

## บทที่ 6

### การออกแบบ

ในบทของการออกแบบนี้ เป็นการออกแบบที่เป็นผลสรุปจากงานที่วิจัยไว้ในบทที่ 5 ที่จัดทำขึ้นเพื่อพิสูจน์ถึงการนำไปประยุกต์ใช้ว่าสามารถนำคำตอบที่ได้จากงานวิจัยไปใช้งานได้จริง โดยทำการออกแบบผ่านสื่อโทรทัศน์เคลื่อนที่ สำหรับโทรทัศน์คอนกรีตฮิปของ เอ็มทีวีไทยแลนด์ ( MTV Thailand ) ที่ออกอากาศทาง ยูบีซี 49 ( UBC 49) เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ ในช่วงของรายการ เอ็มทีวี คา ฮิป ( MTV Da Hip ) ที่ออกอากาศเป็นประจำทุกวันอังคาร เวลา 24.00 น. วันพุธ 13.00 น. และ วันอังคาร 19. 00 น. เพื่อนำเสนอเรื่องราวของคนตรี และ วัฒนธรรมฮิปฮอปให้กับผู้ที่สนใจ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาถึงองค์ประกอบทางเรขาคณิตที่สามารถสื่อถึงความหมายของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 องค์ประกอบได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้คือ

### โครงการ ( Project )

โครงการออกแบบโทรทัศน์วัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อการประชาสัมพันธ์ เอ็มทีวีไทยแลนด์

### ประวัติความเป็นมา (Background)

ปัจจุบันฮิปฮอปเป็นอีกหนึ่งแนวดนตรี ที่กลายเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการจับตามองและยกย่องให้เป็นความนิยมทางวัฒนธรรมที่แพร่หลายในเวลาอันรวดเร็ว โดยเริ่มจากวัฒนธรรมของชนผิวสีในนิวยอร์ก ที่มีแนวคิดต่อต้านกระแสนิยมของคนขาวในอเมริกา ต้องการแสดงออกถึงความก้าวล้ำ นำสมัย นิยมชมชอบในเทคโนโลยีและความสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมเครื่องเล่นแผ่นเสียงที่เรียกกันว่า “เทิร์นเทเบิล”และการสร้างบีดผ่านโปรแกรม การแร็ปถือได้ว่าเป็นแนวเพลงที่ไม่ปฏิเสธภาษาพูด รวมไปถึงการใช้ถ้อยคำศัพท์แสลง จนพัฒนาလာมาเป็นรูปแบบที่ตายตัว ฮิปฮอปพูดทุกเรื่องผ่านดนตรีของพวกเขา ตั้งแต่ความเชื่อทางการเมือง ความคิดทางสังคม เรื่องเพศ เรื่องลามกและเรื่องแฟนหรือสิ่งที่ตัวเองชอบ “เบรกแดนซ์” (breakdance) คือ การให้จังหวะที่ไม่มีความรู้สึกของการเป็นสิ่งมีชีวิตอยู่เลย ในการเต้นเบรกแดนซ์ผู้เต้นจะปรับตัวให้เหมือนกับหุ่นยนต์ นักเต้นเหล่านี้ถูกเรียกว่า บี-บอย (B-boy) จากนั้นจึงพัฒนาต่อมาเรียกว่า การแร็ป (Rap) คือ การร้องเพลงตะกุกตะกัก เพื่อให้เข้ากับจังหวะของการเต้นเบรกหรือการเต้นแบบหุ่นยนต์ จากนั้นวัฒนธรรมอื่นๆ จึงเริ่มปรากฏเป็นรูปเป็นร่างขึ้น โดยเฉพาะการพนันที่กำแพงซึ่งเรียกศิลปะเหล่านี้ว่า “กราฟฟิตี้”

(Graffiti) วัฒนธรรมฮิปฮอปได้แพร่หลายออกไปอย่างไม่มีวันสิ้นสุดส่วนประกอบหลักๆของวัฒนธรรมฮิปฮอปประกอบด้วยส่วนสำคัญ 4 อย่างดังนี้ 1.ดีเจ (Dj) 2.เอ็มซี (MC) หรือ แร็ปเปอร์ (Rapper) 3. เบรกแดนซ์ (Breakdance) 4. กราฟฟิตี้ (Graffiti) จะเห็นได้ว่าปัจจุบันวัฒนธรรมฮิปฮอปกลายเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยอีกรูปแบบหนึ่ง ที่นับวันจะแพร่หลายออกไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด อีกทั้งปัจจุบันมีสื่อเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปเกิดขึ้นมากมายทั้ง ปก อัลบั้มเพลง โปสเตอร์ สิ่งพิมพ์โฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยในการออกแบบนั้นเป็นแค่การมองภาพรวมของวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งยังไม่ได้มีการแบ่งส่วนประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปในงานออกแบบแต่อย่างใด เพราะความเข้าใจและความสามารถแยกแยะส่วนประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปได้นั้น จะทำให้ผู้ที่มีความสนใจแต่ไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอปโดยตรงนั้น สามารถเข้าใจในวัฒนธรรมฮิปฮอปมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ จึงน่าจะมีการศึกษาถึงองค์ประกอบทางเรขศิลป์เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบที่สามารถสื่อสารถึงส่วนประกอบหลักๆ ซึ่งมีความแตกต่างกัน

### ปัญหา

เนื่องจากวัฒนธรรมฮิปฮอปมีความแตกต่างกันในแต่ละส่วนประกอบ ดังนั้นจะใช้องค์ประกอบเรขศิลป์อย่างไรที่สามารถสื่อสารถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วนได้

### วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อออกแบบบอร์ดนิทรรศการที่สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับ 4 องค์ประกอบที่มีความสำคัญของวัฒนธรรมฮิปฮอป
2. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถแบ่งแยกองค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปได้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวดนตรีฮิปฮอปมากขึ้น

### กลุ่มเป้าหมาย (Target)

นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี และเป็นนักศึกษาที่มีความสนใจในด้านดนตรีและกิจกรรม มีความต้องการในประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และมีงานอดิเรกคือ ฟังเพลงและอ่านหนังสือ

### ความคิดรวบยอด (Concept)

Synthetic Culture

### เหตุผลสนับสนุน (Support)

ฮิปฮอปนิยมชมชอบเทคโนโลยี การสังเคราะห์ การปรุงแต่ง การผสม และการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆให้แตกต่างไปจากเดิม ลีลาการเดินแบบโลดโผนหรือการปรับตัวคล้ายกับหุ่นยนต์ การวาดหรือการพ่นสีบนกำแพงเพื่อประกาศความเป็นเจ้าถิ่น การแร็ปที่ใช้ภาษาแสดงและถ้อยคำหยาบคายเหมือนเป็นกระบอกเสียงของสังคม

### อารมณ์และความรู้สึก (Mood,Tone)

- ดีเจ (Dj)	สนุกสนาน (Enjoyable)
- เอ็มซี (MC)	คนหัวใหม่ (Progressive)
- เบรกแดนซ์ (Breakdance)	ศรัทธา (Sacred),สนุกสนาน (Enjoyable),อิสระ (Free),มีลักษณะเฉพาะตัว (Distinctive)
- กราฟฟิตี้ (Graffiti)	กล้าหาญ(Bold), มีลักษณะเฉพาะตัว (Distinctive),อิสระ (Free)

### การตอบสนองจากกลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมายมีความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบหลัก 4 ส่วน ของวัฒนธรรมฮิปฮอป
- 2.กลุ่มเป้าหมายสามารถแบ่งแยกส่วนประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปได้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดริฮิปฮอปมากขึ้น

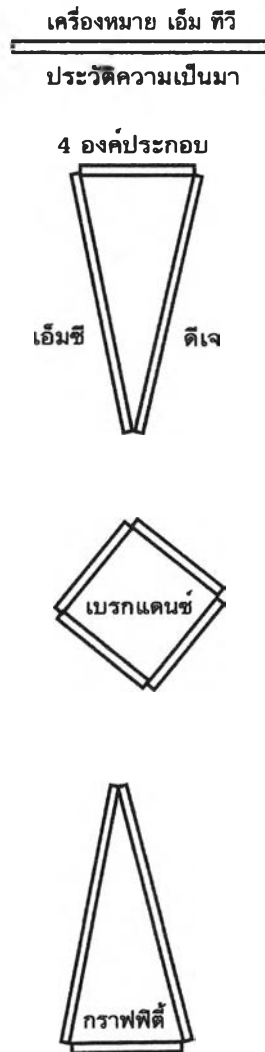
### สื่อที่ใช้ (Required Material)

สื่อนิทรรศการเคลื่อนที่ในบริเวณพื้นที่จำกัด

### โดยมีรายละเอียดในการออกแบบ ดังนี้

ขนาดของบอร์ดนิทรรศการคือ 0.50 x 1.70 ม. โดยใช้เนื้อที่ 2 บอร์ดต่อกันจำนวน 5 บอร์ด และเนื้อที่ 1 บอร์ดจำนวน 6 บอร์ด รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 11 บอร์ด แต่รูปแบบของการจัดวางแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

## ลักษณะการจัดวาง



ภาพที่ 30 ภาพแสดงลักษณะการจัดวางบอร์ดนิตรรศการ

ลักษณะการจัดวางเป็นการจัดวางในลักษณะสามเหลี่ยม เคนชมได้รอบด้าน เพื่อเน้นให้เกิดการแยกให้เห็นความแตกต่างของบุคลิกภาพที่ได้จากงานวิจัยในการออกแบบที่สื่อถึงองค์ประกอบในแต่ละส่วนของวัฒนธรรมฮิปฮอป

## การออกแบบ

ในการออกแบบนิตรรศการวัฒนธรรมฮิปฮอป ในครั้งนี้ โดยผ่านสื่อ นิตรรศการเคลื่อนที่ เป็นการนำองค์ประกอบทางเรขาคณิตที่ได้จากการสรุปผลงานวิจัยที่ได้ในบทที่ 5 มาใช้ ดังนั้นจึงขอแจกแจงรายละเอียดขององค์ประกอบทางเรขาคณิตต่าง ๆ ที่ได้ทำการคัดเลือกจากผลที่ได้จากงานวิจัย โดยสามารถจำแนกออกเป็น 4 องค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป และบุคลิกภาพที่ได้ดังนี้คือ

- ดีเจ

บุคลิกภาพสนุกสนาน



ภาพที่ 31

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับดีเจ บุคลิกภาพสนุกสนาน การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ ฟ้ามเขียว แดงผสมขาว และเหลืองสด การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิค เป็นการเลือกใช้ตัวอักษร บรูคลินคิตส์ ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มดีเจ บุคลิกภาพสนุกสนาน และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวาดการ์ตูน

- เอ็มซี  
บุคลิกภาพคนหัวใหม่



ภาพที่ 32

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับเอ็มซีบุคลิกภาพคนหัวใหม่ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีเหลือง น้ำเงิน ดำ และเทา การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิคดี เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรเวลทรอนเออบันซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มเอ็มซีบุคลิกภาพคนหัวใหม่ และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพถ่ายและภาพเหมือนจริง

- เบริกแดนซ์  
บุคลิกภาพ สนุกสนาน



### ภาพที่ 33

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับเบริกแดนซ์ บุคลิกภาพสนุกสนาน การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีเขียว เหลืองและส้ม การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิคี่ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรบรูคลินคิคส์ ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มเบริกแดนซ์ บุคลิกภาพสนุกสนาน และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพการ์ตูนและภาพวาด

- เบริกแดนซ์  
บุคลิกภาพ สักคี่สิทธิ์



#### ภาพที่ 34

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับเบริกแดนซ์ บุคลิกภาพสักคี่สิทธิ์ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีดำ เขียวอมเหลืองเข้ม และม่วงอมน้ำเงิน การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบปีโรเมน ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มเบริกแดนซ์ บุคลิกภาพสักคี่สิทธิ์ และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวาดและภาพการ์ตูน



- เบรกแดนซ์  
บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัว



## DISTINCTIVE

### ภาพที่ 35

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับเบรกแดนซ์ บุคลิกภาพศักดิ์สิทธิ์ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีดำ เขียวอมเหลืองเข้ม และม่วงอมน้ำเงิน การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบปีโรเมน ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มเบรกแดนซ์ บุคลิกภาพศักดิ์สิทธิ์ และในส่วนของเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวาดและภาพการ์ตูน

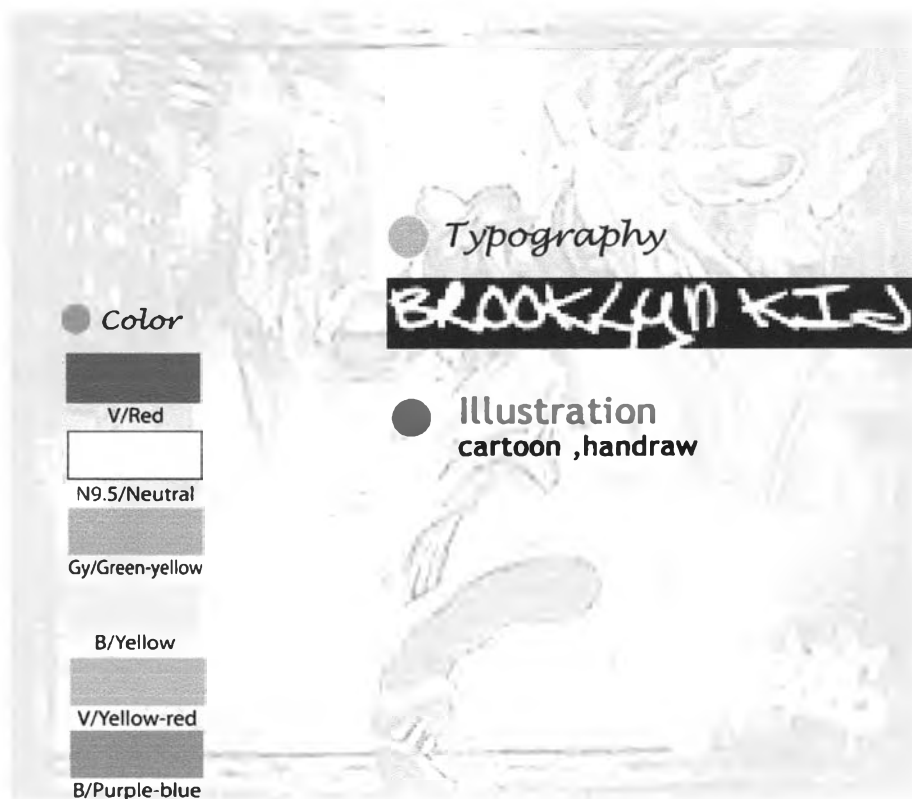
- เบรกแดนซ์  
บุคลิกภาพอิสระ



ภาพที่ 36

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับเบรกแดนซ์ บุคลิกภาพอิสระ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีน้ำเงินอมเขียว เหลือง ส้ม และสีแดง การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิคี่ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบบรูคลินคิดส์ ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มเบรกแดนซ์ บุคลิกภาพอิสระ และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวาดและภาพการ์ตูน

- กราฟฟิตี้  
บุคลิกภาพ อีสระ



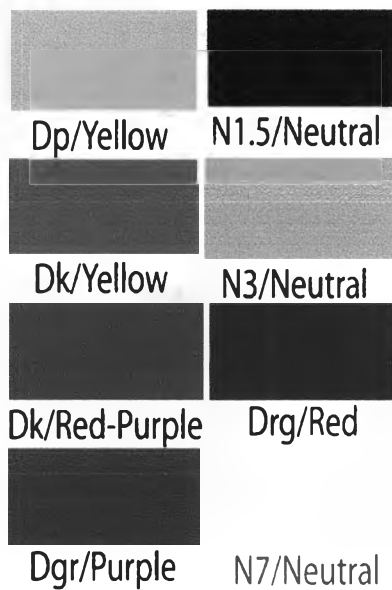
FREE

### ภาพที่ 37

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับกราฟฟิตี้ บุคลิกภาพอีสระ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีแดง ขาว เขียว เหลือง ส้ม และสีม่วงอมฟ้า การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบบรูคลินคิตส์ ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มเบรกแดนซ์ บุคลิกภาพอีสระ และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวาดและภาพการ์ตูน

- กราฟฟิตี้  
บุคลิกภาพ มีลักษณะเฉพาะ

### ● Color



### ● Typography



### ● Illustration

Cartoon ; Handdraw

### ภาพที่ 38

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับกราฟฟิตี้  
บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีเหลืองอ่อน สีเหลืองเข้ม ดำ เทา  
น้ำตาล ม่วงแดง ม่วง เทาอ่อน การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบไรท์  
เตอร์ ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับกลุ่มกราฟฟิตี้ บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะ และในส่วนของกราฟฟิตี้  
ภาพประกอบ คือ ภาพวาดและภาพการ์ตูน

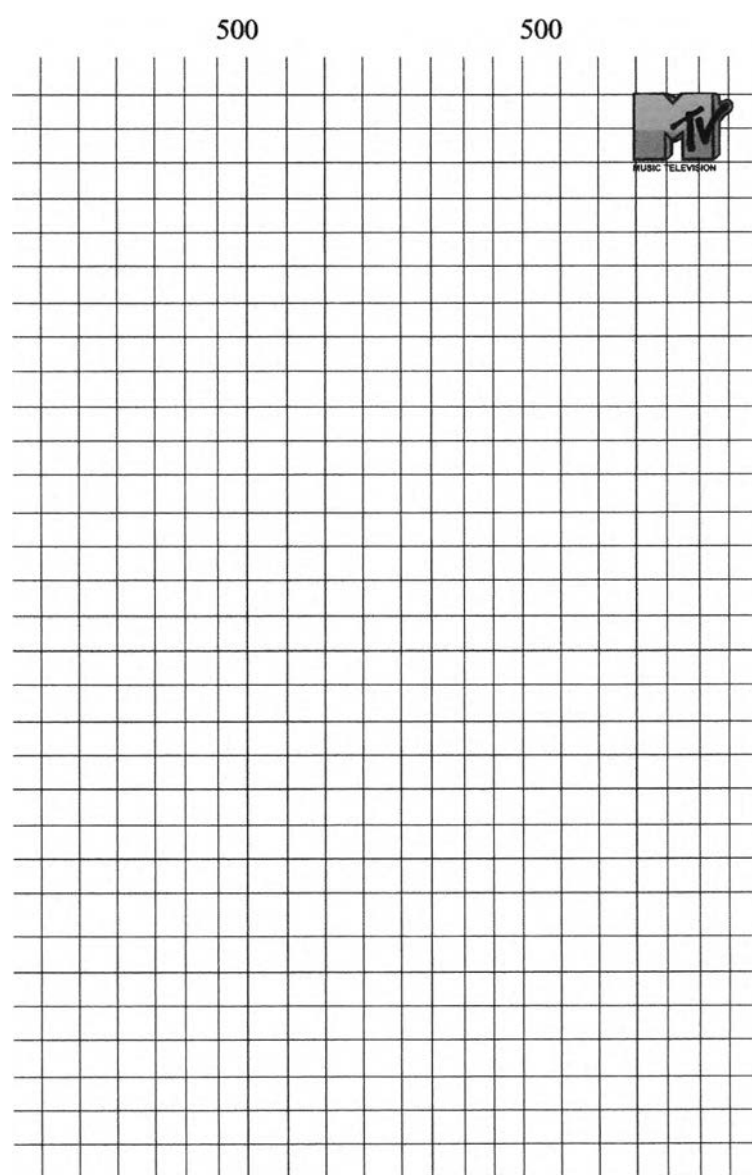
- กราฟฟิตี้  
บุคลิกภาพ กล้าหาญ



### ภาพที่ 39

ภาพแสดงผลสรุปจากงานวิจัยที่ทำการคัดเลือกมาเพื่อการออกแบบสำหรับกราฟฟิตี้ บุคลิกภาพมีลักษณะกล้าหาญ การเลือกใช้สีที่มีค่ามากที่สุด คือ สีแดง เหลือง ม่วงน้ำเงิน และสีดำ การเลือกใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ เป็นการเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบปิโรเมน ซึ่งมีค่ามากที่สุดสำหรับ กลุ่มกราฟบุคลิกภาพกล้าหาญ และในส่วนของ การเลือกใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวาดและภาพ การ์ตูน

- โครงสร้างการออกแบบ และขนาดของบอร์ดนิทรรศการ



ภาพที่ 40 ภาพแสดงระบบกริดของบอร์ดนิทรรศการ  
แสดงพื้นที่วางโลโก้ของ เอ็มทีวี

● บอร์ดนิทรรศการ



ภาพที่ 41 ภาพแสดงบอร์ดนิทรรศการด้านหน้า

● บอร์ดแสดงประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอป



ภาพที่ 42 ภาพบอร์ดแสดงประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมฮิปฮอป

บอร์ดแสดงประวัติความเป็นมาของฮิปฮอปได้ใช้สีของบุคลิกภาพแบบมีลักษณะเฉพาะตัวมาใช้ในการออกแบบ



● บอร์ดอธิบาย 4 องค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป

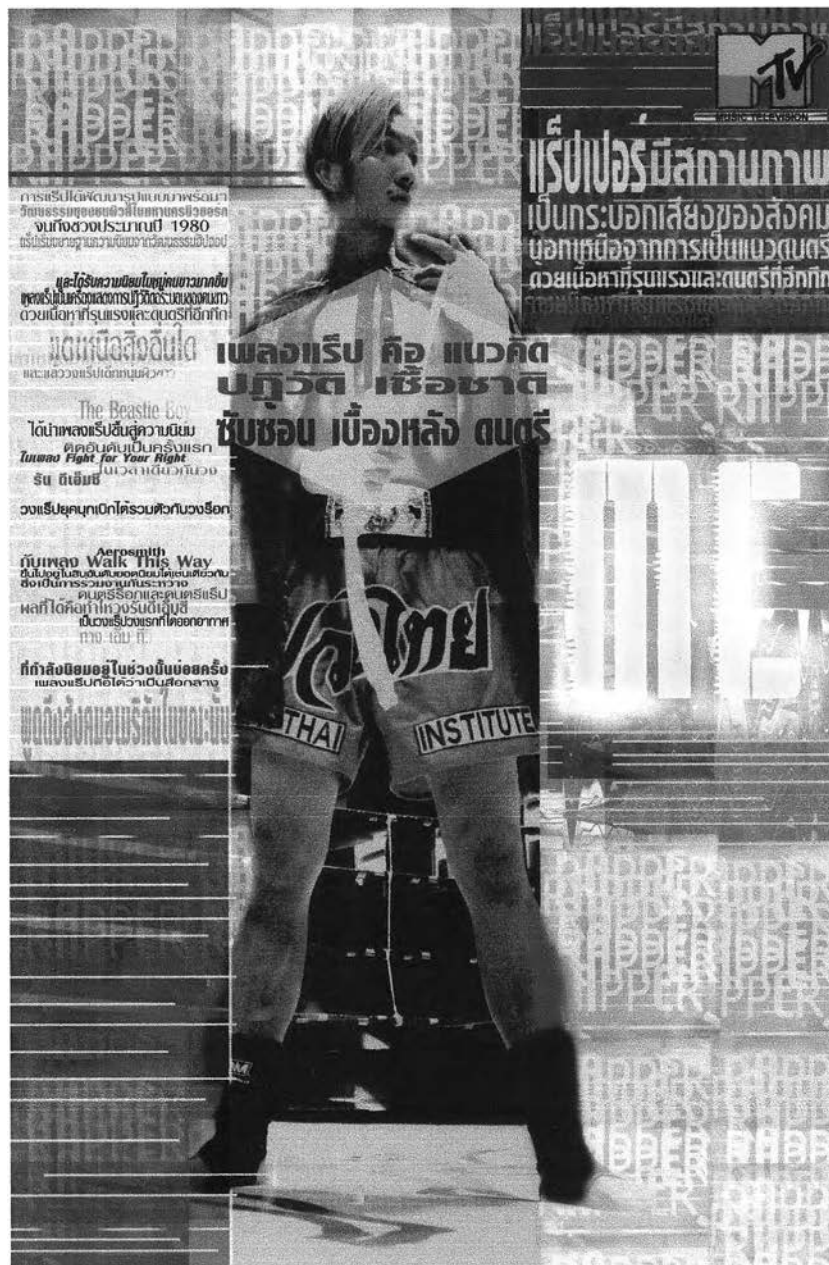


ภาพที่ 43 ภาพบอร์ดแสดงถึง 4 องค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป

บอร์ดแสดงถึง 4 องค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป ได้ใช้สีของบุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัวมาใช้ในการออกแบบ



● บอร์ดเอ็มซีวีคลิกภาพคนหัวใหม่



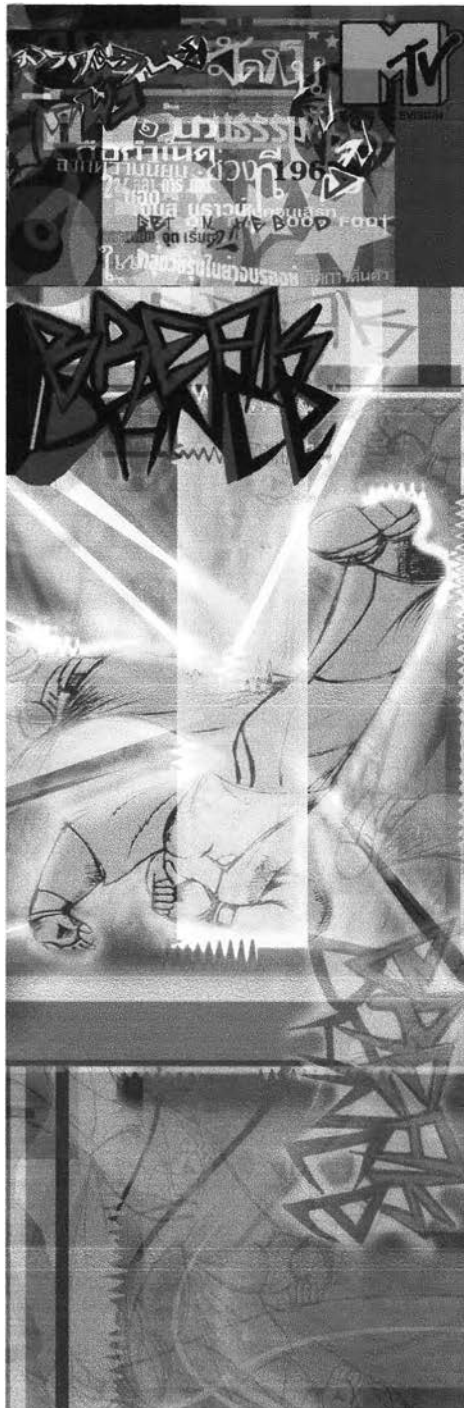
ภาพที่ 45 ภาพบอร์ดเอ็มซีวีคลิกภาพคนหัวใหม่

● บอร์ดเบรกแดนซ์บุคลิกภาพสนุกสนาน



ภาพที่ 46 ภาพบอร์ดเบรกแดนซ์บุคลิกภาพสนุกสนาน

● บอร์ดเบรกแดนซ์บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัว



ภาพที่ 47 ภาพบอร์ดเบรกแดนซ์บุคลิกภาพมีลักษณะเฉพาะตัว

●บอร์ดเบรกแดนซ์นวลิกภาพศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 48 บอร์ดเบรกแดนซ์แสดงนวลิกภาพศักดิ์สิทธิ์

● บอร์ดเบรกแดนซ์บุคลิกภาพอิสระ



ภาพที่ 49 บอร์ดเบรกแดนซ์บุคลิกภาพอิสระ

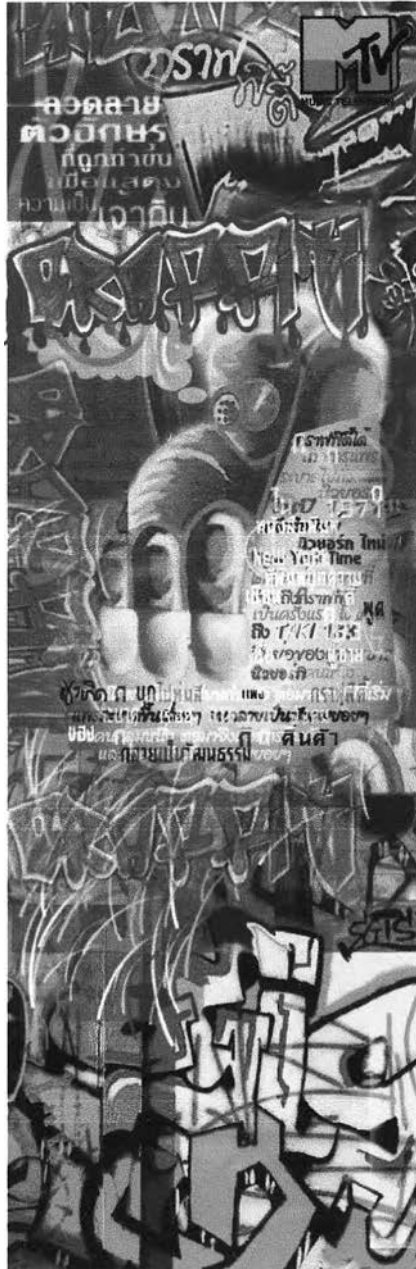
● บอร์ดกราฟฟิตีบุคคลิกภาพกล้าหาญ



ภาพที่ 50 บอร์ดกราฟฟิตีบุคคลิกภาพกล้าหาญ

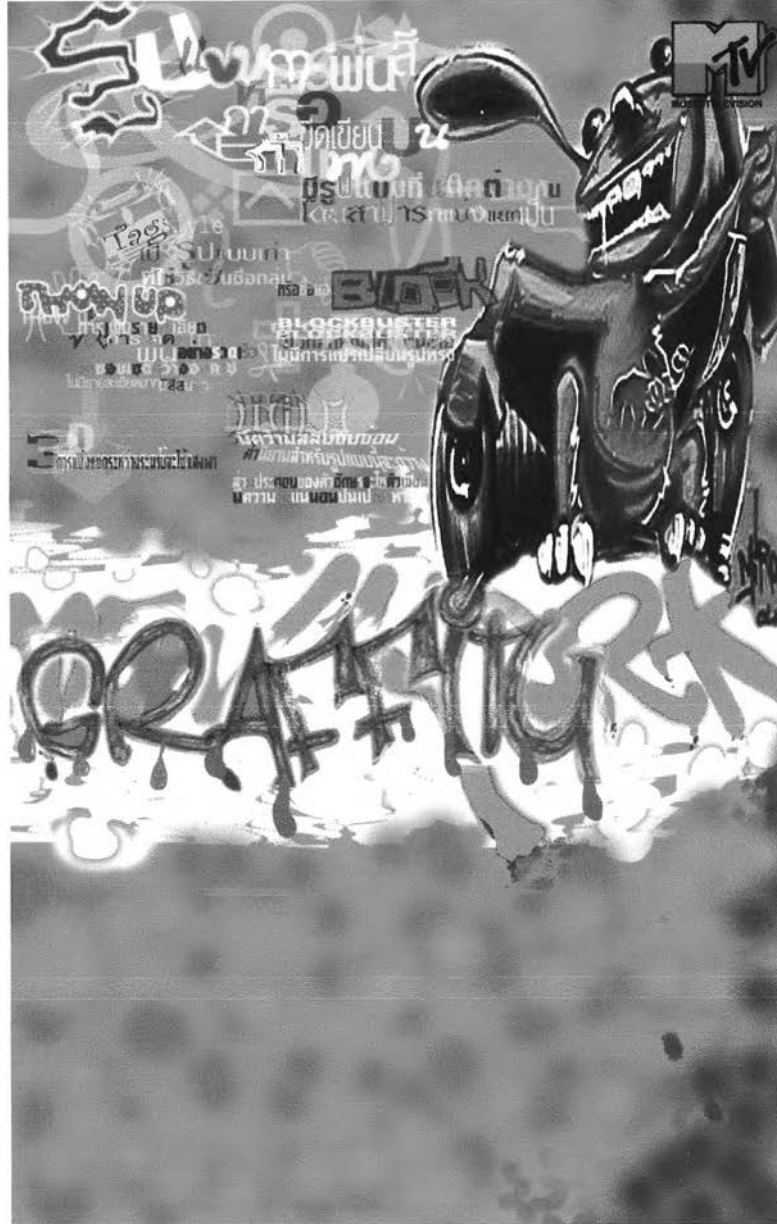


● บอร์ดกราฟฟิตีมีลักษณะเฉพาะตัว



ภาพที่ 51 บอร์ดกราฟฟิตีมีลักษณะเฉพาะตัว

● บอร์ดกราฟฟิตีบุคคลิกภาพอิสระ



ภาพที่ 52 บอร์ดกราฟฟิตีบุคคลิกภาพอิสระ



ภาพที่ 53 ภาพแสดงภาพรวมของบอร์ดนิทรรศการ

จากการออกแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ ดีเจ เอ็มซี เบรกแดนซ์ และกราฟฟิตี้ จะเห็นได้ว่าได้นำองค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่ได้จากการสรุปผลงานวิจัยที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 5 นั้นมาประยุกต์ใช้กับหัวข้อการออกแบบนิทรรศการในครั้งนี้ ทั้งในเรื่องของการใช้สี การใช้ตัวอักษรกราฟฟิตี้ และการใช้ภาพประกอบของแต่ละองค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอปเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปฮอป และเกิดความเข้าใจในคอนกรีตแนวฮิปฮอปมากขึ้น

ผลสรุปที่ได้จากงานวิจัยครั้งนี้ จึงนับว่าเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ ดีเจ เอ็มซี กราฟฟิตี้ เบรกแดนซ์ สามารถเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาและต้องการออกแบบงานเรขศิลป์ที่สื่อถึงบุคลิกภาพของวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละองค์ประกอบต่อไป