะ นอกจากนี้การที่ข้าพเจ้าได้กำหนดเงื่อนไขให้รายละเอียดบางส่วนในภาพวิดิทัศน์มีความต่อเนื่องกับเส้นสายของวัตถุที่เป็นตัวแทนของความเป็นบุคคล (กล่องใส่ที่บรรจุชิ้นส่วนร่างกายอยู่ภายใน) นั้นส่งผลให้การเตรียมภาพวิดิทัศน์เพื่อใช้งาน จะต้องข้องเกี่ยวกับความแม่นยำในการจัดวางตำแหน่งทัศนธาตุในภาพ จึงจะทำให้เกิดผลดังกล่าวได้ ซึ่งความจำเป็นที่ต้องจัดวางตำแหน่งของทัศนธาตุให้ถูกที่ถูกทางในลักษณะดังกล่าว มิได้เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับวิธีการทำงานของเออาร์สเลอร์ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ภาพในโลกผัสสะของผลงาน deFrame reFrame คือภาพจำลองของโลกในความจริงในทัศนศาสตร์ส่วนตัวของข้าพเจ้า ที่ต้องการความแม่นยำในการจัดวางองค์ประกอบของภาพในช่วงขั้นตอนการสร้างภาพวิดิทัศน์ กล่าวโดยสรุป ความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างจุดประสงค์ในการใช้งานภาพวิดิทัศน์ในโลกผัสสะของผลงาน deFrame reFrame และการใช้งานภาพวิดิทัศน์ในผลงานของโทนี เออาร์สเลอร์ ก็คือความสัมพันธ์ระหว่างภาพวิดิทัศน์กับวัตถุที่ภาพนั้นถูกฉายลงไป

ข.5 โลกเสมือนและสื่อฐานเวลา

ภาพวิดิทัศน์อีกส่วนหนึ่งในผลงาน deFrame reFrame คือภาพที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบหลักที่เรียกว่า โลกเสมือน ภาพวิดิทัศน์ในส่วนนี้เกิดจากการซ้อนทับกันของภาพหลายส่วนอันเป็นผลจากการทำงานของชุดคำสั่งในคอมพิวเตอร์ รูปแบบการซ้อนทับกันของภาพเป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในผลงาน Interface (1972) ของปีเตอร์ แคมปัส ซึ่งเป็นภาพที่เกิดปรากฏการณ์ของการซ้อนเหลื่อมกันระหว่างภาพสะท้อนของผู้ชมและภาพจากเครื่องฉายภาพวิดิทัศน์บนแผ่นกระจกใส อย่างไรก็ตาม ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการซ้อนทับกันของภาพบนแผ่นกระจกใสในงานของแคมปัส คือคุณสมบัติทางกายภาพของพื้นที่แสดงงานที่มีคุณสมบัติทำให้แผ่นกระจกใสที่เป็นฉากรับภาพสามารถแสดงภาพของผู้ชมที่ซ้อนทับกันในหลายระดับได้ ในผลงาน Three Transition (1973) แคมปัสสร้างการซ้อนทับกันของภาพใบหน้าตนเอง โดยนำเอาเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ที่เรียกว่า Chroma

keying ซึ่งเป็นการใช้อุปกรณ์ในแวดวงการผลิตรายการโทรทัศน์ลบเอาบางส่วนของภาพออกไปด้วยการระบุสีที่ปรากฏในภาพนั้นอย่างเฉพาะเจาะจงว่าต้องการกำจัดสีใดออกไปจากภาพนั้น ในผลงาน Three Transition (1973) แคมป์สใช้วิธีดังกล่าวเพื่อลบบางส่วนในภาพวิถีทัศน์ใบหน้าของเขาออกไปแล้วซ้อนทับกับภาพตัวเองอีกภาพหนึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์ทางภาพที่เป็นเสมือนการตั้งคำถามกับเทคโนโลยีในแวดวงโทรทัศน์และบทบาทของมันที่มีต่อการสร้างนิยามความหมายของความเป็นบุคคล กระบวนการที่นำเอาภาพมากกว่าหนึ่งภาพมารวมกันด้วยกลวิธีวางภาพหนึ่งไปบนอีกภาพหนึ่งในลักษณะนี้ มีความใกล้เคียงกับวิธีการที่เป็คใช้ในผลงาน Global Groove (1973) ซึ่งในกรณีของเป็ค ภาพที่ได้มานั้นมีคุณลักษณะพิเศษซึ่งมีความแตกต่างไปจากภาพต้นฉบับอยู่ไม่น้อย เทคนิคดังกล่าวที่เป็คใช้คือวิธีการทางศิลปะที่เรียกกันว่าการตัดแปะ (collage) ซึ่งหมายถึงการนำเอาภาพหรือข้อความจากแหล่งข้อมูลหลายๆแหล่ง เช่น ภาพจากหน้านิตยสาร หนังสือพิมพ์ หรือแม้กระทั่งวัสดุอื่นๆที่ไม่ใช่กระดาษ มาคัดสรรเอาเฉพาะส่วนที่ต้องการด้วยกันตัด ฉีก หรือหัก จากนั้นจึงนำข้อมูลที่คัดสรรเอาไว้มารวบรวมประกอบและเชื่อมต่อกันอีกครั้งให้เกิดเป็นภาพใหม่ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็มักเกิดความหมายใหม่ในภาพนั้นด้วย

อย่างไรก็ดี ข้อมูลที่เป็คนำมาตัดต่อและผสมผสานกันนั้นไม่ใช่ภาพจากนิตยสารหรือหน้าหนังสือพิมพ์แต่อย่างใด แต่มันคือภาพวิถีทัศน์จำนวนมากที่เขารวบรวมมาจากหลายแหล่ง เป็คไม่เพียงแต่นำภาพเหล่านั้นมาเรียงร้อยกันด้วยเทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ แต่เขาได้สอดแทรกสัญลักษณ์รบกวนด้วยการใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงที่บิดเบือนคุณลักษณะของภาพนั้นในระดับที่เข้มข้นและส่งผลให้ภาพที่ปรากฏมีความผิดเพี้ยนไปจากเดิมจนดูคล้ายภาพนามธรรมในบางช่วง เป็คใช้การหลอมรวมของภาพเหล่านั้นเพื่อนำเสนอสภาวะความปั่นป่วนของโลกที่ถูกเชื่อมโยงเข้าหากันด้วยสื่อโทรทัศน์

ภาพวิถีทัศน์ในองค์ประกอบหลักส่วนใหญ่ของโลกเสมือนของผลงาน deFrame reFrame เกิดจากแหล่งข้อมูลทางภาพ 3 ส่วน อันได้แก่ สัญลักษณ์ภาพจากกล้อง 3 ตัวที่ส่งข้อมูลภาพมาจากโลกผัสสะ ส่วนที่ 2 คือภาพที่ถูกสร้างขึ้นโดยตรงในโปรแกรม Processing และส่วนสุดท้ายคือทำภาพที่ได้สร้างขึ้นไว้ล่วงหน้าในโปรแกรม After Effects ทั้งนี้ภาพทั้งสามส่วนถูกนำเรียงร้อยและซ้อนทับกันด้วยกระบวนการทำงานของชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ซึ่งมีที่มาจากคุณลักษณะบางประการของอัลกอริธึมเฟซบุ๊กที่ข้าพเจ้าได้หยิบยกมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วนำเสนอในรูปแบบของชุดคำสั่ง หากพิจารณาในเชิงเทคนิค การซ้อนทับกันของภาพที่ปรากฏในโลกเสมือนของ deFrame reFrame นั้นมีความแตกต่างไปจากงานของแคมป์ส และเป็ค ด้วยเหตุที่ว่าในขั้นตอนการสร้างภาพวิถีทัศน์ของศิลปินทั้งสองคนนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในระบบแอนาล็อก และไม่มีขั้นตอนของการเขียนชุดคำสั่งในคอมพิวเตอร์

เข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ กระบวนการซ้อนภาพในผลงานของข้าพเจ้ายังเกี่ยวข้องกับการจัดวางตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆที่มีอยู่ในภาพแต่ละส่วนให้ถูกตำแหน่ง เพื่อให้เกิดภาพรวมที่เกิดขึ้นจากการซ้อนภาพนั้นเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ ในแง่นี้อาจมีความคล้ายคลึงกับงานของแคมป์สอยู่บ้างเหมือนกัน โดยเฉพาะภาพวิดิทัศน์ตอนหนึ่งที่ปรากฏอยู่ใน Three Transition (1973) ที่แคมป์สพยายามที่จะลบเลือนภาพใบหน้าตนเองด้วยเทคนิค Chroma keying เพื่อเผยให้เห็นภาพของใบหน้าตนเองอีกภาพหนึ่งที่ซ้อนอยู่ด้านล่างภาพแรก ภาพวิดิทัศน์ส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าศิลปินมีความพยายามที่จะจัดระเบียบตำแหน่งของภาพทั้งสองส่วน (ภาพใบหน้าที่ถูกลบด้วยเทคนิค Chroma keying และภาพใบหน้าที่ถูกซ้อนอยู่ด้านล่าง) ให้มีความต่อเนื่องซึ่งกันและกันหรือซ้อนทับกันอย่างพอดี

ตำแหน่งขององค์ประกอบในภาพวิดิทัศน์และความสอดคล้องกันระหว่างทัศนธาตุในภาพวิดิทัศน์ทั้งสามส่วนมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งยวดในผลงาน deFrame reFrame ทั้งนี้ด้วยเนื่องมาจากกระบวนการทับซ้อนของภาพคืออุปลักษณะที่สื่อให้เห็นว่าอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนนั้นเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการหลอมรวมปัจจัยอื่นๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผู้ใช้ ด้วยเหตุนี้ผลลัพธ์จากการซ้อนทับของภาพเหล่านั้นจะต้องแสดงคุณลักษณะของภาพที่มีความต่อเนื่องกันทางทัศนธาตุ เช่น เส้นโค้งจากภาพส่วนที่หนึ่งจะต้องต่อเนื่องและซ้อนทับกับเส้นโค้งในภาพส่วนที่สองเพื่อให้ภาพทั้งสองส่วนนั้นประกอบกันเป็นรูปร่างของวงกลมที่สมบูรณ์ เป็นต้น กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผลลัพธ์จากการซ้อนทับกันขององค์ประกอบต่างๆในบริบทของงานชิ้นนี้ คือภาพแทนของตัวตนและอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ในโลกเสมือนนั่นเอง หากพิจารณาในแง่ของจุดประสงค์ของการใช้กลวิธีนี้ ผลงานของข้าพเจ้าก็มีเป้าหมายที่แตกต่างไปจากจุดประสงค์ของเป็คเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุที่ว่า จุดมุ่งหมายสำคัญของเป็คในการใช้เทคนิคปะติดภาพวิดิทัศน์ในผลงาน Global Groove นั้นก็เพื่อเป็นการสื่อถึงสภาวะความโกลาหลของโลกที่ถูกควบคุมโดยสื่อโทรทัศน์ แม้ว่าศิลปินจะต้องใคร่ครวญถึงลำดับของภาพที่จะนำเสนอในช่วงเวลาต่างๆเป็นอย่างดี เพื่อให้ภาพที่ปรากฏออกมาสามารถสร้างสภาวะความปั่นป่วนให้เกิดขึ้นในความรู้สึกของผู้ชม แต่หากพิจารณาในเรื่องของความแม่นยำในการกำหนดทิศทางของทัศนธาตุและการจัดวางองค์ประกอบของภาพวิดิทัศน์แต่ละส่วนให้ซ้อนทับกันอย่างพอดี ก็จะได้เห็นว่าคุณลักษณะของภาพในรูปแบบดังกล่าวคงจะมีไม่ใช่ว่าแนวทางที่สอดคล้องกับแนวความคิดและเจตนาในการนำเสนอผลงานของศิลปิน

ตารางที่ 9 ตารางวิเคราะห์ผลงานโดยเชื่อมโยงกับผลงานศิลปิน

ศิลปิน	การนำมาใช้ในงาน deFrame reFrame
นัม จุง เป็ค	<ul style="list-style-type: none"> • วิธีการปรับคุณสมบัติของพิกเซลในภาพวิดีโอที่ค้นส่วนโลกเสมือน มีที่มาจาก การศึกษาคุณลักษณะของภาพแบบ glitch art ที่ปรากฏในผลงาน Global Groove (1973) และ Good morning, Mr. Orwell (1984) • การศึกษากลไกการใช้งานกล้องวงจรปิดในผลงาน TV Buddha (1974) และ Real Fish, Live Fish (1982) นำมาสู่รูปแบบการใช้งานกล้องเว็บแคม 3 ตัว • การใช้เซ็นเซอร์รับข้อมูลเข้ามาในระบบเพื่อปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของภาพ วิดีโอที่ค้น เป็นรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลมาจากการศึกษาวิธีการแทรกแซงสัญญาณ ภาพวิดีโอที่ค้นด้วยคลื่นแม่เหล็กในผลงาน Magnet TV (1965) และการใช้ เครื่องสังเคราะห์เสียงเพื่อบิดเบือนภาพวิดีโอที่ค้นในผลงาน Global Groove (1973) • กลวิธีการนำเอาภาพวิดีโอที่ค้น 3 ส่วนมาซ้อนทับกันเป็นรูปแบบที่พัฒนาขึ้น จากผลการศึกษาวิธีการปะติด (collage) วิดีโอที่ค้นในผลงาน Global Groove (1973)
ปีเตอร์ แคมป์ส	<ul style="list-style-type: none"> • ความพยายามจัดวางตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆในภาพวิดีโอที่ค้นทั้ง 3 ส่วนให้ ซ้อนทับกันโดยที่ยังมีความเชื่อมโยงทางทัศนธาตุนั้นได้รับอิทธิพลบางส่วนมา จากรูปแบบการทับซ้อนภาพในผลงาน Three Transitions (1973) • กลวิธีการนำเอาภาพวิดีโอที่ค้น 3 ส่วนมาซ้อนทับกัน VS การสร้างภาพตัวตนใน แบบใหม่ด้วยการทับซ้อนภาพตัวตนในหลายระดับ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน Interface (1972) และ Three Transitions (1973) นำมาสู่รูปแบบการสร้าง ภาพลักษณะตัวตนในแบบใหม่ด้วยการใช้ภาพวิดีโอที่ค้น 3 ส่วนซึ่งมีที่มาจากแหล่ง ต่างๆมาซ้อนทับกัน

โทนี เอาร์สเลอร์	<ul style="list-style-type: none"> • การวิพากษ์บทบาทของสื่อสาธารณะเป็นประเด็นที่ชัดเจนในผลงานของเอาร์สเลอร์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อวิธีการคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า • เทคนิคการสื่อสารประเด็นที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยใช้อวัยวะเพียงบางส่วนในผลงานชุด The Eyes Series (1996 - 2014) เป็นวิธีการที่ส่งผลต่อแนวทางการนำเสนอภาพของบุคคลในรูปแบบของชิ้นส่วนปลีกย่อยที่ถูกจัดวางในตำแหน่งที่แตกต่างกัน • วิธีการฉายภาพวิดีโอที่ค้นลงบนวัตถุเป็นเทคนิคที่ได้มาจากการศึกษาผลงาน L7-L5 (1984) และ Judy (1994) อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดของวัตถุกับภาพวิดีโอในผลงานของข้าพเจ้านั้นเป็นไปได้ในลักษณะที่ต่างจากวิธีการของเอาร์สเลอร์
แอนโทนี กอร์มลีย์	<ul style="list-style-type: none"> • การใช้ร่างกายตนเองเป็นต้นแบบในการสร้างงานประติมากรรมในผลงานของกอร์มลีย์โดยส่วนใหญ่ เป็นแนวทางการทำงานที่ส่งผลโดยตรงต่อเทคนิคการสร้างชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์ในผลงานของข้าพเจ้าซึ่งมีต้นแบบจากร่างกายของข้าพเจ้าเองเช่นกัน • การทำสำเนาร่างกายตนเองในรูปแบบดิจิทัลด้วยการใช้เครื่องสแกนเอกสารและเครื่องสแกน 3 มิติ เป็นวิธีการที่พัฒนาต่อยอดมาจากรูปแบบการทำสำเนาร่างกายตนเองในทางกายภาพของกอร์มลีย์ • การสร้างช่องทางเชื่อมต่อให้สภาพแวดล้อมไหลเวียนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของงานประติมากรรมที่ใช้ในผลงาน Three Ways: Mould, Hole and Passage (1981-1982) และ Australian Field (1989) ถูกนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบของการใช้เซ็นเซอร์วัดระยะทางเพื่อรับข้อมูลการปฏิสัมพันธ์จากผู้ชมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในระบบของผลงาน deFrame reFrame และนำไปใช้ปัจจัยสร้างความเปลี่ยนแปลงของภาพวิดีโอ

ญ.บทสรุปการสร้างสรรค์ผลงาน deFrame deFrame (2020)

ผลงาน deFrame reFrame คือภาพแทนของระบบการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในเฟซบุ๊กที่ถูกจำลองและกำหนดให้ปรากฏในภาพลักษณ์ของผลงานทัศนศิลป์ที่ผสมผสานเอาคุณลักษณะของศิลปะสื่อฐานเวลาและศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์เข้าไว้ด้วยกัน กระบวนการทางความคิดนั้นงอกเงยขึ้นจากรากฐานของข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เหตุการณ์และปัจจัยต่างๆที่มีอยู่จริงในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งนั้น รวมไปถึงการเคี้ยวกรำทางความคิดเพื่อให้เข้าถึงสาระสำคัญที่เป็นแก่นกลางของมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ในสภาวะความคิดต่างๆอย่างเป็นระบบ ในอีกด้านหนึ่ง แนวทางสร้างสรรค์ผลงาน deFrame reFrame อันหมายรวมถึง รูปแบบการนำเสนอ และเทคนิควิธีการต่างๆที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ก็เป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการพัฒนาและประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางศิลปะที่เกี่ยวเนื่องได้ระหว่างการสำรวจแนวคิดและวิธีการที่อยู่เบื้องหลังการทำงานของศิลปินที่มีผลงานเชื่อมโยงกับประเด็นสำคัญของศิลปินป็นพจน์ขึ้นนี้ ทั้งในเชิงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ และในแง่ของความสอดคล้องของประเด็นทางความคิด

อนึ่ง การที่จะเข้าถึงนิยามของการกลายสภาพตัวตนและอัตลักษณ์อันเป็นแก่นกลางทางความคิดซึ่งเป็นเสมือนกุญแจสำคัญที่กำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ผลงาน deFrame reFrame ได้นั้น มีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจขั้นตอนการทำงานขององค์ประกอบต่างๆทั้งหมดที่มีอยู่ในระบบของผลงานเสียก่อน ทั้งนี้ ก็ด้วยเหตุที่ว่าปัจจัยหลายประการที่ส่งผลต่อการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ภายในบริบทของผลงานชิ้นนี้เป็นสิ่งที่ปราศจากรูปลักษณ์ทางกายภาพ จึงไม่สามารถที่จะทำความเข้าใจได้ด้วยการพิจารณาผ่านผัสสะทางสายตา ด้วยเหตุนี้ ในลำดับถัดไปจะเป็นการทบทวนกลไกของระบบในผลงาน deFrame reFrame โดยสังเขป เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นลำดับความเชื่อมโยงของปัจจัยต่างๆในผลงานอีกครั้งหนึ่ง ก่อนที่จะเข้าสู่ข้อสรุปนิยามความหมายของการกลายสภาพตัวตนและอัตลักษณ์ในตอนท้ายสุด

รูปแบบการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์อันเป็นผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานศิลปินพจน์ในครั้งนี้ อยู่ในรูปแบบของการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในโลกผัสสะและโลกเสมือน ที่เชื่อมโยงเข้าหากันด้วยการทำงานของส่วนเชื่อมประสาน ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักทั้งสามส่วนของผลงานชิ้นนี้ กระบวนการก่อเกิดตัวตนและอัตลักษณ์ใหม่ในผลงาน deFrame reFrame เริ่มต้นขึ้นเมื่อกล้อง 3 ตัวส่งสัญญาณภาพออกไปจากโลกผัสสะ จากนั้นสัญญาณภาพซึ่งเปรียบได้กับข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงในระบบเฟซบุ๊ก จะถูกส่งไปยังหน่วยความจำของโปรแกรม

Processing ณ จุดนี้ สัญญาณภาพดังกล่าวจะยังคงมีสถานะเป็นข้อมูลดิจิทัลที่บริสุทธิ์²¹⁹ อย่างไรก็ตามก่อนที่จะถูกถ่ายโอนไปปรากฏเป็นภาพวิดีโอที่คนในโลกเสมือน ชุดคำสั่งของโปรแกรม Processing จะดำเนินการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของภาพเหล่านั้นด้วยวิธีการตัดเอาบางส่วนของภาพออกไป แล้วซ้อนทับด้วยภาพอีก 2 ชุดที่สร้างขึ้นในพรมแดนโลกเสมือน เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเหล่านั้น สัญญาณภาพที่ผ่านการปรุงแต่งในระดับแรกจะถูกนำเสนอออกมาเป็นภาพลักษณะใหม่ ซึ่งเป็นภาพที่ประกอบขึ้นจากข้อมูลสองส่วน นั่นคือข้อมูลจากโลกผัสสะและข้อมูลที่สร้างขึ้นในโลกเสมือน(ภาพที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ทั้ง 2 ชุด) ที่เทียบเคียงได้กับข้อมูลจากผู้ใช้และสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ในเฟซบุ๊ก อย่างไรก็ตาม ภาพที่ปรากฏในโลกเสมือนมิใช่สิ่งที่มีความมั่นคงตายตัว แต่สามารถเลื่อนไหลไปตามกระแสข้อมูลที่ได้รับมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมงาน โดยมีชุดคำสั่งใน Processing ที่เป็นดังไวทยากรณ์คอยขับเคลื่อนและกำหนดทิศทางการไหลหลากของกระแสข้อมูลเหล่านั้น รวมไปถึงควบคุมระดับความเข้มข้นของความแปรผันในภาพวิดีโอ และที่สำคัญที่สุด ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับองค์ประกอบในภาพนั้นมีที่มาจากประสมพวลผลของชุดคำสั่งที่ตั้งอยู่บนฐานของข้อมูลที่มีอยู่ในสัญญาณภาพจากกล้อง กล่าวอีกนัยหนึ่ง ในบริบทของผลงาน deFrame reFrame เมื่อสัญญาณภาพถูกส่งเข้าระบบ ชุดคำสั่ง Processing จะสังเกตคุณลักษณะต่างๆที่มีอยู่ในภาพนั้นแล้วบันทึกเอาไว้ในหน่วยความจำของระบบ หลังจากนั้น เมื่อผู้ชมมีการปฏิสัมพันธ์กับงาน โปรแกรม Processing จะวิเคราะห์สิ่งที่มีอยู่ในฐานข้อมูลเพื่อสร้างรูปแบบในการปรับเปลี่ยนภาพวิดีโอ ซึ่งปัจจัยที่ Processing นำมาพิจารณานั้นก็คือคุณลักษณะของสีและตำแหน่งที่กลุ่มพิกเซลในภาพสัญญาณจากกล้องที่ระบบได้บันทึกเอาไว้ตั้งแต่วันที่แรกนั่นเอง

หากเทียบเคียงรูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าวกับการใช้งานเฟซบุ๊ก การเข้าไปแสดงความคิดเห็นทางการเมืองในโพสต์ของใครสักคน การกดไลค์ให้กับบทความสักชิ้นหนึ่ง หรือการแชร์ข่าวสารต่างๆ บนหน้าเฟซบุ๊กของเราเอง ล้วนแล้วแต่เป็นเสมือนคำบอกใบ้ให้อัลกอริธึมรู้ว่าเรามีบุคลิกอย่างไร และมีความสนใจข้อมูลแบบไหน หลังจากนั้นไม่นาน เราจะเห็นชุดข้อมูลที่สอดคล้องกับสิ่งที่เราสนใจในลักษณะเดิมๆอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากการคิด การตัดสินใจของอัลกอริธึมที่ตั้งอยู่บนฐานของการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานเฟซบุ๊กของเราซึ่งมีสถานะที่เปรียบได้กับชุดข้อมูลที่เรานำไปลงในระบบ สภาวะดังกล่าวส่งผลให้ข้อมูลในลักษณะอื่นๆไม่สามารถเล็ดรอดการคัดกรองของ

²¹⁹ แม้ว่าสัญญาณภาพเหล่านั้นจะเป็นอุปลักษณะของข้อมูลที่ถูกใจจัดสรรมาจากความเป็นจริงเพียงบางส่วน แต่ข้อมูลชุดนี้ยังไม่มีปัจจัยภายนอกเข้ามาแทรกแซงจนทำให้เสียคุณลักษณะที่มีอยู่เดิม นั่นจึงเป็นที่มาของการใช้คำว่า "บริสุทธิ์" เพื่อขยายความคุณลักษณะของข้อมูลชุดดังกล่าว ภายในบริบทของเนื้อหาส่วนนี้

อัลกอริธึมมาสู่การรับรู้ของเราได้ และยิ่งเป็นการผลักดันให้เราต้องถลากล้าจนวนร่วงหล่นลงสู่วังวนในมิติทางความคิดของตัวเอง และวนเวียนอยู่ในวงจรของกระแสนรแห่งทัศนคติที่ซ้ำซ้อนที่ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการแสดงออกของเราในท้ายที่สุด

ในบริบทของเฟซบุ๊ก ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลจึง มิได้เป็นผลพวงจากการทำงานของอัลกอริธึมแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่กลับเป็นผลจากกระบวนการคิดพิจารณาของปัญญาประดิษฐ์ที่วิเคราะห์จากข้อมูลที่ใช้หยิบยื่นให้กับระบบประมวลผลของโลกเสมือนด้วยความเต็มใจ มันคือรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของทั้งสองฝ่าย โดยที่ฝ่ายหนึ่งซึ่งไม่มีชีวิตเป็นผู้คิดและควบคุมความเป็นไปทุกอย่างในระบบความสัมพันธ์ แต่อีกฝ่ายหนึ่งกลับไม่เคยตระหนักรู้เลยว่าตนเองนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในฐานะจุดเริ่มต้นของวัฏจักรแห่งความแปรผันดังกล่าว

ประเด็นสำคัญอย่างยิ่งยวดที่ข้าพเจ้าพยายามจะสื่อให้เห็นผ่านทางผลงาน deFrame reFrame (2020) ก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะที่ไม่ชอบมาพากลเช่นนี้ คือสิ่งที่บุคคลในยุคสมัยปัจจุบันต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลาที่ท่องไปในพรมแดนของโลกเสมือน ยิ่งไปกว่านั้นบริบทของระบบความสัมพันธ์ดังกล่าว คือแหล่งบ่มเพาะสภาวะการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์บุคคลในยุคสมัยที่กระแสข้อมูลดิจิทัลสามารถเลื่อนไหลลงสู่เบื้องลึกที่สุดภายในจิตใจ และแทรกซึมเป็นส่วนหนึ่งของกระแสสำนึกในความเป็นบุคคลได้ด้วยอำนาจการชี้แนะและแรงขับเคลื่อนของสติปัญญาแห่งจักรกลที่กำลังวิวัฒน์ตัวเองให้ข้ามพ้นไปอยู่ในพรมแดนที่เหนือขอบเขตการหยั่งรู้ของมนุษย์

ก่อนจะเข้าสู่บทที่ 5 อันเป็นบทสรุปผลการดำเนินงานศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้าขอแนะนำแหล่งข้อมูลสำหรับผู้สนใจศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลงาน deFrame reFrame อาทิเช่น ภาพวีดิทัศน์ แสดงการทำงานของระบบต่างๆ ภายในผลงาน และรูปภาพอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ทั้งนี้ เมื่อท่านใช้ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตเพื่อสแกน QR code ในภาพที่ 148 อุปกรณ์เหล่านั้นจะนำท่านไปสู่ชุด ข้อมูลเพิ่มเติมดังกล่าวที่ได้ถูกนำเสนออยู่บนเว็บไซต์ส่วนตัวของข้าพเจ้า



www.WUTTINCHANSATABOOT.com/dfrf2020/

ภาพที่ 148 QR code สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลงาน deFrame reFrame (2020)

บทที่ 5

บทสรุปการดำเนินงานศิลปนิพนธ์

โครงการศิลปนิพนธ์ "ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล" (Interactive Time-Based Media Art : The Metamorphosis of Self and Identity in Digital Era) เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้าได้ทุ่มเททรัพยากรในด้านต่างๆ เพื่อการศึกษา ค้นคว้า ทั้งในส่วนของทฤษฎีและผลงานศิลปะที่มีความเชื่อมโยงกับประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานทดลองจนปรากฏออกมาเป็นผลงาน deFrame reFrame (2020) อันเป็นงานทัศนศิลป์ที่มีคุณภาพอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ บัดนี้ เพื่อให้การดำเนินงานโครงการศิลปนิพนธ์นั้นเสร็จสมบูรณ์อย่างแท้จริง ข้าพเจ้าขอสรุปขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมด โดยจะใช้วิธีการอ้างอิงถึงสาระสำคัญของเนื้อหาในแต่ละบทและนำเสนอออกมาอย่างเป็นลำดับ เพื่อให้เห็นขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมดอย่างเป็นขั้นเป็นตอนและเป็นระบบ ก่อนที่จะเข้าสู่บทสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินงานและข้อเสนอแนะในตอนท้ายสุด รายละเอียดของเนื้อหาแต่ละส่วน มีดังต่อไปนี้

สรุปเนื้อหาในบทที่ 1

ในบทนำของบทที่ 1 ข้าพเจ้าเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงความซับซ้อนของมนุษย์อันส่งผลให้เกิดศาสตร์ความรู้ในแขนงต่างๆ ที่ล้วนแล้วแต่มีจุดประสงค์ในการทำความเข้าใจปริศนาที่มีอยู่ในคนเรา ด้วยแนวทางการเข้าถึงที่แตกต่างกันออกไป และได้เสนอว่าความซับซ้อนประการหนึ่งในความเป็นมนุษย์ที่ยังคงเป็นข้อถกเถียงในแวดวงต่างๆ นั้นคือสิ่งที่เรียกว่าตัวตนและอัตลักษณ์ จากนั้นก็เชื่อมโยงประเด็นดังกล่าวเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวในวัยเด็กที่ต้องจากภูมิลำเนาไปด้วยเหตุผลทางการศึกษา พร้อมกับยกตัวอย่างรูปแบบการติดต่อสื่อสารกับบิดามารดาในช่วงเวลานั้นที่ดำเนินการผ่านทางข้อความในจดหมายและเสนอว่าคุณลักษณะบางอย่างของข้าพเจ้าน่าจะปรากฏอยู่ในนั้นไม่มากนักน้อย การติดต่อสื่อสารทางข้อความบนหน้ากระดาษได้ถูกใช้เป็นจุดเชื่อมต่อไปสู่การนำเสนอภาพรวมของวิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลให้รูปแบบการสื่อสารมีความเปลี่ยนแปลงไปในช่วงเวลาต่างๆ อย่างเป็นลำดับ ซึ่งล้วนแล้วแต่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและวิธีการแสดงออกของบุคคลในทิศทางที่เกินจะคาดเดา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเกิดขึ้นของสื่ออินเทอร์เน็ตที่นำมาสู่การกำเนิดของ

เครือข่ายสังคมออนไลน์และโลกเสมือน ข้าพเจ้าได้เน้นย้ำว่าการเกิดขึ้นของสังคมเสมือนนั้นส่งผลให้เกิดสถานะที่เอื้ออำนวยให้บุคคลสามารถปรับเปลี่ยนบุคลิกได้จริงๆ โดยได้อ้างอิงถึงแนวคิด Proteus Effect และเทียบเคียงกับร่างทรง (avatar) ของผู้เล่นเกม Second Life รวมไปถึงการยกเอาคำกล่าวของแอนดี วอร์ฮอล ที่เสนอไว้เมื่อราว 50 ปีก่อน ซึ่งเป็นเสมือนคำพยากรณ์ที่แม่นยำของสถานะทางสังคมในช่วงเวลาปัจจุบัน เหตุการณ์ของน้องล่าเหนียวไกคือกรณีศึกษาอันหนึ่งที่ข้าพเจ้าได้ยกมาสนับสนุนคำกล่าวของศิลปินผู้เป็นเสมือนสัญลักษณ์ของศิลปะประชานิยม (Pop Art) ข้าพเจ้าเชื่อมโยงประเด็นเรื่องตัวตนในโลกเสมือนมาที่แวดวงของศิลปะสื่อใหม่ในระดับสากลและในระดับประเทศไทย และเสนอว่าประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ในบริบทสังคมเสมือนที่มุ่งเน้นไปที่การวิพากษ์อัลกอริธึมที่มีบทบาทและอำนาจในการควบคุมอัตลักษณ์บุคคลนั้นยังมิได้ถูกนำเสนอผ่านศิลปะสื่อใหม่ในประเทศไทยมากนัก และโครงการศิลปินพินิจของข้าพเจ้าน่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเติมเต็มช่องว่างที่มีอยู่ได้ ในส่วนท้ายของบทที่หนึ่ง ข้าพเจ้าได้แสดงความชัดเจนในวัตถุประสงค์ของงานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ รวมไปถึงนำเสนอลำดับขั้นตอน และวิธีการต่างๆ ในการดำเนินงานศิลปนิพนธ์ว่าจะจะเป็นไปในรูปแบบใด

สรุปเนื้อหาในบทที่ 2

เนื้อหาในบทที่ 2 ว่าด้วยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ข้าพเจ้าได้จำแนกโครงสร้างของเนื้อหาหลักออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งเป็นการอภิปรายแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ ส่วนที่สองเป็นการแสดงผลการสำรวจและวิเคราะห์ผลงานศิลปะของศิลปิน 4 คน ได้แก่ นัม จุง เป็ค (Nam June Paik) ปีเตอร์ แคมป์ส (Peter Campus) โทนี เออร์สเลอร์ (Tony Oursler) และแอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley)

ในเนื้อหาส่วนแรก ข้าพเจ้าได้อภิปรายแนวคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามช่วงเวลาทางสังคมศาสตร์ อันได้แก่ อัตบุคคลในยุคสมัยแห่งการรู้แจ้ง (Enlightenment Subject) ซึ่งเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นเป็นคุณลักษณะที่มีความมั่นคงตายตัวไปตลอดชีวิต อัตบุคคลในแนวคิดแบบที่ 2 คืออัตบุคคลในเชิงสังคมวิทยา (Sociological Subject) อันเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าความเป็นบุคคลเป็นสิ่งที่รับมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม มโนทัศน์ที่สำคัญในกลุ่มนี้คือแนวคิดในทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory) แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์บุคคลในกลุ่มที่สามคือ อัตบุคคลในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Subject) ที่เชื่อว่า อัตลักษณ์บุคคลนั้นเป็นคุณลักษณะที่มีความแปรผันอยู่ตลอดเวลาโดยสัมพันธ์กับกาล-เทศะในระบบทางสังคมและวัฒนธรรม จากการสำรวจมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ในรูปแบบ

ต่างๆ ข้าพเจ้าเลือกที่จะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาแนวคิด "การวิเคราะห์เชิงนาฏกรรม" (dramaturgy) และแนวคิดที่พิจารณาพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของบุคคลในกรอบสถานการณ์ของเออร์วิง กอฟแมน และมโนทัศน์ทางจิตวิเคราะห์ของของฌาคส์ ลาก็อง ที่ประกอบด้วยมโนทัศน์ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ของพรมแดนทางจิตสามส่วน แนวคิดเรื่องชั้นกระจก และอำนาจของสิ่งอื่น (Other) ซึ่งหมายถึงกฎเกณฑ์ทางสังคมที่กำหนดทิศทางการใช้ชีวิตของอัตบุคคล สาเหตุที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจแนวคิดเหล่านั้นเป็นพิเศษ ก็ด้วยเหตุที่ว่ามโนทัศน์ของลาก็องและกอฟแมนนั้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับการวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ ในบริบทของศิลปินรุ่นใหม่

เนื้อหาในส่วนที่ 2 เริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงความเป็นมาโดยสังเขปของศิลปะสื่อใหม่ (new media art) ในเนื้อหาส่วนถัดมาเป็นการอธิบายลักษณะผลงานของศิลปิน 4 คน และนำเอาทฤษฎีที่ได้อภิปรายในเนื้อหาส่วนแรกมาเป็นการอภิปรายและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินเหล่านั้น ผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานพบว่า เป็คและเออร์สเลอร์นั้นมีความคล้ายคลึงกันทั้งในแง่ของรูปแบบผลงานและแนวคิดที่มองว่าเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นมีอิทธิพลต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลในสังคม ในขณะที่แคมป์สและกอร์มลีนั้นมิได้มุ่งเน้นไปที่การวิพากษ์บทบาทของสื่อร่วมสมัยเป็นประเด็นหลัก แต่ผลจากการวิเคราะห์ผลงานก็ทำให้เห็นทัศนคติของแคมป์สและกอร์มลีในบางแง่มุมที่เชื่อว่าตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์นั้นมีสิ่งตั้งอยู่อย่างเป็นเอกเทศโดยปราศจากความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นที่อยู่รายรอบ ในทางตรงกันข้าม ปัจจัยภายนอกมีความเชื่อมโยงและสามารถสร้างผลกระทบต่อสถานะนามธรรมที่มีอยู่ภายในความเป็นมนุษย์

สรุปเนื้อหาในบทที่ 3

สาระสำคัญในบทที่ 3 เป็นการนำเสนอข้อมูลที่มุ่งเน้นไปที่ผลการศึกษาและการวิเคราะห์ระบบการคิดการตัดสินใจของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดอย่างเฟซบุ๊กที่เรียกว่าอัลกอริธึม ในแง่ของผลกระทบที่มีต่อความเปลี่ยนแปลงในตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน เนื้อหาทั้งหมดในบทที่ 3 ถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

โดยเนื้อหาในส่วนแรกประกอบด้วย ความเป็นมาและจุดกำเนิดของเฟซบุ๊กอย่างย่อ โดยมีการนำเสนอในรูปแบบที่เทียบเคียงให้เห็นความแตกต่างระหว่างเฟซบุ๊กและเว็บไซต์อื่นๆ ที่จัดอยู่ในประเภทเดียวกัน นอกจากนี้ยังมีการสำรวจลักษณะทางกายภาพของเฟซบุ๊ก รวมไปถึงประเด็นสำคัญที่ว่าด้วยการทำงานของอัลกอริธึม ซึ่งแบ่งออกเป็นประเด็นย่อย 3 ประเด็น คือ ระบบการคัดกรองข้อมูล (censorship) การทำงานของนิวส์ฟีด (news feed) และการบิดเบือนกาลละ-เทศะ (time-

space) ในบริบทของเฟซบุ๊ก ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าเฟซบุ๊กมีนโยบายในการพัฒนาระบบอัลกอริธึมอย่างจริงจังและต่อเนื่อง การทำงานของอัลกอริธึมส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ โดยที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่ได้รู้ว่ามีการทำงานเหล่านั้นอยู่เบื้องหลังชุดข้อมูลที่พวกเขาได้รับ แต่ในอีกแง่หนึ่งก็น่าแปลกใจที่อัลกอริธึมอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถบิดเบือนข้อมูลเชิงเวลาและสถานที่ได้ภายในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งนี้

เนื้อหาในส่วนที่ 2 มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ประเด็นที่กล่าวถึงในเนื้อหาส่วนแรกในแง่ของผลกระทบต่อตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้ โดยนำเอาทฤษฎีที่ได้อภิปรายในเนื้อหาส่วนแรกของบทที่สองมาเป็นการอภิปรายในการวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้น ผลจากการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญดังนี้

1. ในบริบทการใช้งานเฟซบุ๊ก ผู้จะคัดสรรเอาข้อมูลเพียงบางส่วนเพื่อไปนำเสนอเป็นภาพลักษณ์ของตนเองในพื้นที่โลกเสมือน พฤติกรรมดังกล่าวมีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องกรอบของกอฟแมนที่วิเคราะห์อัตลักษณ์บุคคลโดยการพิจารณาปัจจัยที่มีอยู่ภายในกรอบของการปฏิสัมพันธ์ในแต่ละสถานการณ์ ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวก็มีความคล้ายคลึงกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริงที่บุคคลเลือกที่จะแสดงออกซึ่งบุคลิกที่แตกต่างกันในบริบททางสังคมที่ต่างกันออกไป
2. เฟซบุ๊กมีการติดตามพฤติกรรมของผู้ใช้งานและมีการเก็บข้อมูลนำไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนาระบบอัลกอริธึม ดังนั้นข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนลงในเฟซบุ๊ก รวมไปถึงรูปแบบการใช้งานนั้นส่งผลต่อการตัดสินใจของอัลกอริธึมในการ นำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่างๆที่มีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้ใช้แต่ละคน การที่อัลกอริธึมติดตามการใช้งานของบุคคลนั้นเปรียบได้กับสถานะที่บุคคลตกอยู่ภายใต้อำนาจของสิ่งอื่น (Other) ในขณะเดียวกันก็เป็นนัยที่สื่อถึงการจ้องมองในรูปแบบที่ข้าพเจ้าเรียกว่าการจ้องมองของอัลกอริธึม (Algorithmic Gaze)
3. การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในบริบทของเฟซบุ๊กทำให้ผู้ใช้รับรู้ได้ถึง การจ้องมองอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งหมายถึงการจ้องมองจากสิ่งอื่น (Other) ในฐานะผู้ใช้เฟซบุ๊กคนอื่น ซึ่งส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงออกของผู้ใช้เช่นกัน
4. ระบบการทำงานของอัลกอริธึมมีลักษณะที่สอดคล้องกับ สิ่งอื่น (Other) ในมโนทัศน์ของลาทีกอง ในแง่ที่ว่าอัลกอริธึมมีการจำกัดการรับรู้ของผู้ใช้ด้วยระบบการเซ็นเซอร์ข้อมูลบางส่วนและส่งผลต่อกำหนดทัศนคติของผู้ใช้ ซึ่งเปรียบได้กับอำนาจของสิ่งอื่นในพรมแดนแห่งสัญลักษณ์ที่ทำให้บุคคลต้องคล้อยตามไปกับข้อกำหนดต่างๆที่มีอยู่ในสังคม

5. การยุบรวมเชิงบริบทและการยุบรวมเชิงเวลานั้นทำให้ "กรอบ" ในการทำความเข้าใจข้อมูลของผู้ใช้นั้นเต็มไปด้วยความสับสนเพราะข้อมูลเหล่านั้นเข้ามาพร้อมกันจากทุกสารทิศและจากช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

สรุปเนื้อหาในบทที่ 4

การบูรณาการองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 2 และบทที่ 3 ได้นำมาสู่ผลสัมฤทธิ์ที่ปรากฏในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ที่ชื่อว่า deFrame reFrame (2020) ที่ได้นำมากล่าวถึงในบทที่ 4 ทั้งนี้ การสรุปเนื้อหาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ผลงานที่สร้างสรรค์ในช่วงก่อนศิลปินพจน์
2. กระบวนการทางความคิด และการพัฒนาไปสู่ผลงานทดลอง
3. รายละเอียดผลงาน deFrame reFrame (2020)
4. บทวิเคราะห์ผลงาน deFrame reFrame (2020)

เนื้อหาส่วนแรกที่ว่าด้วยผลงานที่สร้างสรรค์ในช่วงก่อนศิลปินพจน์ ข้าพเจ้าได้ยกเอาผลงานจำนวน 3 ชิ้นมาอภิปรายโดยสังเขป จุดประสงค์ของการนำเสนอเนื้อหาในส่วนนี้ก็เพื่อชี้ให้เห็นว่ามีการปรับเปลี่ยนทางด้านความคิดซึ่งนำมาสู่รูปแบบของผลงานในช่วงศิลปินพจน์ได้อย่างไร ในเนื้อหาลำดับถัดมาที่ว่าด้วยกระบวนการทางความคิดและผลงานทดลอง เริ่มต้นด้วยการนำเสนอกระบวนการทางความคิดที่เป็นลำดับ ตั้งแต่ผลการศึกษา การสกัดสาระสำคัญของสิ่งที่ศึกษาทั้งในส่วนของทฤษฎี ผลงานศิลปะ และปัจจัยต่างๆในเฟซบุ๊กที่มีผลต่อการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้ ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการเชื่อมโยงคำสำคัญที่ได้กระบวนการดังกล่าวและนำเสนอออกมาในรูปแบบของ mind map เพื่อนำไปวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของรูปแบบทัศนธาตุที่สอดคล้องกับที่มาของประเด็นเหล่านั้น รวมถึงพิจารณาความเหมาะสมที่จะนำมาประกอบขึ้นเป็นชิ้นผลงาน จนนำไปสู่การสร้างภาพร่างซึ่งได้ถูกนำมาแก้ไข ปรับปรุง พัฒนา และผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และปรากฏออกมาเป็นผลงานทดลองจำนวน 6 ชิ้นในเวลาต่อมา ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับชิ้นผลงานทดลองเหล่านั้น ข้าพเจ้าได้ชี้ให้เห็นว่ามีการทดลองทัศนธาตุหรือชุดคำสั่งของโปรแกรม Processing ในรูปแบบใดบ้างในผลงานชิ้นนั้นๆ อีกทั้งนำเสนอความแตกต่างที่มีอยู่ระหว่างขั้นตอนการพัฒนาผลงานจากชิ้นหนึ่งไปสู่

อีกชั้นหนึ่ง และมีการชี้แจงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการปรับเปลี่ยนปัจจัยอันใดที่ส่งผลต่อการพัฒนาไปสู่ผลงาน deFrame reFrame (2020) ที่เสร็จสมบูรณ์

ในการอธิบายผลงาน deFrame reFrame (2020) ซึ่งเป็นผลงานในช่วงศิลปะนิพนธ์ ข้าพเจ้านำเสนอรายละเอียดที่มีอยู่ในผลงานขึ้นดังกล่าวโดยเริ่มต้นจากการนำเสนอแนวความคิดและลักษณะทางกายภาพของผลงาน จากนั้นจึงนำเสนอที่มาขององค์ประกอบในงานซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นประเด็นย่อย 8 ประเด็น ทั้งนี้ การนำเสนอเนื้อหาใน 8 หัวข้อย่อยนั้น ข้าพเจ้าพยายามจะชี้ให้เห็นว่าทัศนธาตุและองค์ประกอบอื่นๆที่ไม่ปรากฏรูปร่างนั้นมีที่มาอย่างไร โดยใช้วิธีการเชื่อมโยงข้อมูลและอธิบายในเชิงเปรียบเทียบว่าปัจจัยที่มีอยู่ในผลงานนั้นมีความสัมพันธ์หรือมีความสอดคล้องกับสาระสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในโครงการศิลปะนิพนธ์ ทั้งในเชิงภาพลักษณ์ที่ปรากฏในผลงาน และในเชิงความคิดในแง่มุมมองโต้แย้ง รวมไปถึงการอธิบายนัยหรือความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับผลการศึกษาในแต่ละส่วนโดยละเอียด

ในส่วนของการวิเคราะห์ผลงาน deFrame reFrame (2020) ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการหยิบยกเอาองค์ประกอบและปัจจัยต่างๆที่มีอยู่ในผลงานทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของทัศนธาตุที่ปรากฏให้เห็นด้วยตาเปล่า และในส่วนของคุณค่าสิ่งที่ไม่ปรากฏออกมาอย่างเป็นรูปธรรม นำมาพินิจวิเคราะห์ผ่านกรอบสายตาของทฤษฎีหลักอันได้แก่ มโนทัศน์ของฌาคส์ ลาก็อง และเออร์วิง กอฟแมน โดยเชื่อมโยงให้เห็นรูปแบบการบูรณาการระหว่างข้อมูลในแต่ละส่วน ทั้งในส่วนที่ได้มาจากการศึกษาผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง และในส่วนที่ได้มาจากการศึกษาปัจจัยและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในบริบทของเฟซบุ๊ก อันเป็นชุดความรู้ที่ได้มาจากคั่นคว่ำ วิเคราะห์ และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยการวิเคราะห์นั้นมุ่งเน้นให้เห็นสภาวะการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านทางผลงาน deFrame reFrame (2020) อย่างชัดเจน

อนึ่ง เนื้อหาในบทวิเคราะห์นั้นได้ถูกแบ่งออกเป็นประเด็นย่อยๆหลายประเด็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินกรณีสีกษานัน ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการเทียบเคียงลักษณะเฉพาะที่ปรากฏในผลงานของศิลปินเหล่านั้นกับรูปแบบที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในงาน เพื่อให้เห็นความแตกต่างว่าสิ่งที่ข้าพเจ้าค้นพบนั้นได้นำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์ที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ในระยะแรกของการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงาน deFrame reFrame (2020) นั้น กระบวนการสร้างชิ้นส่วนมนุษย์ในผลงานของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากวิธีการสร้างประติมากรรมของแอนโทนี กอร์มลิย์ที่ใช้ร่างกายตัวเองเป็นต้นแบบ อย่างไรก็ตาม การศึกษาและ

วิเคราะห์ผลงานของเขาในแง่มุมต่างๆ ส่งผลให้จุดประสงค์ในการใช้ร่างกายมนุษย์ในผลงานของข้าพเจ้านั้นเกิดความแตกต่างออกไปจากกอร์มลีย์ กล่าวคือ ร่างกายในงานประติมากรรมของกอร์มลีย์นั้นเป็นเสมือนจุดเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ภายในความเป็นบุคคลกับพื้นที่ของสภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งในจุดนี้ก็เป็น การแสดงให้เห็นทัศนะในแง่มุมหนึ่งของกอร์มลีย์ที่มองว่า ปัจจัยภายนอกก็ส่งผลต่อสภาวะนามธรรมที่อยู่ในตัวบุคคล อย่างไรก็ตาม ร่างกายในผลงานของข้าพเจ้านั้นปรากฏอยู่ในลักษณะชิ้นส่วนปลีกย่อยในสภาพที่แตกต่างกันเพื่อสื่อถึงข้อมูลคัดสรรของบุคคลที่บรรจุอยู่ในชิ้นส่วนเหล่านั้น ในอีกแง่หนึ่งชิ้นส่วนเหล่านั้นก็ถูกนำแปรสภาพให้อยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลที่ถูกปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ด้วยกระบวนการของชุดคำสั่งในคอมพิวเตอร์ ซึ่งนี่คือเหตุผลที่แตกต่างระหว่างการใช้รูปลักษณ์ของมนุษย์ในผลงานของข้าพเจ้าและกอร์มลีย์

การที่ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบโดยพยายามมุ่งเน้นให้เห็นความแตกต่างของรายละเอียดปลีกย่อยในลักษณะดังกล่าว ก็ด้วยจุดประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นว่าผลจากการศึกษาข้อมูลทั้งหมดนั้น ได้ถูกนำมาพัฒนาต่อเนื่องอย่างเป็นระบบและถูกนำไปใช้อย่างมีเหตุผลรองรับ อีกทั้งยังได้นำไปถ่ายทอดผ่านไวยากรณ์ของผลงานทัศนศิลป์ที่ชื่อว่า deFrame reFrame (2020) อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของงานวิจัยสร้างสรรค์ ที่ได้ตั้งไว้ตั้งแต่แรกเริ่ม ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ที่น่าพึงพอใจของการดำเนินงานโครงการศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

สรุปองค์ความรู้จากการดำเนินงานศิลปนิพนธ์

การดำเนินงานในโครงการศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์เชิงความคิดที่แปลกใหม่อย่างไม่เคยสัมผัสมาก่อน ในลำดับแรก โครงการศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้ผลักดันให้ข้าพเจ้าต้องล่องไปในความเร้นลับที่นำอศรรยของมนทัศน์และทฤษฎีบางอย่างที่คนจากโลกศิลปะอย่างข้าพเจ้าไม่เคยรับรู้มาก่อน ในแง่หนึ่งก็ต้องใช้เวลาไปกับการขบคิดอย่างหนักหน่วงเพื่อทำความเข้าใจในมิติเชิงความคิดอันซับซ้อนของศิลปิน ที่ชุกซ่อนอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ในอีกแง่หนึ่งก็ทำให้ข้าพเจ้าต้องหมกมุ่นอยู่กับการคิดวิเคราะห์ชุดข้อมูลต่างๆ ที่เผยให้เห็นข้อเท็จจริงบางประการที่อยู่เบื้องหลังสื่อสังคมออนไลน์อย่างเช่นเฟซบุ๊ก รวมไปถึงการที่ต้องทุ่มเททุกสิ่งอย่างเพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ปรากฏออกมาในฐานะประจักษ์พยานของการวิจัยสร้างสรรค์ที่เป็นระบบในท้ายที่สุด

ในช่วงระหว่างการดำเนินงานศิลปนิพนธ์ ทัศนะอันหนึ่งที่ปรากฏขึ้นในกระแสความคิดของข้าพเจ้าคือการที่มองว่ารูปแบบการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนรวมไปถึงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีในโลกเสมือนโลกนั้นมิได้มีความแตกต่างไปจากโลกแห่งความเป็นจริงโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ ในโลก

ของความเป็นจริงนั้น การแสดงออกถึงความเป็นตัวเราก็มีความแปรผันไปตามโอกาส สถานที่ และกลุ่มบุคคลที่เราพบปะ นั้นหมายความว่า ในโลกแห่งความเป็นจริง คนเราก็มีการปกปิดและเลือกที่จะนำเสนอแต่เพียงคุณลักษณะบางประการที่มีอยู่ในตัวเองออกไปให้ผู้อื่นรับทราบ และหากพิจารณาในแง่นี้ ตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลในโลกแห่งความเป็นจริงก็มีความแปรผันอยู่เป็นปกติวิสัยเช่นกัน ซึ่งก็ไม่ต่างไปจากบุคคลในโลกเสมือนเท่าไรนัก และข้อสรุปนี้คือสิ่งที่นำไปสู่การกำหนดให้ผลงาน deFrame reFrame (2020) ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 2 ส่วนที่มีปัจจัยบางอย่างคล้ายคลึงกันอยู่ และด้วยเหตุดังกล่าว เฟซบุ๊กในทัศนะของข้าพเจ้าจึงเป็นแค่เพียงแค่การจำลองสถานะในโลกแห่งความเป็นจริงให้ไปปรากฏอยู่ในพื้นที่อื่นแต่เพียงเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ข้อเท็จจริงที่ว่าการทำงานของเฟซบุ๊กถูกขับเคลื่อนด้วยระบบความคิดแห่งปัญญาประดิษฐ์ที่เรียกว่าอัลกอริธึมนั้นคือตัวแปรที่สำคัญ ที่ทำให้ทุกความเคลื่อนไหวของกิจกรรมที่มีอยู่ในบริบทของเฟซบุ๊กเป็นไปอย่างรวดเร็วและเฉียบพลันจนในบางครั้งเกินกว่าระบบการประมวลผลของมนุษย์จะสามารถรับมือได้ทัน และนี่คือปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งยวดที่สร้างความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน และข้อสรุปนี้เอง ที่นำไปสู่การกำหนดให้องค์ประกอบหลักสองส่วนที่มีบางอย่างคล้ายคลึง แสดงความแตกต่างออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน

รูปแบบการนำเสนอให้เห็นความแตกต่าง โดยที่ในขณะที่เดียวกันก็แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบสองส่วนที่เรียกว่าโลกผัสสะและโลกเสมือนในผลงานของข้าพเจ้านั้น เป็นผลสืบเนื่องมาจากการศึกษาผลงานของแอนโทนี กอร์มลีย์ และปีเตอร์ แคมปัส ที่ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างสองพื้นที่ ในรูปแบบที่ต่างกันออกไป โดยในฝั่งของกอร์มลีย์นั้น ใช้ความเป็นรูปธรรมของร่างกายเป็นจุดเชื่อมต่อกับคุณลักษณะที่เป็นนามธรรมภายในบุคคลเข้ากับสรรพสิ่งที่รายล้อมอยู่ภายนอก ในด้านของแคมปัส ก็แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์แห่งตัวตนที่เกิดจากกลวิธีทางสื่อ และการเคลื่อนผ่านพื้นที่ว่างในมิติของสื่อวีดิทัศน์ที่ไม่มีลักษณะทางกายภาพในหลายลักษณะ อย่างไรก็ตาม การเชื่อมโยงระหว่างสองพื้นที่ของกอร์มลีย์นั้นเป็นไปในทางกายภาพ และมีได้มีปัจจัยภายนอกเข้ามาแทรกแซงดังเช่นที่ปรากฏในผลงานของข้าพเจ้า ซึ่งใช้การเชื่อมโยงพื้นที่สองส่วนด้วยช่องทางของทัศนูปกรณ์ และยังมีการนำเอาข้อมูลจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเข้ามาแทรกแซงการเชื่อมต่อดังกล่าวที่ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนธาตุในงาน และในทางฝั่งของแคมปัสนั้น ถึงแม้ว่าจะเป็น การเชื่อมโยงผ่านสื่อวีดิทัศน์ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับวิธีการของข้าพเจ้า แต่การเชื่อมต่อบนพื้นที่ในผลงานของแคมปัสก็มิได้มีความเกี่ยวข้องกับสื่อในแบบดิจิทัลซึ่งมีกระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสเชิงตัวเลขที่ส่งผลต่อภาพที่ปรากฏ และถึงแม้จะมีการนำเสนอให้เห็นความ

เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นขึ้นระหว่างการเชื่อมต่อกันของพื้นที่ แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในงานของแคมป์สก็เป็นที่อยู่ภายใต้ความควบคุมของมนุษย์ มิได้เป็นสิ่งที่เกิดจากการกระทำของชุดคำสั่งในระบบดิจิทัลดังเช่นในผลงานของข้าพเจ้า

ในแง่ของการนำเสนอผลกระทบของสื่อสาธารณะที่มีต่อตัวบุคคล โทนี เอาร์สเลอร์ใช้ภาพความฝันเพื่อนในจิตใจมนุษย์เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงสภาวะดังกล่าว โดยในผลงาน Judy (1994) เอาร์สเลอร์แสดงผลกระทบจากการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญที่มีต่อสภาพจิตใจผู้ชมผ่านทางคำพูดและอารมณ์ทางใบหน้าของบุคคลซึ่งปรากฏอยู่บนตุ๊กตาที่อยู่ในสภาพไร้เรียวแรง ในทางด้านของนัม จุง เป็ค ก็เลือกใช้รูปแบบของภาพในแบบที่เรียกว่า "ไซคีเดลิก" (psychedelic) ซึ่งภาพในลักษณะนี้คือสิ่งที่ผู้เสพยาประเภทหลอนประสาทจำพวก LSD มักจะมองเห็นเมื่อได้รับสารเสพติดในปริมาณที่มากพอ เป็คใช้ภาพรูปแบบดังกล่าวในผลงานอย่าง Global Groove (1973) และ Good morning, Mr.Orwell (1984) เพื่อสื่อถึงสภาวะของโลกที่ข้อมูลอันมหาศาลถูกเชื่อมโยงด้วยสื่อโทรทัศน์ ทั้งในกรณีของเอาร์สเลอร์และเป็ค ผลกระทบจากสื่อสาธารณะที่มีต่อความเปลี่ยนแปลงในตัวผู้บริโภคคนนั้นดูเหมือนจะถูกนำเสนอในรูปแบบความสัมพันธ์ที่บุคคลต้องตกอยู่ในฐานะของผู้ถูกระงับฝ่ายเดียว อย่างไรก็ตาม ในบริบทการใช้งานเฟซบุ๊กอันเป็นปัจจัยหนึ่งจุดชนวนให้เกิดการสร้างสรรคผลงาน deFrame reFrame นั้น ความร่วมมือกันระหว่างผู้ใช้และการทำงานของอัลกอริธึมคือสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคล ถึงแม้ว่าทางฝั่งผู้ใช้อาจจะไม่เคยล่วงรู้ว่ามีรูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าวอยู่เลยก็ตาม

เมื่อวิเคราะห์วิธีการนำเสนอในลักษณะดังกล่าวก็สามารถตั้งข้อสรุปได้ว่า ผลงานของเป็คและเอาร์สเลอร์เป็นเสมือนการนำเสนอ "ผลลัพธ์" ที่เกิดขึ้นจากกลไกของสื่อ แต่มิได้นำเสนอให้เห็น "กระบวนการทำงาน" ของกลไกดังกล่าว ดังเช่นที่ข้าพเจ้าได้ทำให้ปรากฏอยู่ในผลงาน deFrame reFrame และถึงแม้ว่า เป็คจะเคยสร้างสรรค์ผลงานในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เผยให้เห็นกลไกของระบบในผลงานอย่าง TV Buddha (1974) หรือ Real Fish, Live Fish (1982) แต่กลไกในผลงานเหล่านั้นก็ปราศจากปัจจัยอื่นเข้ามาสอดแทรก งานของเป็คทั้งสองชิ้นที่กล่าวถึง จึงเป็นการนำเสนอภาพแทนของสิ่งหนึ่ง (พระพุทธรูป และปลา) ผ่านช่องทางของสื่อวีดิทัศน์ในลักษณะเดิมอย่างที่มีมันเป็น ครั้นเมื่อพูดถึงประเด็นของการแทรกแซงจากปัจจัยภายนอก นัม จุง เป็ค ก็เคยสร้างผลงานอย่าง Magnet TV (1965) ซึ่งศิลปินได้อนุญาตให้ผู้ชมเข้ามาสร้างความเปลี่ยนแปลงในระบบผลงานด้วยการเคลื่อนย้ายตำแหน่งแท่งแม่เหล็กส่งผลให้สัญญาณภาพบนหน้าจอโทรทัศน์มีความผิดเพี้ยนไปจากเดิมหรืออีกกรณีหนึ่งที่ตัวศิลปินเองใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงในการปรับเปลี่ยนสัญญาณภาพวีดิทัศน์ใน

ผลงาน Global Groove (1973) อย่างไรก็ตาม การแทรกแซงในรูปแบบเหล่านี้ก็เป็นการกระทำในลักษณะที่ตรงไปตรงมา เปรียบได้กับการที่เราเป่าลมเข้าไปในลูกโป่งย่อมส่งผลให้ลูกโป่งมีขนาดใหญ่ขึ้น และลักษณะดังกล่าวก็คือธรรมชาติของสื่อแอนาล็อกนั่นเอง อนึ่ง ในบริบทของสื่อดิจิทัล ความเปลี่ยนแปลงมิได้เกิดขึ้นอย่างตรงไปตรงมาเช่นนั้น แต่มันประกอบด้วยปัจจัยจากการปฏิสัมพันธ์ที่ผ่านการบิดเบือนด้วยชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์และส่งผลให้เกิดการปิดกั้นข้อมูลบางอย่าง แต่ในขณะเดียวกันก็กลับนำเสนอข้อมูลอีกอย่างในแบบที่เราไม่อาจจะคาดเดาได้ การขบคิดและตั้งข้อสังเกตเหล่านี้เองที่นำมาสู่รูปแบบของผลงาน deFrame reFrame (2020) ซึ่งมีความแตกต่างออกไปจากงานศิลปะที่ข้าพเจ้ายกมาเป็นกรณีศึกษาในโครงการศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ กล่าวคือ ในผลงาน deFrame reFrame (2020) ข้าพเจ้ามิได้นำเสนอแต่เพียง “ผลลัพธ์” ของการปฏิสัมพันธ์เพียงเท่านั้น แต่ข้าพเจ้าเลือกที่จะเปิดเผยให้เห็นกลไกหรือต้นตอที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ปรากฏอยู่ในระบบของชิ้นงาน ยกตัวอย่างเช่น การเปิดเผยให้เห็นกล่องเว็บแคมและเซ็นเซอร์อย่างค่อนข้างชัดเจนแทนที่จะซ่อนไว้ให้มิดชิด การเปรียบเทียบให้เห็นความคล้ายคลึงแต่ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เป็นต้นฉบับ (สิ่งที่ปรากฏในโลกผัสสะ) และสิ่งที่ถูกปรับเปลี่ยนด้วยอัลกอริธึม (ภาพในโลกเสมือน) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่ากระบวนการส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการกลายสภาพของทัศนธาตุภายในผลงานนั้นเป็นสิ่งที่ถูกขับเคลื่อนด้วยกลไกแบบดิจิทัล ซึ่งมีได้มีตัวตนในเชิงรูปธรรมที่จะสามารถปรากฏให้เห็นได้ในทางกายภาพ การทำงานในส่วนนั้นจึงไม่สามารถแสดงตัวออกมาให้เห็นในรูปลักษณะที่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าหรือไม่สามารถที่จะจับต้องสัมผัสได้

ในปัจจุบัน เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าเฟซบุ๊กนั้นเป็นสื่อที่มีประโยชน์และมีความจำเป็นต่อการรู้เท่าทันความเป็นไปในสังคมที่กระแสนิวสารข้อมูลทุกอย่างล้วนแล้วแต่ใช้พื้นที่แห่งนี้เป็นช่องทางในการสัญจร อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้ควรระลึกเสมอว่า เบื้องหลังการใช้งานสื่อออนไลน์ทุกประเภทนั้นมีกลไกการทำงานที่ลึกลับซับซ้อนเกินกว่าการทำความเข้าใจของผู้คนทั่วไปอย่างเราๆท่านๆ ซ่อนเร้นอยู่เสมอ ดังที่งานวิจัยของคาราเฮลืออส²²⁰ เผยให้เห็นว่าผู้คนโดยส่วนใหญ่ยังไม่รับรู้ถึงการมีอยู่ของกลไกอัลกอริธึมที่ทำงานอยู่เบื้องหลังเฟซบุ๊ก และแน่นอนว่าผู้คนกลุ่มนั้นย่อมที่จะไม่ทราบว่าการทำงานของอัลกอริธึมนั้นสามารถส่งผลกระทบต่อความเป็นบุคคลของพวกเขาได้ด้วยวิธีการใด อย่างไรก็ตาม ของเฟซบุ๊กนั้นคงเป็นเพียงแค่เสี้ยวหนึ่งขององคาพยพแห่งปัญญาประดิษฐ์ การที่ข้าพเจ้ากล่าวเช่นนั้นก็ด้วยเหตุที่ว่า ในช่วงที่กำลังทำการค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับระบบอัลกอริธึมในเครือข่ายสังคม

²²⁰ รายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวอยู่ในเนื้อหาส่วน "โลกแห่งอัลกอริธึม" ของบทที่ 3

ออนไลน์อยู่นั้น ข้าพเจ้ามีโอกาสได้รู้จักกับศัพท์แสงและแนวคิดอื่นๆ ที่มีความเชื่อมโยงกับสิ่งที่ศึกษา อยู่ในช่วงเวลาดังกล่าว ยกตัวอย่างเช่น คำว่า post-internet post-digital และ post-human เป็นต้น การเกิดขึ้นของคำศัพท์เหล่านั้นเป็นนัยที่แสดงให้เห็นแนวโน้มของการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ที่เชื่อมโยงกับผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อตัวตนและอัตลักษณ์มนุษย์ ซึ่งคงจะมีการเคลื่อนย้ายไปได้ อีกหลายทิศทาง トラบเท่าที่มนุษย์ยังคงมุ่งมั่นที่จะแสดงถึงความเป็นเลิศทางสติปัญญาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ข้าพเจ้าหวังว่า ศิลปินพร็อซซันจะสามารถทำหน้าที่เป็นบทบันทึกหน้าหนึ่งของช่วงเวลาและเทคโนโลยี การสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการแปรเปลี่ยนสภาวะนามธรรมที่อยู่ภายในตัวบุคคล และช่วยชี้ให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้ว ตัวตนและอัตลักษณ์ในสังคมเสมือนนั้นเป็นเพียงผลงานร่วมประพันธ์ขึ้นหนึ่งที่เกิดจากความร่วมมือของผู้ใช้และสติปัญญาแห่งกลไกไร้ชีวิต ซึ่งไม่ควรจะยึดถือมาเป็นแก่นสารอันใดที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต และที่สำคัญที่สุด ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะสามารถส่งสารให้ผู้อ่านเกิดความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการทำความเข้าใจและการรู้เท่าทันระบบสมองกลที่ทำงานอยู่เบื้องหลังสื่อออนไลน์ ซึ่งในทีนี้ข้าพเจ้ามิได้หมายถึงเพียงแค่เฟซบุ๊กเป็นการเฉพาะ เพื่อที่จะสามารถใช้งานเทคโนโลยีของสื่อชนิดนี้ได้อย่างเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคมได้อย่างแท้จริง

ภายหลังจากการดำเนินงานโครงการศิลปนิพนธ์เสร็จสิ้นได้ไม่นานนัก ขณะที่กำลังเอนหลังและเลื่อนไหลปลายนิ้วไปบนหน้าจอสมาร์ตโฟนเพื่อมองดูความเป็นในสังคมผ่านหน้านิวส์ฟีด ข้าพเจ้ารู้สึกคล้ายกับได้ยินเสียงกระซิบจากส่วนหนึ่งภายในตัวตนของข้าพเจ้าที่จับใจความได้ว่า บางทีการนำตนเองไปซ่อนเร้นอยู่ในพื้นที่ระหว่างบรรทัดและช่องไฟของกลุ่มตัวอักษรบนหน้ากระดาษก็อาจจะเป็นทางเลือกที่ดีกว่าการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่ถูกควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ก็เป็นได้

ข้อเสนอแนะ

1. การที่เฟซบุ๊กเป็นเสมือนภาพสะท้อนของสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น ทำให้ความเป็นไปที่เกิดขึ้นในบริบทของเฟซบุ๊กนั้นมีความน่าสนใจอยู่หลายแง่มุม และมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาในประเด็นต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคมเสมือน
2. ข้อดีประการหนึ่งของการใช้สื่อใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นคือการที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องไปข้องเกี่ยวกับศาสตร์อื่นๆอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ ทั้งนี้ก็เพื่อนำความรู้เหล่านั้นมาบูรณาการเข้ากับผลงานศิลปะของตน ยกตัวอย่างเช่น ความรู้ด้านคณิตศาสตร์หรือฟิสิกส์นั้นมีประโยชน์ต่อการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องที่ดีในแง่ที่ว่าผู้สร้างสรรค์จะมีโอกาสได้ศึกษาองค์ความรู้ใหม่ๆที่มีความแตกต่างไปจากเดิมอยู่ตลอดเวลา และส่งผลให้ประเด็นในผลงานศิลปะนั้นมีความร่วมสมัยอยู่เสมอ
3. จากประสบการณ์ส่วนตัว ข้าพเจ้าขอเสนอว่าศิลปินที่ใช้สื่อใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน ควรที่จะมีการตรวจสอบอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานอย่างสม่ำเสมอ เพราะอัตราความเป็นได้ที่จะเกิดข้อผิดพลาดหรือความผิดปกติในอุปกรณ์เหล่านั้นมีอยู่ตลอดเวลา ดังเช่นที่ข้าพเจ้าพบเจออยู่เป็นประจำ
4. การทำงานศิลปะเชิงจัดวางที่มีขนาดใหญ่และกินพื้นที่กว้างนั้น ควรมีขั้นตอนการวางแผนในเรื่องการใช้พื้นที่ให้ชัดเจนและรัดกุม แต่ในขณะเดียวกันก็ควรมีความยืดหยุ่นในการจัดการกับความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับพื้นที่ที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีความจำเป็นต้องเคลื่อนย้ายผลงานไปติดตั้งในสถานที่ต่างๆ
5. สิ่งสำคัญประการหนึ่งในการทำงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ คือการกำหนดรูปแบบการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ชัดเจน และผู้ชมสามารถทำความเข้าใจได้ไม่ยากกว่ารูปแบบดังกล่าวนั้นทำงานอย่างไร ในกรณีของผลงาน deFrame reframe นั้น ข้าพเจ้าพบว่ารูปแบบการปฏิสัมพันธ์ในงาน ยังคงเป็นสิ่งที่ไม่ง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้ชมโดยส่วนใหญ่ ซึ่งในจุดนี้ข้าพเจ้าจะได้นำมาเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงเพื่อการพัฒนาผลงานในโอกาสอื่นๆ
6. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น ควรมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และควรเรียนรู้ภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมที่หลากหลาย เนื่องจากความรู้ดังกล่าวนี้สามารถนำมาบูรณาการกับศาสตร์และศิลปะแขนงต่างๆได้ในหลายลักษณะ ซึ่งจะส่งผลให้วิธีการทำงานนั้นมีความยืดหยุ่นสามารถปรับเปลี่ยนไปใช้กับอุปกรณ์และเทคโนโลยีอื่นๆได้หลายรูปแบบ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

โคเซอร์, ลิวอิส เอ. *Master of Sociological Thought : Ideas in Historical and Social Context.*

[แนวความคิดทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ ตอน ชาร์ล ฮอร์ตัน คูลีย์ และ ยอร์จ เฮร์เบิร์ต มัด].

Translated by วาสุณี ภูริสิน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2535.

ชญานท์ ตศุขลาศัย. ฌัก ลาก็อง : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต. กรุงเทพฯ: text, 2555.

ธีรยุทธ บุญมี. การปฏิวัติศาสตร์ของโซซัวร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์. กรุงเทพฯ: วิชาษา, 2551.

พารีเซอร์, อีไล. *The Filter Bubble.* [Filter Bubble ยิ่งหา ยิ่งหาย]. Translated by อรพิน ผลพนิช

รัศมี. กรุงเทพฯ: แมกซีนคิวพับลิชชิ่ง, 2559.

ศุภวิทย์ ถาวรบุตร. กุญแจแห่งฟากฟ้า : เรขาคณิตวิเคราะห์ จากกรีกโบราณ จนถึงนิวตัน. กรุงเทพฯ:

ภาพพิมพ์, 2561.

สันติรักษ์ ประเสริฐสุข. สถาปัตยกรรมและวิทยาศาสตร์ ภาพสะท้อนของธรรมชาติและจักรวาล.

กรุงเทพฯ: สายสัมพันธ์พับลิชชิ่ง, 2560.

สุธี คุณาวิชยานนท์. ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย : ตะวันตกและไทย. กรุงเทพฯ: ทวีวัฒนาการพิมพ์,

2561.

อภิญา เพ็ญพสุกุล. อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: สำนักงาน

คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ, 2546.

อรรณพ ชินตะวัน. สิ่งที่ล่องหนเห็นได้ในภาพยนตร์ (*Visible Invisible in Cinema*). นครปฐม: หอ

ภาพยนตร์ (องค์การมหาชน), 2556.

ภาษาอังกฤษ

Bailey, Lionel. *Lacan : A Beginner's Guide.* Denmark: Oneworld Publications, 2009.

Boyd, Danah. "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and

Implications." In *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social*

Network Sites, edited by Zizi Papacharissi, 2010.

De Kerckhove, Derrick. *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality.*

London: Somerville House Books, 1995.

Evans, Dylan. *An Introductory of Lacanian Psychoanalysis.* London: Taylor & Francis e-

Library, 2006.

- Fanon, Frantz. *Black Skin, White Masks*. London: Pluto Press, 1986.
- Fink, Bruce. *Lacanian Subject : Between Language and Jouissance*. New Jersey: Princeton University Press, 1995.
- Gauntlett, David. *Media, Gender and Identity: An Introduction*. 2nd ed. Oxon: Routledge, 2008.
- Gielen, Denis. *Tony Oursler / Vox Vernacular : An Anthology*. London: Yale University Press, 2014.
- Goffman, Erving. *Frame Analysis*. New York: Harper & Row, 1974.
- Hall, Stuart. "The Question of Cultural Identity." In *Modernity and Its Futures*, edited by Stuart. Hall, David. Held and Tony. McGrew. Cambridge: Polity Press in association with the Open University, 1992.
- Karnes, Andrea. *Tony Oursler*. Modern Art Museum of Fort Worth 110. Michael Auping ed. Texas: Modern Art Museum Fort Worth, 2002.
- Lacan, Jacques. *Ecrits: The First Complete Edition in English*. Translated by Bruce Fink. New York: W. W. Norton & Company, 2007.
- Levine, Steven Z. *Lacan Reframed*. New York: I.B Tauris & Co. Ltd, 2011.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- . "Thesre Is Only Software." In *Nam June Paik Reader : Contributions to an Artistic Anthropology*, edited by Youngchul. Lee and Henk Slager. Seoul: NJP Art Center, 2009.
- McGowan, Todd. *The Real Gaze : Film Theory after Lacan*. New York: State University of New York Press, 2007.
- Mercurio, Gianni., and Demetrio Paparoni. *Tony Oursler Open Obscura*. Milan: 24 ORE Cultura, 2011.
- Read, Paul, and Mark-Paul Meyer. *Restoration of Motion Picture Film*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2000.
- The Sexual Subject: A Screen Reader in Sexuality*. Edited by Mandy Merck. Oxon: Routledge, 1992.
- Van Leeuwen, Theo. *Introducing Social Semiotics*. Oxon: Routledge, 2005.

ภัทรนันท์ ลิ้มอุดมพร. "ความนำว่าด้วยเรื่องอัลกอริทึม วัฒนธรรมอัลกอริทึมและอคติในอัลกอริทึมใน
ฐานะประเด็นศึกษาทางสังคมศาสตร์.". รัฐศาสตร์สาร 38, no. 1 (มกราคม-เมษายน 2560):
179-93.

ยุคติ มุกดาวิจิตร. "ชาติพันธุ์นิพนธ์การเมืองดิจิทัล:มนุษย์-สังคมศาสตร์กับภาววิทยาปริวรรตของดิจิทัล."
วารสารสื่อ ศิลปะ และการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1, no. 1 (ตุลาคม- มีนาคม
2559).

บทความภาษาอังกฤษ

Allan, Kenneth. "The Postmodern Self : A Theoretical Consideration." *Quarterly of
Ideology* 20, no. 1&2 (1997).

Baudry, Jean Louis., and Alan Williams. "Ideology Effects of the Basic Cinematographic
Apparatus." *Film Quarterly* 28, no. 2 (Winter 1974-1975).

Bilbow, Grahame T., and Sylvester. Yeung. "Learning the Pragmatics of 'Successful'
Impression Management in Cross-Cultural Interviews." *Pragmatics* 8, no. 3 (1998).

Brandtzaeg, Petter Bae, and Marika Lüders. "Time Collapse in Social Media: Extending
the Context Collapse." *Social Media + Society*, no. 1-10 (January-March 2018).

Horowitz, Gregg. "Absolute Bodies : Video Puppet of Tony Oursler." *Parallax* 16, no. 2
(2010).

Krugman, Herbert. "Memory without Recall : Exposure without Perception." *Journal of
Advertising Research* (November-December 2000).

Ma, Yuanlong. "Lacan on Gaze." *International Journal of humanities and Social Science*
5, no. 10 (1) (October 2015).

Mannion, Oliver. "Reading Facebook through Lacan." *New Zealand Sociology* 26, no. 1
(2011).

Moore, Wes. "Television : Opiate of the Masses." *Journal of Cognitive Liberties* 2, no. 2
(2001).

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen* 16, no. 3 (Autumn 1975).

White, Kenneth. "Until You Get to Know Me: Tony Oursler's Aetiology of Television."
Millennium Film Journal, no. 57 (Spring 2013).

เอกสารประกอบการประชุม

Kraus, Wolfgang. "Timely Stories, Narrating a Self in Postmodern Times." the First International Conference on the Dialogical Self, Nijmegen, Netherlands, June 23-26 2000.

Morin, Pauline. "Foucault and Lacan : The Gaze and Its Operation within Historiography." the 89th ACSA Annual Meeting Proceedings, Paradoxes of Progress, Baltimore, USA, March 16-20 2001.

วิทยานิพนธ์

Alvar, Farzad Kolahjooei. "Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis." Doctor of Philosophy in English, University of Waterloo, 2017.

Deterding, Sebastian. "Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play." Doctoral dissertation, Universität Hamburg, 2013.

Lynn, Virginia. "Lacanian Gaze, Semiotics, and the Enigma of Bosch." Doctor of Philosophy, University of Louisville, 2017.

Riccio, Jaime R. "All the Web's a Stage : The Dramaturgy of Young Adult Social Media Use." Master of Arts in Media Studies, Syracuse University, 2013.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (เว็บไซต์)

"24 Hour Psycho." accessed March 29, 2017, https://en.wikipedia.org/wiki/24_Hour_Psycho.

"Antony Gormley." accessed April 7, 2016, https://en.wikipedia.org/wiki/Antony_Gormley.

"Antony Gormley : Some of the Facts." accessed April 10, 2016, <http://www.tate.org.uk/download/file/fid/4659>.

"Arduino." accessed December 16, 2018, <https://en.wikipedia.org/wiki/Arduino>.

"A Clown for the Machine : Tony Oursler Takes on Surveillance." accessed November 17, 2017, <http://tonyoursler.com/a-clown-for-the-machine-tony-oursler-takes-on-surveillance/>.

"Global Groove 1973." accessed January 23, 2017, <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000034527&lg=GBR>.

"Bit." accessed November 20, 2017, <https://en.wikipedia.org/wiki/Bit>.

- "A Beginners Guide to Bitmaps." accessed September 12, 2017,
<http://paulbourke.net/dataformats/bitmaps/>.
- "How Nam June Paik Used Technology to Search for a Deeper Humanity." accessed January 28, 2017,
https://www.artspace.com/magazine/art_101/close_look/close-look-nam-june-paik-52522.
- "Paris Court Hears Arguments in Facebook Censorship Case Centering on Courbet's Origin of the World." accessed April 6, 2018,
<https://www.theartnewspaper.com/news/paris-court-hears-arguments-in-facebook-censorship-case-centering-on-courbet-s-origin-of-the-world>.
- "Cartesian Coordinate System." accessed May 14, 2017,
http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Cartesian_coordinate_system.
- "Facebook Censors 30,000 Year-Old Venus of Willendorf as 'Pornographic'." accessed March 29, 2018, <https://www.theartnewspaper.com/news/facebook-censors-famous-30-000-year-old-nude-statue-as-pornographic>.
- "L and R Schemas." accessed March 17, 2019,
<https://www.encyclopedia.com/psychology/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/l-and-r-schemas>.
- "Douglas Gordon: Back and Forth and Forth and Back." accessed April 28, 2017,
<https://www.artsy.net/show/gagosian-douglas-gordon-back-and-forth-and-forth-and-back>.
- "Why Facebook Is Terrifying Publishers with a New Test." accessed March 17, 2018,
<http://nymag.com/intelligencer/2017/10/why-facebook-is-terrifying-publishers-with-a-new-test.html>.
- "Frame Rate." accessed April 21, 2018,
https://en.wikipedia.org/wiki/Frame_rate#cite_note-Read2000-1.
- "What Is a Digital Image Anyway?", accessed September 12, 2017,
<https://www.scantips.com/basics1b.html>.
- "Goffman on Close Encounters." accessed February 13, 2016,
<https://understandingsociety.blogspot.com/2015/07/goffman-on-close-encounters.html>.

- "Facebook's Artificial Intelligence Robots Shut Down after They Start Talking to Each Other in Their Own Language." accessed May 14, 2018, <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/facebook-artificial-intelligence-ai-chatbot-new-language-research-openai-google-a7869706.html>.
- "Time and Fragmented Subject in Minority Report." accessed November 9, 2016, <http://www.rhizomes.net/issue8/hall.htm>.
- "How Do Digital Images Work?", accessed February 18, , 2018, <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zf2f9j6/articles/z2tgr82>.
- "How Do I Change a Post's Date or Backdate a Post So That It Appears in the Past on My Facebook Page?", accessed March 11, 2016, <https://www.facebook.com/help/301591769889792>.
- "Impression Management, Theory Of." accessed June 23, 2016, https://is.theorizeit.org/wiki/Impression_management_theory_of.
- "Interview with Tony Oursler by Billy Ruben." accessed November 20, 2017, <https://www.artsy.net/show/galerie-hans-mayer-tony-oursler-number-slash-star>.
- "The Looking Glass Self: How Our Self-Image Is Shaped by Society." accessed April 10, 2016, <http://www.popularsocialscience.com/2013/05/27/the-looking-glass-self-how-our-self-image-is-shaped-by-society/>.
- "3 Easy Ways to Spoof Your Location Using Facebook Places." accessed March 11, 2018, <https://www.itworld.com/article/2832498/personal-technology/3-easy-ways-to-spoof-your-location-using-facebook-places.html>.
- "Judy." accessed March 13, 2016, <http://tonyoursler.com/judy/>.
- "We Are the Web." accessed April 16, 2017, <https://www.wired.com/2005/08/tech/>.
- "Facebook Backs Down from 'Napalm Girl' Censorship and Reinstates Photo." accessed May 4, 2018, <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/09/facebook-reinstates-napalm-girl-photo>.
- "Here's How Facebook's News Feed Actually Works." accessed March 11, 2016, <https://time.com/collection-post/3950525/facebook-news-feed-algorithm/>.

"Three Ways: Mould, Hole and Passage 1981–2." accessed April 9, 2016,

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/gormley-three-ways-mould-hole-and-passage-t07015>.

"Here's What a Macguffin Is, and 15 Killer Examples That Made Movies Memorable."

accessed February 12, 2019, <https://www.digitaltrends.com/movies/best-movie-macguffins/>.

"New Media Art." accessed February 23, 2017,

https://en.wikiversity.org/wiki/New_Media_Art.

"Obscura." accessed November 8, 2017, <http://tonyoursler.com/obscura-germany>.

"Overview. A Short Introduction to the Processing Software and Projects from the

Community." accessed December 16, 2018, <https://processing.org/overview/>.

"Face to Face." accessed March 27, 2016, <http://tonyoursler.com/face-to-face-1>.

"A Brief History of Facebook." accessed December 17, 2017,

<https://www.theguardian.com/technology/2007/jul/25/media.newmedia>.

"The Ship of Theseus." accessed March 9, 2016, [https://www.philosophy-](https://www.philosophy-foundation.org/enquiries/view/the-ship-of-theseus)

[foundation.org/enquiries/view/the-ship-of-theseus](https://www.philosophy-foundation.org/enquiries/view/the-ship-of-theseus).

"The Evolution of Facebook & It's Design." accessed June 9, 2017,

<https://medium.com/@gotoplore/when-we-start-designing-any-project-i-was-told-by-the-clients-to-refer-to-facebook-and-they-would-9ce4c980a9bd>.

"Priv%Te : Tony Oursler's Multimedia Masks at Lehmann Maupin, Hong Kong." accessed

November 20, 2017, <http://tonyoursler.com/privte-tony-ourslers-multimedia-masks/>.

, accessed September 23, 2018,

<https://www.facebook.com/ernasolberg/posts/10154351913481832>.

"Time." accessed April 12, 2016, http://nosubject.com/Time#cite_note-0.

"Tony Oursler – Template/Variant/Friend/Stranger." accessed October 8, 2017,

<http://www.lissongallery.com/exhibitions/tony-oursler--5>.

"Postmodernism and the Question of Identity." accessed July 12, 2016,

<https://www.bethinking.org/human-life/postmodernism-and-the-question-of-identity>.

- "10 Fascinating Facebook Facts." accessed November 19, 2017,
<https://mashable.com/2010/07/22/facebook-facts/>.
- "Mental Illness Following the Exorcist." accessed April 13, 2016,
<https://mindhacks.com/2008/05/25/mental-illness-following-the-exorcist/>.
- "Explained: Bitmap Vs Vector Graphics." accessed September 12, 2017,
<https://www.scan2cad.com/tips/bitmap-vs-vector/>.
- "Uncanny Sculpture." accessed April 11, 2016,
http://whitecube.com/artists/antony_gormley/text/antony_gormley_uncanny_sculpture/.
- "Peter Campus : Image and Self." accessed March 27, 2016,
<http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/peter-campusimage-and-self/>.
- "Identity on Facebook: Even Who You Are Is Defined and Controlled by Facebook."
accessed December 23, 2017,
<http://networkcultures.org/unlikeus/2012/03/01/identity-on-facebook-even-who-you-are-is-defined-and-controlled-by-facebook/>.
- "Mark Zuckerberg Accused of Abusing Power after Facebook Deletes 'Napalm Girl' Post."
accessed April 19, 2018,
<https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/08/facebook-mark-zuckerberg-napalm-girl-photo-vietnam-war>.
- "You Just Chip Away Everything That Doesn't Look Like David." accessed March 10, 2016,
<http://quoteinvestigator.com/2014/06/22/chip-away/>.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วุฒินท์ ชาญสตะบุตร
วัน เดือน ปี เกิด	7 พฤศจิกายน 2522
สถานที่เกิด	นครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	2557 - 2562 : ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2552 - 2554 : Master of Fine Art (Fine Art Media : Film/Video), Slade School of Fine Art, UCL, ลอนดอน, ประเทศอังกฤษ 2543 - 2548 : ศิลปบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ที่อยู่ปัจจุบัน	380/237 ศุภาลย์วิลล์ ถ.รัชดาภิเษก จตุจักร กรุงเทพมหานคร
ผลงานตีพิมพ์	2562 : <ul style="list-style-type: none">• นิทรรศการ “Haiku Sculpture 2019”, โอกินาวา, ประเทศญี่ปุ่น• นิทรรศการ “Nakanojo Biennale”, ประเทศญี่ปุ่น• นิทรรศการ “Elementary Complexity”, CMU Art Center, เชียงใหม่• นิทรรศการ “Pioneer in Video Art From Thailand, Slovenia, Norway Since 1980 Exhibition”, Bangkok Art and Culture Centre (BACC) กรุงเทพมหานคร• “KLEX à MTL”, hosted by Festival Accès Asie, la lumière collective, มอนทรีออล, แคนาดา• “Gazing Into Infinity”, a screening program at Alfred University, นิวยอร์ก, สหรัฐอเมริกา• The Electronic Art Lecture Series, a screening program at Iris and Michael Smith Alumni Center - CSU, Fort Collins, โคโลราโด, สหรัฐอเมริกา• Asian Artist Moving Image Platform (AAMP) Curatorial Forum 2019: A Dialogue

(as part of KLEX's lecture performance), Bucheon Art Bunker B39, MMH, โซล, เกาหลีใต้

2561 • The 9th Kuala Lumpur Experimental Film, Video & Music Festival, กัวลาลัมเปอร์, มาเลเซีย

• เทศกาลภาพยนตร์ Kaohsiung Film Festival 2018, เกาสง (Kaohsiung), ไต้หวัน

• Exhibition of Lecturers in Visual Art Department, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai

University Art Center เชียงใหม่

• นิทรรศการ “Hybrid Sculpture” at Silpakorn University, นครปฐม

• นิทรรศการ “2nd CMU x TZU”, Tokyo Zokei University and Chiang Mai University Joint

Exhibition, Chiang Mai University Art Center

• นิทรรศการ “ Before_On_After ”, มะกอกอาร์ตสเปซ, เชียงใหม่

• นิทรรศการ “ 30sPro : Chiang Mai International Sculpture Symposium ”, เชียงใหม่

2560 • “Origini”, screening programme at InVideo 2017, มิลาน, อิตาลี

• “การแสดงผลปกรรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 63”, ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ เจ้าฟ้า,

กรุงเทพมหานคร

• KLEX's ExScreen 16 (as part of Light Grey Art Week) จัดแสดงที่ Sungai Buloh, มาเลเซีย

• EVA 2017, Experimental Video Art Exhibition, Thai-European Friendship จัดแสดงที่

หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) และ Schaumbad - Freies Atelierhaus Graz, ออสเตรีย

• นิทรรศการ “Shift 5.0”, หอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ต เซ็นเตอร์ (S.A.C.

Subhashok The Arts Centre)

กรุงเทพมหานคร

- “KLEX Cologne Kurzfilmabend”, Neue Musik Köln, โคโลญ, เยอรมนี

- “KLEX’s screening series, ExScreen 014” , Sunway Velocity Mall, กัวลาลัมเปอร์, มาเลเซีย

- นิทรรศการ “ทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี โครงการเชิดชูเกียรติศิลปินยอดเยี่ยมแห่ง

ประเทศไทย ครั้งที่ 16” ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ , กรุงเทพมหานคร

2559 • นิทรรศการ “This Moment : Thailand” , Asia Culture Institute, กวางจู, เกาหลีใต้

- “การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 62” , พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ เจ้าฟ้า, กรุงเทพมหานคร

- “Directors Lounge Screening” , 48 Stunden Neukölln, เบอร์ลิน, เยอรมนี

- “C.A.R. Network Event” , หอศิลป์ Jinsun , โซล, เกาหลีใต้

- “Directors Lounge at the contemporary art ruhr (C.A.R.)” , World Cultural Heritage Site

Zollverein XII, เอสเซน, เยอรมนี

- “KLEX Experimental Shorts Screening Programme” , ไทจง, ไต้หวัน

- “KLEX Experimental Shorts Screening Programme” , ไถหนาน, ไต้หวัน

- “Kinoflow Kísérleti Film Fesztivál” , บูดาเปสต์, ฮังการี

- “ARTROOMS 2016” , ลอนดอน, อังกฤษ

2558 • “Alternative Film/Video Festival 2015” (in International Competition), เบลเกรด, เซอร์เบีย

- “THE VISION OF ASIA : AMNUA International Video Art

Forum and Special Screening”,

Art Museum of Nanjing University of the Art, เมืองนานกิง,
สาธารณรัฐประชาชนจีน

- “KLEX 2015 / Kuala Lumpur Experimental Film, Video & Music Festival”

กัวลาลัมเปอร์ มาเลเซีย

- “Celeste Prize 2015’s Finalists Exhibition” (Project Prize Winner), มิลาน, อิตาลี

- “Gei-Dai-Go Art Project” (ส่วนหนึ่งของโครงการ Kenpoku Art 2016), อิบารากิ, ญี่ปุ่น

- “Asia Film and Video Art Forum, National Museum of Modern and Contemporary Art

Korea (MMCA)”, โซล, เกาหลีใต้

- “ARKIPEL Jakarta International Documentary & Experimental Film Festival”

จาการ์ตา, อินโดนีเซีย

- “EVA 12 : Experimental Video Art Exhibition:Thai-European Friendship”, กรุงเทพมหานคร

- “การแสดงผลงานแห่งชาติ ครั้งที่ 61, หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน”, กรุงเทพมหานคร

- นำเสนอผลงานวิจัยระดับดุษฎีบัณฑิต, Ho Chi Minh City University of Fine Arts

โฮจิมินห์, เวียดนาม

- “Impermanence”, KLEX screening programme at “ Copacabana @ Rozenbroek “,

organized by PORT ACTIF, เกนต์, เบลเยียม

- “Tropical Seasonings”, KLEX Screening at DocLab, ฮานอย, เวียดนาม

- “Welcome to the New Age”, screening programme curated by Michael Bryntrup,

Filmwinter Stuttgart - Festival for Expanded Media, ชตุทท์

การ์ท, เยอรมนี

- นำเสนอผลงานวิจัยระดับดุษฎีบัณฑิต, New Space Arts Foundation, เมืองเว้, เวียดนาม

2557 • “KLEX 2014/ Kuala Lumpur Experimental film&Video Festival 2014”

กัวลาลัมเปอร์, มาเลเซีย

- “Asia – Vacuumed Cityscape“, Sakaiki (Yotsuya sanhome / Tokyo), ญี่ปุ่น

• “HBK Film Forum Screening Programme” จัดที่ The Braunschweig University of Art (HBK)

Braunschweig, เยอรมนี

- “Tropical Seasonings”, KLEX Screening Programme at The Athena Cinema in Athens

ไอโฮโอ, สหรัฐอเมริกา

• “KOSMA International Film Festival (KLEX Screening Programme)”, โชล, เกาหลีใต้

- “Filmvirus WILDTYPE”, กรุงเทพมหานคร

• “Home Portrait”, KLEX Screening Programme at School of Media Arts & Design

Linton University College, มาเลเซีย

- “Tropical Seasonings”, KLEX Screening Programme at Hallwalls Contemporary Arts

Center, Buffalo, นิวยอร์ก, สหรัฐอเมริกา

2556 • “Directors Lounge at the contemporary art ruhr (C.A.R.)”, Zollverein World Heritage Site,

เอสเซน, เยอรมนี

- นิทรรศการ “Different Wall/ Different Way/ Different Work”, ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

กรุงเทพมหานคร

• ภาพยนตร์สั้น “Trails” ที่ร่วมสร้างสรรค์กับศิลปิน นิธิภัค สามเสน แสดงเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ

“Media/Art Kitchen” ซึ่งหมุนเวียนจัดแสดงใน 4 เมืองหลวงของ 4 ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียง

ใต้ ได้แก่ กรุงเทพมหานคร, จาการ์ตา, กัวลาลัมเปอร์ และ มะนิลา

- “The 11th International Festival Signes de Nuit”, ปารีส, ฝรั่งเศส
- “WNDX Festival 2013”, วินนิเพก, แคนาดา
- “EVA10 : Experimental Video Art Exhibition:Thai-European Friendship”, กรุงเทพมหานคร

• “เทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 17” จัดโดย มูลนิธิหนังไทย, กรุงเทพมหานคร

• “The 29th Hamburg International Short Film Festival”, ฮัมบูร์ก, เยอรมนี

• ภาพยนตร์สั้น “Trails” ที่ร่วมสร้างสรรค์กับศิลปิน นิธิภัค สามเสน แสดงเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ

“Money after Money” จัดแสดงที่ Eye of Gyre, โตเกียว, ญี่ปุ่น

• “The 9th Berlin International Directors Lounge 2013”, เบอร์ลิน, เยอรมนี

2555 • “Colima en Corto shortfilm contest 2012”, Festival Showroom, โคลิมา, เม็กซิโก

• “KLEX 2012/ Kuala Lumpur Experimental film&Video Festival 2012”

กัวลาลัมเปอร์, มาเลเซีย

• “EVA9 : Experimental Video Art Exhibition:Thai-European Friendship”, กรุงเทพมหานคร

• “เทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 16” จัดโดย มูลนิธิหนังไทย, กรุงเทพมหานคร

• ภาพยนตร์สั้น “Trails” ที่ร่วมสร้างสรรค์กับศิลปิน นิธิภัค สามเสน แสดงเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ

“Biennale of Design ครั้งที่ 23” เมืองลูบลิยานา, สโลวีเนีย

2554 • A 4-loop animation was screened as part of
“Flightpath Toronto”, โตรอนโต, แคนาดา

• ภาพยนตร์สั้น “Trails” ที่ร่วมสร้างสรรค์กับศิลปิน นิธิภัค สามเสน
แสดงเป็นส่วนหนึ่งของงาน

“GlitchFiction”, Paris Design Week, Cité de la Mode et du
Design, ปารีส, ฝรั่งเศส

• นิทรรศการ “MA/MFA Degree Show”, Slade School of Fine
Art, UCL, ลอนดอน, อังกฤษ

2553 • “Interim Show”, Slade School of Fine Art, Slade
Research Center, Woburn Square

ลอนดอน, อังกฤษ

• “Off The Shelf” : an evening of live-events staged by
Slade School of Fine Art, UCL

ลอนดอน, อังกฤษ

2552 • “Ed Ruscha film Challenge” จัดโดย Southbank Centre,
ลอนดอน, อังกฤษ

2550 • “Noufaux Riche”, shortfilm screening at Baby Bar,
Sheung Wan, ฮ่องกง

2549 • ผลงาน “Reflection” ซึ่งเป็นผลงานวิดีโออาร์ตที่ร่วม
สร้างสรรค์กับศิลปิน นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล

ร่วมแสดงเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ “Lost in the City” จัด
แสดงที่ Jim Thompson Art

Centre, กรุงเทพมหานคร

2548 • 34th International Film Festival Rotterdam,
เนเธอร์แลนด์

2547 • เทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 8 จัดโดย มูลนิธิหนังไทย

• “My First Film Festival” (Jameson Short Film Award), จัด
โดย นิตยสารไบโอส์โคป

รางวัลที่ได้รับ

การจัดนิทรรศการ (Curatorial Project) :

2558 : ทำหน้าที่ภัณฑารักษ์คัดสรรภาพยนตร์แนวทดลองในโปรแกรม “ Transitional State ”, เทศกาลภาพยนตร์ Kuala Lumpur Experimental Film, Video & Music Festival 2015, กัวลาลัมเปอร์, มาเลเซีย

(ร่วมกับ วิวัฒน์ เลิศวิวัฒน์วงศา)

2561 : ทุนสนับสนุนงานวิจัย คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2560 : รางวัลเกียรติคุณอันดับ 2 (เหรียญเงิน) ประเภทสื่อประสม การประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 63

2560 : ทุนส่งเสริมการศึกษาการสร้างสรรค์ศิลปะ มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์

2559 : รางวัลเกียรติคุณอันดับ 1 (เหรียญทอง) ประเภทสื่อประสม การประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 62

2559 : ทุนอุดหนุนการทำวิทยานิพนธ์จากเงินงบประมาณแผ่นดินของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

2559 : ทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี โครงการเชิดชูเกียรติศิลปินยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16

2558 : เข้ารอบสุดท้ายการประกวดภาพยนตร์สั้น ในประเภท International Competition เทศกาลภาพยนตร์ Alternative Film/Video Festival 2015 ณ เมืองเบลเกรด, ประเทศเซอร์เบีย

2558 : ชนะเลิศการประกวดศิลปกรรม Celeste Prize 2015 ในประเภท Project Prize ณ เมืองมิลาน ประเทศอิตาลี

2558 : รางวัลเกียรติคุณอันดับ 2 (เหรียญเงิน) ประเภทสื่อประสม การประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 61

2556 : เข้ารอบสุดท้ายการประกวดภาพยนตร์สั้น ในประเภท International Competition เทศกาลภาพยนตร์ International Festival Signes de Nuit ครั้งที่ 11 ณ เมืองปารีส, ประเทศฝรั่งเศส

2556 : เข้ารอบสุดท้ายการประกวดภาพยนตร์สั้น ในประเภท No-Budget Competition เทศกาลภาพยนตร์ Hamburg International Short Film Festival ครั้งที่ 29 ณ เมืองฮัมบูร์ก ประเทศเยอรมนี

2555 : ชนะเลิศรางวัลรัตน์ เปสตันยี(ภาพยนตร์สั้นยอดเยี่ยมในประเภทบุคคลทั่วไป) เทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 16 จัดโดย มูลนิธิหนังไทย ในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ

2552 : ได้รับคัดเลือกเป็น 1 ใน 10 ผลงานยอดเยี่ยมในการประกวด “Ed Ruscha film Challenge” จัดโดย Southbank Centre ณ เมืองลอนดอน, ประเทศอังกฤษ

2547 : เข้ารอบสุดท้ายการประกวดภาพยนตร์สั้น ในประเภท “ข้างเฟือก”, เทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 8 จัดโดย มูลนิธิหนังไทย ในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ

