

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่จะกล่าวถึงในงานวิจัยฉบับนี้ มุ่งเน้นประเด็นไปที่ส่วนประกอบหลัก 4 ส่วน ตามขอบเขตของงานวิจัย ได้แก่ ดีเจ (DJ) หรือเทิร์นเทเบิลลิสม์ (Turntablism) กราฟฟิตี้ (Graffiti) เบรกแดนซ์ (breakdance) เอ็มซี (MC) หรือ แร็ปเปอร์ (Rapper) โดยที่ศึกษาลักษณะเด่นของส่วนประกอบนั้นๆ อย่างละเอียด เพื่อค้นหาบุคลิกภาพของส่วนประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป ในแต่ละอย่างและศึกษาถึงองค์ประกอบทางเรขาคณิต ตามขอบเขตของงานวิจัยที่สามารถสื่อถึงบุคลิกภาพของส่วนประกอบทั้ง 4 อย่างนี้จนกระทั่งนำไปสู่การวิเคราะห์และสรุปผลเป็นแนวทาง ให้นักออกแบบสามารถนำไปใช้ได้ แล้วจึงนำผลที่ได้มาออกแบบ โดยผ่านสื่อนิทรรศการเคลื่อนที่ที่มีการใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตตามขอบเขตของงานวิจัยต่อไป

ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้สามารถแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้ คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป

ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมฮิปฮอป โดยสามารถแบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ดีเจ (DJ)
2. เอ็มซี (MC)
3. เบรกแดนซ์ (Breakdance)
4. กราฟฟิตี้ (Graffiti)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบทางเรขาคณิต

1. สี (color)
2. ตัวอักษร (Typography)
3. ภาพประกอบ (illustration)

ส่วนที่ 3 เกณฑ์การแบ่งบุคลิกภาพที่ใช้ในการออกแบบเรขาคณิต

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการ

ส่วนที่ 1 แนวทางการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอป(Hip Hop Culture)

1.1 ดีเจ (DJ)

ประวัติความเป็นมา

ในช่วงปี คริสต์ศักราชที่ 1970 – 1980 ยุคสมัยที่กำลังเกิดปัญหาการเหยียดสีผิวในมหานครนิวยอร์ก ในบริเวณรอบเกาะแมนฮัตตันซึ่งเป็นโครงการซึ่งรัฐบาลจัดสรรให้คนผิวสีอาศัยอยู่นั้นได้เกิดวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมแบบปากกัตตินดิบ ย่านเขตชุมชนบรองซ์ ซึ่งอยู่ทางตอนใต้ โดยการนำของผู้นำชุมชน อาฟริกา บัมบาตา ที่ต้องการแก้ปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มเด็กวัยรุ่นในชุมชนโดยการนำเด็กวัยรุ่นผิวสีเหล่านั้นหันมาทำในสิ่งที่สร้างสรรค์ โดยพวกเขาได้นำรูปแบบการจัดงานสังสรรค์เหมือนกับประเพณีในบ้านเกิดของเขา ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดงานขึ้นตามท้องถนน โดยมีกลุ่ม ดีเจเป็นหัวใจสำคัญ โดย “ดีเจ คูล เฮอร์ก” (Kool Herc) ได้นำการเล่นจังหวะเบรกบีต (breakbeat) มาใช้ ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาคิดค้น การหยุดจังหวะเพลงเป็นช่วงๆเพื่อให้เข้ากับการเต้นเบรกซึ่งหยุดเป็นช่วงๆ ขึ้นมาจากการเล่นแผ่นจากเครื่องเทิร์นเทเบิลสองตัวสลับกัน เป็นการใช้เทิร์นเทเบิลต่างเครื่องดนตรีที่กลายเป็นการสร้างเสียงดนตรีให้กับดนตรีเร็ปในยุคต่อมา¹

ในปี คริสต์ศักราช 1978 “ดีเจ แกรนด์ วิซาร์ด ทีโอเดอร์” (Grand Wizard Theodore) ได้เป็นผู้ค้นพบเทคนิคการสแครชแผ่นโดยบังเอิญ จากการตั้งเข็มเทิร์นเทเบิลผิด ซึ่งกลายเป็นเสียงรบกวนที่ฟังดูน่าสนใจ และได้พัฒนาการต่อมาเป็นเอกลักษณ์ของดนตรีแนวฮิปฮอปในภายหลัง ต่อมาปี คริสต์ศักราช 1982 “ดีเจ อาฟริกา บัมบาตา” (Afrika Bambaata) ได้นำเทคนิคการใช้เครื่องซินธิไซเซอร์และกลองโปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ มาใช้ในการสร้างเพลงในอัลบั้ม “แพลนเน็ตร็อก” (Planet Rock) กลายเป็นเพลงเร็ปเพลงแรกที่ส่งผลให้เพลงเร็ปรุ่นต่อๆมาหันมาทำดนตรีเบ้คกิ้งแทร็คของตัวเองมากกว่าการใช้จังหวะจากเพลงนิยมเก่าๆ²

ในปี 1995 “ดีเจ บาบู” (Babu) ได้ให้ความหมายของคำจำกัดความที่แตกต่างระหว่างดีเจที่เปิดเพลงต่างๆไปตามไนต์คลับและสถานีวิทยู ว่า เทิร์นเทเบิลลิสม์ คือ การปรุงแต่ง การผสมเสียงการสังเคราะห์และการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆขึ้นเพื่อให้เกิดสิ่งที่แตกต่าง³

¹ Alan Light, Vibe History of Hip-hop, (New York, Random House, Ltd: 1999), pp.7-8

² แหล่งที่มา URL: <http://www.rapper.org.uk/kingsmen/history.html>. 2003.

³ Kembrew Mcleod, URL: <http://www.scratch.com/a history of turntablism>

ลักษณะเด่นของดีเจ หรือ เทิร์นเทเบิลลิสม์⁴

วิธีการหลักๆของดีเจ หรือเทิร์นเทเบิลลิสม์

เทิร์นเทเบิลลิสม์ประกอบด้วยวิธีหลักๆ 2 ลักษณะคือ

1. การสแครชชิง (Scratching)

คือการใช้นิ้วมือถูกับแผ่นเสียงเพื่อให้เกิด การข้ำกการเดินหน้า ถอยหลัง ทำให้ตะกุกตะกัก การหยุด การสร้างสรรค์ต่างๆตามเอกลักษณ์เฉพาะตัว

2. การบีต แจ็กกิง (Beat Juggling)

คือ วิธีการ โดยการใช้เสียงจังหวะ เช่น เสียงกลอง เสียงสังเคราะห์ต่างๆ ที่เพิ่มเข้ามาเป็น องค์ประกอบที่ร่วมกับการสแครช



ภาพที่ 1. ภาพตัวอย่าง แสดงลักษณะของดีเจหรือเทิร์นเทเบิลลิสม์

ที่มาของภาพ URL: <http://www.scratch.com/a history of turntabism>

1.2 เอ็มซี (MC) หรือแร็ปเปอร์ (Rapper)

ประวัติความเป็นมา

การแร็ปได้พัฒนารูปแบบมาพร้อม ๆ กับวัฒนธรรมของชนผิวสีในมหานครนิวยอร์ก จนถึงช่วงประมาณปีคริสต์ศักราชที่ 1980 แร็ปเริ่มขยายฐานความนิยมจากวัฒนธรรมฮิปฮอป เข้าสู่ความนิยมของคนอเมริกันและได้รับความนิยมในหมู่คนผิวขาวมากขึ้น เพลงแร็ปกลายเป็นเครื่องแสดงการปฏิบัติต่อระบอบของคนขาว ด้วยเนื้อหาที่รุนแรงและดนตรีที่อึกทึก แต่เหนือสิ่งอื่นใดมันคือแนวคิดของการปฏิบัติต่อเชื้อชาติที่ซับซ้อนอยู่เบื้องหลัง และแล้ววงแร็ปเด็กหนุ่มผิวขาว “เดอะ บีสต์ บอย” (The Beastie Boy) ได้นำเพลงแร็ปขึ้นสู่ความนิยมติดอันดับเป็นครั้งแรก

⁴ Alan Light, Vibe History of Hiphop, (New York, Random House, Ltd: 1999), pp.8

ในเพลง “Fight for Your Right” ในเวลาเดียวกัน “วง รัน ดีเอ็มซี” (Run-DMC) วงแร็ปยุคบุกเบิกได้รวมตัวกับวงร็อก “แอโรสมิธส์” (Aerosmith) กับเพลง “Walk This Way” ขึ้นไปอยู่ในสิบอันดับเพลงยอดนิยมได้เช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นการร่วมงานกันระหว่างคนตรีร็อกและคนตรีแร็ป ผลที่ได้นี้ทำให้วง “Run-DMC” เป็นวงแร็ปวงแรกที่ได้ออกอากาศทาง เอ็มทีวี (MTV) ที่กำลังอยู่ในช่วงเวลานั้นบ่อยครั้ง เพลงแร็ปถือได้ว่าเป็นสื่อกลางพุดถึงสังคมอเมริกันในขณะนั้น ด้วยเนื้อหาที่รุนแรงเสียดสีแบบไม่ประนีประนอม เปรียบเสมือนกับเพลงโฟล์คของ “บ็อบ ดีแลน” (Bob Dylan) จากช่วงทศวรรษที่ 60 เพลงแร็ปเป็นเหมือนช่องข่าว ซีเอ็นเอ็น(CNN) ของชาวอเมริกันผิวสีที่สะท้อนภาพสังคมได้อย่างหมดเปลือก แร็ปเปอร์มีสถานภาพเป็นกระบอกเสียงของคนดำ นอกเหนือจากการเป็นแนวดนตรี⁵

รูปแบบการนำเสนอเพลงแร็ปสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักๆ คือ

1. โพลิติคอล แร็ป (Political Rap)

มีรูปแบบของการสะท้อนภาพสังคมและการเมืองที่สุดแสนจะพอนพะของอเมริกัน

2. แก๊งสเตอร์ แร็ป (Gangsta Rap)

มีรูปแบบที่แสดงความรุนแรงของอิทธิพล เนื้อหาที่เกี่ยวกับพวกนอกกฎหมาย เต็มไปด้วยความรุนแรง เซ็กส์และยาเสพติด “เอ็นดับเบิลยู เอ” (N.W.A) คือวงแก๊งสเตอร์แร็ปวงแรก ที่ได้ ออกอัลบั้มในสังกัดค่ายใหญ่ เพลงของพวกเขาสะท้อนมุมมองที่เต็มไปด้วยความรุนแรงจน เอฟ บี ไอ (FBI) ต้องออกมาตรการเซ็นเซอร์เพลง แต่เหมือนเป็นการช่วยเพลงแก๊งสเตอร์ แร็ป กับได้รับความสนใจมากขึ้นและได้รับความนิยมในวงกว้างส่วนอีกฟากฝั่งมหาสมุทร “วง ยู เอส 3” (US 3) จากอังกฤษได้นำเพลงแจสคลาสสิกมาทำใหม่และกลายเป็นเพลงยอดนิยมประจำปีคริสต์ศักราชที่ 1993 กับเพลง แคนดาเลีย โดยได้นำเสียงเครื่องเป่าเข้ามาใช้ต่อมาได้มีการมอบรางวัลแกรมมี่สาขาเพลงแร็ปให้กับแนวดนตรีที่ครั้งหนึ่งเคยถูกตราว่าเป็นแนวดนตรีนอกคอก ไร้ซึ่งสุนทรียะและคุณค่าทางโศดประสาท ความสำเร็จของเพลงแร็ปในตลาดเพลงส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากความนิยมของ “เอ็มซี แฮมเมอร์” (MC Hammer) ที่ช่วยปลุกกระแส ด้วยรูปแบบเพลงป๊อป แร็ป ช่วงต้นปีคริสต์ศักราชที่ 1990 ในเพลง “You Can’t Touch This” และความนิยมสุดๆ ของแร็ปเปอร์ผิวขาว “วานิลลา ไอซ์” (Vanilla Ice) ในเพลง “Ice Ice Baby” จากอัลบั้ม “To Extreme” จากนั้นกระแสความนิยมเพลง ป๊อปแร็ปและโพลิติคอล แร็ป จึงถูกแทนที่ด้วยแก๊งสเตอร์ แร็ป

⁵ Sacha Jenkins, Ego Trip’s Book of Rap Lists, [New York, 1990], pp.12-14

ตลอดช่วงปีคริสต์ศักราช 1990 จนถึงปัจจุบัน แก็งสเตอร์ แร็ป ประสบความสำเร็จด้วยกลุ่มคนฟังที่มากกว่า⁶

1.3 เบรกแดนซ์ (Breakdance)

ประวัติความเป็นมา

เบรกแดนซ์จัดได้ว่าเป็นกีฬาของวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งถือกำเนิดขึ้นในช่วงประมาณปีคริสต์ศักราชที่ 1969 จากความนิยมชมชอบในรูปแบบการเต้นของนักร้องฮอดนิมที่ชื่อ เจมส์ บราวน์ ในคอนเสิร์ต “Get on the Good Foot” ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ และกลายเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้วัยรุ่นในย่านบรองซ์ มหานครนิวยอร์กเกิดการตื่นตัว โดยการนำของ “ดีเจแอฟริกา บัมบาตา” ที่ต้องการให้เด็กวัยรุ่นในชุมชนของเขาเลิกก่อเรื่องทะเลาะวิวาทกันและหันมาแข่งขันการสร้างสรรค์ด้วยการเต้นเบรก ดีเจบัมบาตา ได้ก่อตั้งเป็นสมาคม “The Zulu Nation” ขึ้น เพื่อเป็นสถานที่จัดการแข่งขัน นักเต้นเหล่านี้ถูกเรียกว่า “บี บอย” (B-Boy) รูปแบบการเต้นเบรกแดนซ์ในช่วงแรกนักเต้นจะปรับตัวให้มีลักษณะเหมือนกับหุ่นยนต์ โดยใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายและเท้าเป็นหลัก เรียกว่า มูนวอล์ก (Moonwalk) เป็นรูปแบบหนึ่งของเบรกแดนซ์ที่นิยมในช่วงทศวรรษที่ 80⁷

รูปแบบการเต้นเบรกแดนซ์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะหลักๆ คือ⁸

1. สไตล์ (Style)

คือ ทำประยุกต์เฉพาะตัว เช่น การใช้ท่าทางของกังฟู หรือศิลปะการต่อสู้แบบอื่น

2. พาวเวอร์ มูฟ (Power Move)

คือ การใช้รูปแบบของยิมนาสติก (Gymnastics) เข้ามาผสมผสาน การใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น การบิด การหมุนตัวที่รวดเร็ว ทำหมุนหัว หมุนหลัง

ลักษณะท่าทางของรูปแบบ พาวเวอร์ มูฟ

วินด์มิล (Windmill) รูปแบบการเต้น การบิด การหมุนตัว ที่ใช้ท่าหมุนของกั๊กหันมาประยุกต์ในการเต้น ผู้เต้นจะใช้ร่างกายทรงตัวและใช้ขาทั้งสองข้างหมุนไปเรื่อยๆ

⁶ วชิรวัฒน์ มากดี, นิตยสาร เอ็มทีวี (กันยายน:2547), หน้า 86-89

⁷ แหล่งที่มา . [http:// URL:http://www.rapworld.com.html](http://URL:http://www.rapworld.com.html), 2004.

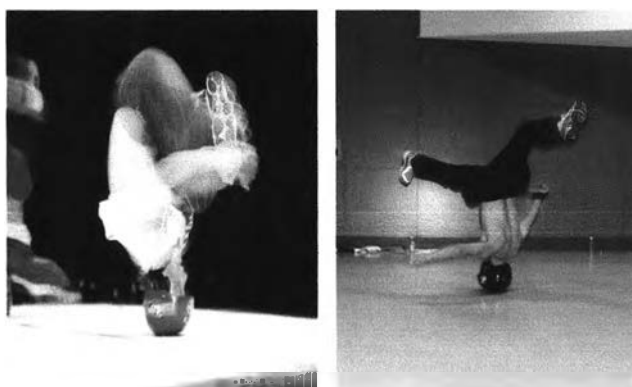
⁸ นิตยสาร เอ็มทีวี ,(ฉบับที่ 019 สิงหาคม ,2547) หน้า 54.



ภาพที่ 2 รูปแบบการเดินเบรกแดนซ์แบบวินคัมมิล
ที่มาของภาพ URL:<http://www.spoon.co.kr/bbs/2board.html>.

แบ็คสปินส์ (Backspins) รูปแบบการเดินที่ใช้หลังลงไปหมุนกับพื้น

เฮดสปินส์ (Headspins) รูปแบบการเดินที่ใช้ศรีษะลงไปหมุนกับพื้น โดยผู้เต้นจะหมุนศรีษะ ขาจะชี้ฟ้า แล้วใช้มือหมุนไปเรื่อยๆ จนกระทั่งถึงจุดสมดุล ซึ่งสามารถทรงตัวได้ก็จะปล่อยมือให้อิสระ



ภาพที่ 3 รูปแบบการเดินเบรกแดนซ์แบบเฮดสปินส์
ที่มาของภาพ URL:<http://www.spoon.co.kr/bbs/2board.html>.

1.4 กราฟฟิตี (Graffiti)

ประวัติความเป็นมา⁹

กราฟฟิตี (Graffiti) มีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียน ในช่วงปี ค.ศ.1966-1971 ความหมายคือ ลวดลายหรือตัวอักษรที่ถูกทำขึ้น เพื่อแสดงความเป็นเจ้าถิ่นของพวกกลุ่มเด็กวัยรุ่น ในเวลานั้น ที่เมืองฟิลาเดเฟียและเพนซิลวาเนีย ในสหรัฐอเมริกา กราฟฟิตีในช่วงเวลานั้นเป็นการเขียนชื่อตัวเองหรือไม้ก็ชื่อกลุ่มที่ตัวเองสังกัด ต่อมาได้เกิดการแพร่ระบาดมาถึงเมืองนิวยอร์ก

⁹ นิตยสาร a day (ฉบับที่ 9 พฤษภาคม ,2541)หน้า 20.

ในปี ค.ศ. 1971 หนังสือพิมพ์ นิวยอร์ก ไทม์ (New York Times) ได้ตีพิมพ์บทความที่เขียนถึงกราฟฟิตี้เป็นครั้งแรกโดยพูดถึง “TAKI 183” ชื่อย่อของผู้ชายชาวนิวยอร์กคนหนึ่ง ซึ่งมีชื่อจริงว่า “เดมิทริอัส” และ 183 คือ หมายเลขของถนนที่เขาพักอาศัยอยู่ เขามีอาชีพเป็นพนักงานส่งเอกสาร ทำให้เขาต้องใช้ชีวิตส่วนใหญ่ตามท้องถนนและรถไฟใต้ดิน ทำให้เขาเกิดนึกสนุกไปพ่นสีบนกำแพง ต่อมากราฟฟิตี้เริ่มแพร่ระบาดขึ้นเรื่อยๆ ต่อมาจึงกลายเป็นสังคมย่อยๆ ของคนกลุ่มหนึ่งที่บรูคลิน ในนิวยอร์ก กราฟฟิตี้แพร่ระบาดไปทั่วผนังกำแพง รถไฟใต้ดิน และสถานที่สาธารณะต่างๆ เมื่อความนิยมได้เดินทางมาถึงจุดหนึ่ง ก็ทำให้เกิดการแข่งขันในหมู่ผู้คนที่ชื่นชอบ ต่อมาจึงเกิดความตื่นตัวและกลายเป็นวัฒนธรรมย่อยๆ จากรูปแบบของการใช้ชื่อย่อหรือสัญลักษณ์ในช่วงแรก กลายมาเป็นรูปแบบกราฟฟิตี้ที่เป็นรูปภาพ ในปัจจุบันกราฟฟิตี้ เป็นศิลปะร่วมสมัยประเภทหนึ่ง ซึ่งเป็นคำกล่าวในบทความชื่อ “The Graffiti hit parade” ซึ่งถูกตีพิมพ์ในนิตยสารนิวยอร์ก ในปี ค.ศ. 1973 เขียนโดย “ริชาร์ด โกลด์สไตน์” ในปี ค.ศ. 1974 ศิลปะกราฟฟิตี้เฟื่องฟูจากการที่เคยเป็นสิ่งแปลกประหลาดแต่ได้กลับกลายมาเป็นภาพชินตา ทุกกำแพงในนครนิวยอร์กแทบจะไม่มีที่ว่างหลงเหลือ

ในปี ค.ศ. 1979-1980 ศิลปินกราฟฟิตี้ “ลี ควินโนนส์” และ “แพ็บ ไฟฟ์” ได้เปิดแสดงผลงานขึ้นที่กรุงโรม ประเทศอิตาลี โดยได้รับแรงสนับสนุนจากนายหน้าค้างานศิลปะ “เคลาดิโอ มูนิ” งานนี้จัดแสดงขึ้นที่ หอศิลป์ Stephen Eni’ Fashion Moda และ Patti’ Fun Gallery นักวิจารณ์และพ่อค้างานศิลปะต่างให้ความสนใจกับศิลปินรูปแบบใหม่นี้¹⁰

ลักษณะเด่นของกราฟฟิตี้ (Graffiti)

ปัจจุบันกราฟฟิตี้คือ ศิลปะร่วมสมัยรูปแบบหนึ่งในปัจจุบัน ที่แพร่ระบาดขึ้นเรื่อยๆ ตามกำแพงและสถานที่สาธารณะต่างๆ เป็นอีกหนึ่งในส่วนของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่ได้รับ ความนิยมแพร่หลายออกไปในหลายประเทศทั่วโลก รูปแบบการพ่นสีหรือการขีดเขียนตามกำแพงเหล่านี้มีรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยสามารถแบ่งแยกประเภทได้ดังนี้¹¹

รูปแบบแท็กสไตล์ (Tag Style)

คือ รูปแบบเก่าที่ใช้วิธีการเซ็นชื่อกลุ่ม หรือชื่อย่อ และเป็นรูปแบบเริ่มต้นของกราฟฟิตี้



¹⁰ Alan Light, Vibe History of Hiphop, (New York, Random House, Ltd: 1999), pp.35-53

¹¹ แหล่งที่มา URL: <http://www.hiphop-art.de.html>.

ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่าง รูปแบบของแท็กสไตล์ (Tag style)

ที่มาของภาพ URL:<http://www.hiphop-art.de>

รูปแบบโทรว็อฟ หรือ บับเบิล (Throw-up หรือ Bubble Style)

การเพิ่มรายละเอียดของการวาด ระบายหรือพ่นอย่างรวดเร็วและให้ขอบเขตกว้างออกไปโดยไม่มีรายละเอียดมาก เพื่อสร้างรูปแบบที่มีสีสันต่างๆ



ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่าง รูปแบบบับเบิลสไตล์ (Bubble style) หรือรูปแบบโทรว็อฟ (Throw-up)

ที่มาของภาพ URL:<http://www.hiphop-art.de>

รูปแบบบล็อกบัสเตอร์ (Blockbuster Style)

เป็นก้าวถัดมาในการพัฒนารูปแบบของการเขียน ดังที่ปฏิบัติตามประวัติศาสตร์ของกราฟฟิตี้ และรูปร่างของตัวอักษร รูปร่างแบบนี้มีเอกลักษณ์ที่ตัวอักษรอ่านง่าย แต่ไม่ได้ให้ตัวเลือกที่มากนักสำหรับการสร้างรูปแบบ ดังนั้นจะสังเกตได้ว่าจะไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงมาจนถึงทุกวันนี้ ปัจจุบันจะพบเห็นได้บ่อย ใกล้ทางหลวง ทางรถไฟ หรือรถถังคัน

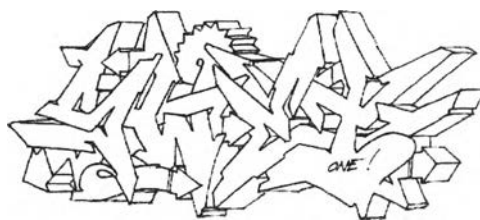


ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างรูปแบบของบล็อกบัสเตอร์ (blockbuster Style)

ที่มาของภาพ URL:<http://www.hiphop-art.de>

รูปแบบไวลด์สไตล์ (Wild Style)

เป็นรูปแบบถัดมาเมื่อพิจารณาถึงความสลับซับซ้อน คำนิยามของรูปแบบนี้จะกว้าง จนต้องพิจารณาถึงรูปแบบย่อยๆของรูปแบบไวลด์สไตล์ (wild style) ยกตัวอย่างเช่น รูปแบบเซมิไวลด์สไตล์ (Semi wild style) การแปรผันนี้จะซับซ้อน ส่วนประกอบของตัวอักษรบางอย่างจะปรากฏเป็นตัวเชื่อม ในรูปแบบนี้ตัวอักษรนั้นจะมีความพลวัต (Dynamic) มากกว่ารูปแบบที่กล่าวมาข้างต้น และจะเริ่มมีการผสมปนเปเข้าหาซึ่งกันและกัน ในแนวทางที่แตกต่างกันหลายอย่าง ซึ่งขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้เขียนสำคัญที่ว่าตัวอักษรจะต้องกะทัดรัด



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างรูปแบบของไวลด์สไตล์ (Wild Style)

ที่มาของภาพ. URL:<http://www.hiphop-art.de>

รูปแบบเซมิไวลด์สไตล์ (Semi Wild Style)

เป็นรูปแบบที่นิยมใช้กันมาก เนื่องจากการเขียนรูปแบบนี้ใช้เวลาไม่มาก และสามารถดึงดูดใจผู้รับสาร ทำให้รูปแบบนี้กลายเป็นที่นิยมสำหรับวัฒนธรรมฮิปฮอป และเมื่อกล่าวถึงรูปแบบดั้งเดิมของไวลด์สไตล์ (Wild Style) ถ้าพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่า ตัวอักษรนั้นมีความพลวัต(Dynamic) มากกว่า มีส่วนประกอบต่างๆ เช่น ลูกศร ตัวเชื่อมต่างๆ จะมีความสลับซับซ้อนมากกว่า และจากทั้งหมดนี้จึงทำให้รูปแบบดั้งเดิมได้รับความนิยมน้อยกว่าแบบเซมิไวลด์สไตล์ (Semi Wild Style) อย่างไรก็ตาม ชื่นงาน ไวลด์สไตล์ (Wild Style) ที่ดีควรเป็นตัวอย่างตัวอักษรรูปร่างที่ดี



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างของรูปแบบของเซมิไวลด์สไตล์ (Semi Wild Style)

ที่มาของภาพ. URL:<http://www.hiphop-art.de>

รูปแบบคอมเพล็กซ์สไตล์ (Complex Style)

เป็นรูปแบบที่ดำเนินต่อจากรูปแบบ ไวลด์สไตล์ (Wild Style) สามารถกล่าวได้ว่า รูปแบบนี้ทำให้ตัวอักษรนั้นกว้างขึ้น เพราะใช้ส่วนประกอบมากที่สุด เช่น ลูกศร ตัวเชื่อมปรากฏการณ์กระจกการผสม รูปแบบนี้ไม่ได้ใช้กันแพร่หลาย แต่เป็นรูปแบบที่สร้างความแตกต่างระหว่าง คอมเพล็กซ์สไตล์ (Complex Style) กับ ไวลด์สไตล์ (Wild Style) ซึ่งแบ่งแยกตัวอักษร โดยผ่านทางตัวอักษรที่มีอิสระโดยสมบูรณ์

รูปแบบสามมิติ (3D)

เป็นรูปแบบที่แตกต่างโดยสิ้นเชิง ไม่มีโครงสร้างที่ทำต่อกันมา การแบ่งแยกระหว่างระนาบจะใช้เงา มีนักเขียนไม่กี่คนที่ใช้รูปแบบสามมิติ แม้ว่าจะเป็นการพัฒนาระดับสูงของนักเขียน ในขณะที่

บางคนอ้างว่า ผู้เขียนรูปแบบสามมิติ เป็นศิลปินไม่ใช่ช่างเขียน โดยทั่วไปรูปแบบนี้มีพัฒนามาจากยุโรปในช่วงทศวรรษที่ 90



ภาพที่ 9 รูปภาพตัวอย่าง รูปแบบสามมิติ (3D)
ที่มาของภาพ.URL:<http://www.hiphop-art.de>

อิทธิพลอื่นๆที่มีผลต่อรูปแบบของกราฟฟิตี้¹²

คุณลักษณะที่แตกต่างกันของรูปแบบที่หลากหลายในแง่รายละเอียด นำไปสู่การพิจารณารูปร่างและโครงสร้างต่างๆ อย่างไรก็ตาม ยังมีส่วนประกอบอื่นๆที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบ เช่น เทคนิคการแต่งเติม ปัจจัยทางด้านภูมิภาค และคุณสมบัติส่วนตัวของนักเขียน อิทธิพลของสีเส้นโครงสร้างทำให้เกิดที่ว่างในตัวอักษร การใช้สีเส้นของเทคนิคสเปรย์ ส่วนที่เป็นสีช่วยแต่งเติมช่วยเพิ่มชีวิตชีวาแก่เส้นโครงสร้าง และมีผลโดยตรงต่อลักษณะที่ดูพลวัต (Dynamic) การเรียนรู้เรื่องสีและการใช้สีที่เหมาะสมกับรูปแบบ และสิ่งที่ได้ต่อมา คือ รูปแบบเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ซึ่งไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นตัวอักษร แต่ยังแสดงการแต่งแต้มสี จำนวนของตัวอักษรก็มีผลด้วย ชื่อของนักเขียนมักจะประกอบไปด้วย 3-6 ตัวอักษร คำที่เลือกมักไม่ประกอบไปด้วยคำที่เหมือนกัน การสื่อสารจะเห็นถึงการเคลื่อนไหวของตัวอักษรที่ดีกว่า เพราะการมองเห็นโดยส่วนใหญ่จะถูกครอบงำให้เห็นตัวอักษรเป็นคู่ๆ หรือซ้ำๆกัน รูปแบบมักเป็น 1 หรือ 2 คำ ที่มีสระ คำสั้นๆ ต้องการแค่เพียงมองผ่านตา ในขณะที่คำยาวๆ จะใกล้ชิดกว่าเพื่อให้ต้องดูซ้ำสอง ตัวอักษร 2 ตัวมักเป็นตัวย่อ หรือรูปแบบโทรวอป (Throw-up) การรวม 3 ตัวอักษรมักจะปฏิบัติในแนวทางเดียวกัน แต่มันเป็นชื่อสั้นๆได้ด้วย คำที่ประกอบด้วย 3 หรือ 5 ตัวอักษร ช่วยให้ความเข้าใจถูกต้องและรวดเร็วยิ่งขึ้น ชื่อที่ใช้ตัวอักษร 6 ตัว หรือมากกว่าจะใช้เฉพาะรูปแบบแท็กสไตล์ (Tag Style) จำนวนของตัวอักษรสร้างจังหวะของรูปแบบ ข้อมูลซึ่งจะสื่อผ่านก็มีความสำคัญต่อการสร้างรูปแบบ นักเขียนต้องการชี้ให้เห็นลักษณะส่วนตัวของเขา รูปแบบหนึ่งๆเป็นเหมือนกระจกสะท้อนถึงสิ่งหนึ่ง ซึ่ง

¹²แหล่งที่มา.URL: <http://www.hiphophistory.com>

สะท้อนภาพของสิ่งแวดล้อมที่พยายามให้เข้ากับสถาปัตยกรรม มันแสดงคนในฐานะของการสื่อสารของน้ำหนักที่มหาศาล รูปร่างและขนาดของรถไฟมีอิทธิพลที่น่าพิจารณาต่อรูปแบบรูปแบบที่สร้างบนรถไฟภายใต้หน้าต่าง และระหว่างประตูของผู้โดยสารได้กลายเป็นขนาดมาตรฐานของรูปแบบ

ความจริงที่ว่ารูปแบบได้พัฒนาบนรถไฟที่เคลื่อนที่ได้มีอิทธิพลต่อรูปแบบ คือรูปแบบของกราฟฟิตี้ก็มีรูปแบบของการเคลื่อนไหวเช่นกัน การใช้ภาพที่มาเป็นส่วนประกอบ มาจากอิทธิพลของสื่อหรือการพาณิชย์ เช่น การ์ตูน โทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์ สามารถเห็นได้ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งงานจะใหญ่ขึ้น สว่างขึ้น เร็วกว่า เป็นพลาสติกกว่า เคลื่อนไหวกว่า หลากหลายกว่า เฉพาะตนกว่า และมันจะยังคงพัฒนาต่อไป กราฟฟิตี้มีเป้าหมายที่การวาดความคิดต่างๆ บนพื้นผิวในเมืองที่อิสระ เช่น พื้นผิวภายนอกรถไฟและอาคารต่างๆ

รูปแบบปัจจุบัน คือพลาสติกและความหยาบ คุณสมบัติอย่างหนึ่งที่มีก็คือ มีจังหวะ รูปร่างของตัวอักษรที่ชี้นำการเคลื่อนไหวของสายตา จังหวะการอ่าน และความเข้าใจรูปแบบนี้จะเร็วและอยู่ได้ไม่นานเหมือนที่มันเกิดขึ้น มันจะต้องชัดเจนและเข้าใจได้ การมองเพียงแรกเห็นต้องการกระตุ้นให้ผู้รับสารให้เวลามองอย่างใกล้ชิด และพิจารณาชิ้นงานนั้นอย่างถี่ถ้วน ความสมดุล ความกลมกลืน ความเป็นเอกภาพ และอยู่ในความใกล้ชิดอย่างต่อเนื่องกับรูปทรงปัจจุบันของอักขระ รูปแบบเป็นการโต้แย้งกับหัวใจที่มีอยู่ รูปแบบของกราฟฟิตี้เป็นเครื่องมือที่เป็นนามธรรม และมีผลทางจิตใจมาก แหล่งที่มาของความพึงพอใจของนักเขียนกราฟฟิตี้ รูปแบบเป็นการแสดงถึง ความน่าประหลาดใจ ความลึกลับ เขย่าขวัญ ความลึกลับ ความมีน้ำหนักและเบาหวิว การดึง การฉีก และการระเบิด

สัญลักษณ์ของรูปแบบ ¹³

กราฟฟิตี้นิยมใช้สัญลักษณ์ต่างๆเพื่อสื่อสารถึงปรัชญาและแนวคิดทั้งหมด โดยจะใช้เพียงหนึ่งสัญลักษณ์เท่านั้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อรูปแบบที่ควรพิจารณาถึงความเกี่ยวข้องและรูปทรง

ตัวเลข หรือการรวมตัวเลขอารบิกและโรมันเข้าหากัน

จะพบอยู่หลังพื้นที่ใช้เป็นตัวเสริมเพื่อสร้างความแตกต่างจากพื้นที่อื่นๆ ที่ดูเหมือนกัน หรือ ชี้ถึง ปีเกิด เลขที่บ้าน ถนน ฯลฯ การสร้างรูปทรงของตัวเลขมักทำตามกฎเกณฑ์ของรูปแบบ ตัวเลขจะพบบ่อยในรูปแบบของลายเซ็น (Tag)

ลูกศร เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของรูปแบบ

¹³ แหล่งที่มา.URL:<http://www.hiphop-art.de>

ได้ถูกใช้ก่อนในรูปแบบของลายเซ็น(Tag)เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อแสดงการเคลื่อนไหวและทิศทางในรูปแบบถูกประยุกต์ใช้บ่อยมากในรูปแบบเซมิไวลด์สไตล์ (Semi Wild Style) ในจำนวนที่มากตรงตอนต้นและตอนท้ายตัวอักษร เพราะลูกศรเป็นสัญลักษณ์ของรูปแบบนี้อาจวาดลูกศรได้หลายแนวในจำนวนมากๆ บ่อยครั้งที่พบลักษณะของลูกศรที่แตกหรือหัก

ปิรามิด มักพบที่ปลายหางของตัวอักษร

พวกมันยืดขยายและจบรูปทรงของมัน ทั้งอาจปรากฏโดยทำลายส่วนประกอบของตัวอักษร ปิรามิดใช้เป็นส่วนประกอบของชิ้นส่วนสามเหลี่ยมในรูปแบบสามมิติ

หัวใจ ใช้เป็นฐานของลูกศร

และไปอยู่ที่หางยาวของตัวอักษร หัวใจใช้เป็นส่วนเสริมของตัวอักษรที่ดูไม่มั่นคง เช่น T,F,P,L,Y หัวใจอาจถูกวาดในที่ซึ่งต้องการใช้หัวใจแทนที่ตัวอักษร เช่น O

วงกลมและดาว

สัญลักษณ์เหล่านี้ใช้เชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด วงกลมมักใช้เป็น O และดาว พบบ่อยมาก มักใช้ตรงกลางตัวอักษรเพื่อให้เป็นรู ดาวมักแทนที่วงกลมเป็นจุดเหนือตัวอักษร I ลักษณะการใช้สัญลักษณ์แบบนี้ไม่ค่อยปรากฏในลักษณะของส่วนที่เป็นรูปทรงบริสุทธิ์ แต่จะพบในการออกแบบรูปทรงภายใน ที่มักจะใช้ รูปทรงของดาว ลูกศร รูศูญแจ กากบาท ฯลฯ หรือเป็นรูปร่างที่เป็นขอบของตัวอักษรในบางรูปแบบ อาจสามารถกล่าวได้ว่า รูปแบบสัญลักษณ์เหล่านี้เป็นรูปร่างในเชิงลบ

เส้นขวาง (Serif)

ในบางกรณี ถูกใช้เป็นส่วนประดับของหางตัวอักษร

หู (Ear)

เป็นเส้นบางซึ่งเชื่อมหางตัวอักษร เพื่อให้เกิดเสน่ห์ของช่องว่าง

องค์ประกอบที่แตกต่างที่มีอยู่อย่างกว้างขวางสามารถใช้เป็นส่วนประดับหรือเครื่องมือเชื่อมโยง วงกลม ตะขอ เกลียว รู หอย เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบเช่นที่ว่ามัน ซึ่งช่วยในการสร้างความเคลื่อนไหวได้มากขึ้น และทั้งหมดนั้นสามารถพบได้ในรูปแบบต่างๆ ตามที่เห็นนักเขียนใช้เป็นวิธีการในการสร้างกันอย่างกว้างขวางเพื่อใช้ในการตกแต่งตามรูปแบบของคน

บทสรุป

จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นพอจะสามารถสรุปได้ว่า ส่วนประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมฮิปฮอปทั้ง 4 ส่วน คือ ดิจหรือเทิร์นเทปลิสม์ เอ็มซีหรือ แร็ปเปอร์ เบรกแดนซ์ และ กราฟฟิตี้ มีลักษณะเด่นที่สำคัญ ดังนี้ คือ

ลักษณะเด่นของ ดิจหรือเทิร์นเทปิส

ดีเจหรือเทิร์นเทบิส ประกอบด้วยวิธีการหลักๆ 2 ลักษณะ คือ

1. สแครชชิง (Scratching)
2. บีต แจ็กกิง (Beat Juggling)

ลักษณะเด่นของ เอ็มซีหรือแร็ปเปอร์

รูปแบบการนำเสนอเพลงแร็ปสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักๆ คือ

1. โพลิติคอล แร็ป (Political Rap)
2. แกงสเตอร์ แร็ป (Gangsta Rap)

ลักษณะเด่นของเบรกแดนซ์

รูปแบบของการเต้นเบรกแดนซ์สามารถแบ่งออกได้ตามลักษณะท่าทางการเต้น ดังนี้

1. มูน วอล์ค (Moonwalk) เป็นรูปแบบการเต้นเบรกแดนซ์แบบเก่า โดยอาศัยการ เคลื่อนไหวเท้าเป็นหลัก เหมือนการเดินของไมเคิล แจ็กสัน
2. วินด์ มิลล์ (Windmill) เป็นรูปแบบการเคลื่อนไหว การบิด การหมุนตัว คล้ายกับการหมุนตัวของกังหัน
3. แบ็คสปินส์ (Backspins) เป็นรูปแบบของการเต้น โดยใช้ส่วนของหลังไปหมุนบนพื้น
4. เฮดสปินส์ (Headspins) เป็นรูปแบบของการใช้ศีรษะลงไปหมุนกับพื้น

ลักษณะเด่นของกราฟฟิตี้

รูปแบบของตัวอักษรที่พบในงานกราฟฟิตี้

1. แท็ก สไตล์ (Tag Style)
2. บับเบิล สไตล์ หรือ โทรว อัป (Bubble Style หรือ Throw-up)
3. บล็อกบัสเตอร์ สไตล์ (Blockbuster Style)
4. ไรด์ สไตล์ (Wild Style)
5. คอมเพล็กซ์ สไตล์ (Complex Style)
6. รูปแบบสามมิติ (3 D)

อิทธิพลอื่นๆที่มีผลต่อรูปแบบของกราฟฟิตี้

สี เส้น โครง ที่วางในตัวอักษร จำนวนของตัวอักษร การเคลื่อนไหวของตัวอักษร การให้จังหวะของตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร การใช้ภาพเข้ามาประกอบ รูปแบบที่แสดงถึง การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางเรขาคณิต

2.1 สี (Color)¹⁴

เป็นสัญลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุด ในการแยกองค์ประกอบต่างๆ จากสภาพแวดล้อมโดยรอบ และจัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบทางเรขาคณิตพื้นฐานที่มีความสำคัญมากอย่างหนึ่ง

ประโยชน์ใช้สอยของสีในการออกแบบ¹⁵

1. การใช้สีเพื่อเรียกร้องความสนใจ งานออกแบบจะประสบความสำเร็จได้ ก็ต้องได้รับความสนใจให้เข้ามาดูก่อน ซึ่งนักออกแบบจะต้องคิดว่ามีเพียงเล็กน้อยที่เรียกร้องความสนใจของผู้ดูสาเหตุที่สีสามารถเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่าองค์ประกอบอื่น เช่น ลวดลายหรือตัวอักษรก็เพราะตาของเรานั้นเข้าใจสีได้แม้จะไม่อยู่ที่จุดที่ชัดเจนก็ตาม ในการออกแบบพื้นที่ใหญ่ๆตาจะสามารถจับสีได้ก่อนอื่น ตามมาด้วยภาพและสัญลักษณ์ต่างๆ จากนั้นจึงเป็นตัวอักษร ตามมาด้วยรูปทรง ข้อความและลวดลายซ้ำ สีเป็นองค์ประกอบที่สามารถทำหน้าที่ได้เร็วที่สุด จึงมีบทบาทที่จะทำเปิดโอกาสจากผู้พบเห็น ให้เข้ามาดูใกล้ๆ เป็นการปูทางสู่ความสำเร็จของงานออกแบบต่อไป

2. การใช้สีเพื่อดึงดูดความสนใจเอาไว้ เป็นที่ยอมรับกันว่างานออกแบบที่มีสีสามารถดึงดูด คนดูไว้ได้นานกว่าสีขาว-ดำ

3. การใช้สีเพื่อสื่อสารข้อมูล สีทำให้ผู้ดูจดจำข้อมูลที่ต้องการสื่อสาร และงานออกแบบนั้นได้เป็นอย่างดี สีต้องทำหน้าที่ให้งานออกแบบดูน่าสนใจไม่หน้าเบื่อ ดังนั้นในการออกแบบนักออกแบบจึงควรจดจำและควรพยายามใช้สีให้ได้ประโยชน์สูงสุดเพื่อเรียกร้องความสนใจและดึงดูดความสนใจเอาไว้ให้ได้นานพอที่จะสื่อสารและย้ำเตือนข้อมูลนั้นเป็นที่จดจำได้เป็นอย่างดี ระดับการสื่อสารของสีมีหลายประเภท แต่ที่จะกล่าวถึงนี้เป็นเรื่องของ การสื่อสารเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสอื่นๆ เช่น รสชาติ เสียง กลิ่นหรือลักษณะพื้นผิวและการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของสีในระดับที่เป็นนามธรรมมากที่สุด

การสื่อสารระดับนามธรรมมี 2 ลักษณะคือ

1. การสื่อสารเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสอื่นๆ

2. การสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ

¹⁴ จิตรพร สีเอียด, การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค, 2545, หน้า 31

¹⁵ จิตรพร สีเอียด, การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค, 2545, หน้า 31

ปัญหาของงานออกแบบส่วนใหญ่มักจะต้องใช้สีเพื่อสื่อสารในระดับนามธรรมซึ่งมักจะทำให้นักออกแบบหลายคนนึกถึงสีมากกว่าองค์ประกอบหลักอื่นๆแต่ในความเป็นจริงแล้วผู้พบเห็นใน ความสำคัญของสีมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆดังนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานจึงควรเรียนรู้ที่จะใช้ สีสื่อสารในระดับนามธรรมให้ได้

1. การสื่อสาร รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ประสาทสัมผัสที่มนุษย์รับรู้นั้นมีผลกระทบสืบเนื่อง ซึ่งกันและกัน สิ่งที่เรามองเห็นเราอาจคาดเดาถึงประสาทสัมผัสอื่นๆ ได้โดยไม่ต้องไป สัมผัสถึงกลิ่น รส เสียง ก่อน ได้พบเห็นจริงๆ
2. การสื่อสารทางอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ เป็นการใช้สีเพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึก ต่างๆหลังจากที่ได้มีการกำหนดแนวความคิดในการออกแบบแล้ว โดยที่สีแต่ละสีจะให้ ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น

สีที่ให้ความรู้สึกเกี่ยวกับขนาด สีอ่อนจะให้ความรู้สึกที่มีขนาดกว้างใหญ่แต่สีเข้มจะ ให้ความรู้สึก ที่แคบ แต่น้ำหนักของสีเข้มจะคู่อ่อนกว่าสีอ่อน

สีที่ให้ความรู้สึกเกี่ยวกับความสะอาด สีที่ผสมขาวหรือสีนวล จะให้ความรู้สึกสะอาดตา

สีที่ให้ความรู้สึกถึงความมีพลัง สีที่ยังไม่มีการผสมใดๆ จะให้พลังสดใสมากกว่าสีที่ถูกผสมแล้ว เช่น สีแดงจะคู่มิพลังมากกว่าสีชมพู (ขาวผสมแดง) และสีน้ำตาล(ดำผสมแดง) นอกจากนี้สีที่ให้ความรู้สึกที่ร้อนแรง เช่น สีส้ม สีแดง สีม่วงแดง จะคู่มิพลังมากกว่าสีในโทนเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน

สีที่ให้ความรู้สึกเกี่ยวกับความเคลื่อนไหว สิ่งที่สามารรับรู้ถึงความเคลื่อนไหวของสีได้ คือลักษณะ ความสั่นสะเทือนของสี (Vibration) โดย “แคนเดนสกี” จิตรกรในกลุ่มนามธรรม (Abstract) ได้ โดยกำหนดการเคลื่อนไหวของสีดังนี้¹⁶

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวภายในตัวเอง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสดใส ชัดเจน มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวออกสู่ภายนอก

สีเขียว ให้ความรู้สึกสดใส ร่มเย็น มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวเข้าสู่กึ่งกลาง

และสีในกลุ่มสีร้อน มีการเคลื่อนไหวมากกว่ากลุ่มสีเย็น

สีที่ให้ความรู้สึกเกี่ยวกับระยะใกล้ไกลต่างๆกัน โดยแบ่งได้เป็นระยะ 3 ระยะดังนี้¹⁷

ระยะหน้า (Fore Ground) คือ สีเหลือง สีส้ม สีแดง

ระยะกลาง (Middle Ground) คือ สีส้มแดง สีเขียว สีน้ำเงิน

¹⁶ จิตรภาพ สีเอเชค,การใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545,หน้า 31

¹⁷ จิตรภาพ สีเอเชค ,การใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545,หน้า 32

ระยะหลัง (Back Ground)

คือ สีม่วง สีน้ำเงิน

นอกจากนี้ยังมีสีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันออกไป เช่น

สีแดง ให้ความรู้สึกรุนแรง ตื่นเต้น แสดงถึงพลังอำนาจ ความกระปรี้กระเปร่าและความ ตื่นเต้นของชีวิต สามารถดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็น

สีเหลือง ให้ความรู้สึกเบิกบาน สนุกสนานรื่นเริง มั่นคง สมบูรณ์ ไร้อุปการมองเห็น

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น อ่างว้างแต่มั่นคง

สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ ร่มเย็น มีชีวิตชีวา กระตุ้นความกว้างของจิตใจ ช่วยให้ประสาทกล้ามเนื้อผ่อนคลายจากความตึงเครียด

สีส้ม ให้ความรู้สึกกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความทะเยอทะยาน มักใหญ่ใฝ่สูง กระวนกระวาย แต่โดดเด่น

สีม่วง ให้ความรู้สึกสงบ ภาควุฒิ เป็นสีที่สันตะเทือนสูง แทนแรงกระตุ้นที่ดี

สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์แต่ใช้ในปริมาณมากจะทำให้จืดชืด น่าเบื่อและจำเจ

สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ มืดมิด น่าเกรงกลัว ความตาย แต่เมื่อใช้กับสีอื่นจะทำให้สีนั้นเด่นขึ้น

สีเทา ให้ความรู้สึกเรียบร้อย ธรรมดา แก่ชรา

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกที่อุดมสมบูรณ์ หนักแน่น มั่นคง ถ้าใช้ในปริมาณมากจะทำให้รู้สึกหงอยเหงา

ทฤษฎีสีในระบบมันเชลล์ (The Munsell Color System) ¹⁸

การศึกษาถึงทฤษฎีสีในระบบมันเชลล์นี้มีการนำมาใช้ครั้งแรกโดย “อัลเบิร์ต เอช.มันเชลล์” (Albert Henry Munsell) ¹⁹ ซึ่งเป็นจิตรกรและครูสอนศิลปะชาวอเมริกัน เขาเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1898 ในการสร้างวงจรัสติ (Color Sphere) แล้วตีพิมพ์ออกเป็นหนังสือที่ชื่อ “A Color Natation” นับเป็นหนึ่งในทฤษฎีสีที่มาตรฐานและได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในอเมริกา ตั้งแต่นั้นมา ระบบของมันเชลล์ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสี (Hue) ทั้งหมด 10 สี และมีสีหลักๆ อยู่ 5 สี ได้แก่ แดง เหลือง เขียว น้ำเงิน และม่วง ส่วนอีก 5 สี เกิดจากการผสมกันของ 5 สีหลักนั้นคือ เหลือง-แดง เขียว-เหลือง น้ำเงิน-เขียว ม่วง-น้ำเงิน และแดง - ม่วง โดยแต่ละสีมีสัญลักษณ์ดังนี้คือ

1. สีแดง (Red : R)

¹⁸ Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik, Time-saver standards for Interior Design and Space Planning, (Singapore : McGraw-Hill, Inc., 1992), pp.1002.

¹⁹ Shigenobu Kobayashi, Colorist, (Japan, Kodansha, Ltd.: 1998), pp.8.

- 2.สีเหลือง (Yellow : Y)
- 3.สีเขียว (Green : G)
- 4.สีน้ำเงิน (Blue : B)
- 5.สีม่วง (Purple : P)
- 6.สีที่เกิดจากการผสมระหว่างสีเหลืองและสีแดง (Yellow - red : YR)
- 7.สีที่เกิดจากการผสมระหว่างสีเขียวและสีเหลือง (Green-Yellow : GY)
- 8.สีที่เกิดจากการผสมระหว่างสีน้ำเงินและสีเขียว (Blue -green : BG)
- 9.สีที่เกิดจากการผสมระหว่างสีม่วงและสีน้ำเงิน (Purple – blue : PB)
- 10.สีที่เกิดระหว่างการผสมระหว่างสีแดงและสีม่วง (Red - Purple : RP)

จำนวนสีรวมคือทั้งหมด 130 สี เป็นแบบมีสี (Chromatic colors) 120 สี และแบบไม่มีสีอีก 10 สี (Achromatic Colors) นอกจากนั้นแล้วยังมีการแบ่งโทนสีเข้มหรือแจ่มชัดไปถึงสว่าง (Vivid Tones – Bright Tones) จากสีที่ดูเบาๆไปจนถึงโทนสีหนักหรือมืด(Subdued Tones – Dark Tones) สามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังนี้คือ

● โทนสีเข้มหรือสีแจ่มชัด (Vivid Tones)

- Vivid (V)** แจ่มชัดหนักแน่นมีชีวิตชีวา
- Strong (S)** ดูที่บกว่าโทนสีเข้มลงมานิดหน่อย

● โทนสีสว่าง (Bright Tones)

- Bright(B)** สว่างชัดเจนเหมือนการสะท้อนของแสงหรือเครื่องประดับเพชรในลักษณะอ่อนหวาน
- Pale (P)** โทนสีอ่อน เบา เจือจาง บรรยากาศเหมือนความฝัน หวานๆ
- Very Pale (VP)** น้ำหนักสีเบาๆ ให้ความรู้สึกถึงความอ่อนโยน และบอบบาง

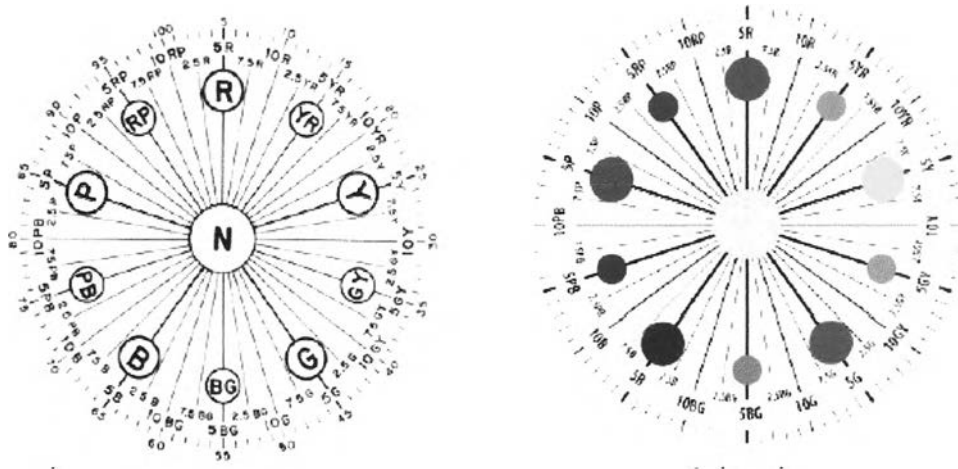
● โทนสีหนัก (Subdued Tones)

- Light Grayish (Lgr)** เรียบง่าย อ่อนโยน
- Light (L)** อ่อนโยน มีเสน่ห์
- Grayish (Gr)** เรียบง่ายหุหุระ
- Dull (Di)** เจ็บ พิถีพิถัน

● โทนสีมืด (Dark Tones)

- Deep (Dp)** ลึกซึ้ง มั่นคง และดูเป็นผู้ดี
- Dark (Dk)** ใ้บรรยากาศของความมั่นคง

Dark Grayish (Dgr) โทลี้เคียงสีค่าให้ความรู้สึกเคร่งเครียด
 และมีการจัดลำดับของสีเป็นวงล้อของสีออกเป็น 100 จุด ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 10. ภาพแสดงสัญลักษณ์สีในระบบมันเซลล์และความสัมพันธ์ของสีที่เกี่ยวข้องกันของสีต่างๆ
 ที่มาของภาพ : Joseph De Chiara,Julius Panero,Martin Zelnik,Time – saver standards for Interior
 Design and Space planning,(Singapore ; McGraw –Hill,Inc.,1992) ,pp.1002.

สีกับบุคลิกภาพ

สีเป็นองค์ประกอบทางเรขาคณิตที่มีความสำคัญ และยังสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ
 ได้ สีสามารถสื่อสารเพื่อให้เกิดอารมณ์คล้อยไปตามแนวคิดในการออกแบบ และสามารถสร้าง
 เอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับงาน โดยการใชสีหรือจำแนกสีอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบผ่าน
 บุคลิกภาพต่างๆ ก็ทำให้สีเหล่านั้นสามารถสื่อถึงความหมายออกมาได้อย่างชัดเจนมากขึ้น “โค
 บายาชิ” (Shigenobu Kobayashi) ได้กล่าวไว้ว่า “การแบ่งประเภทของสีที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของ
 บุคลิกภาพนั้น จะเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้สามารถเข้าใจและรับรู้ถึงการผสมผสานของสีเหล่านั้น
 ได้เป็นอย่างดี”²⁰ โดยสามารถแสดงตัวอย่างเรื่องราวของสีกับบุคลิกภาพได้ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพและสี

บุคลิกภาพ	สี
------------------	-----------

²⁰ Shigenobu Kobayashi ,Color Image Scale ,(Japan,Kodansha,Ltd.:1990), pp. 2.

มีพลัง (Dynamic)	ใช้สีที่แจ่มชัด หนักแน่น มีชีวิตชีวา เช่น สีที่ใช้เกิดจากการผสมสีระหว่างสีแดงและสีม่วง สีที่เกิดจากการผสมสีระหว่างสีเหลืองและสีแดง สีม่วง
จำลอง (Casual)	ความหมายตรงข้ามกับทางการ โทนสีที่ใช้จะมีสีสดใสสว่าง และลิ้นเข้มน สามารถดึงดูดใจได้ดี และเมื่อมีการผสมผสานกันระหว่างคู่สีตรงข้ามก็จะทำให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับกีฬาขึ้นมาทันที
ทันสมัย (Modern)	ความรู้สึกจะนิ่งๆ แลคมชัดเจน และเน้นประโยชน์ใช้สอย การใช้สีที่มีการตัดกันจะให้ความรู้สึก เช่นนี้ สีหลักๆจะเป็นสีดำ โดยการ ใช้สีที่มีความรุนแรง มีการเน้นหรือทำให้โดดเด่นขึ้นมาและการใช้สีส่วนใหญ่ค่อนข้างมีความชัดเจน

จะเห็นได้ว่าสีนั้นสามารถแสดงถึงบุคลิกภาพต่างๆ ออกมาได้และมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการที่เรามีความเข้าใจ และสามารถเชื่อมต่อระหว่างสีกับบุคลิกภาพได้นั้น จะทำให้สามารถทำงานออกแบบที่ตอบสนองต่อโจทย์ เรื่องราว หรือกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี และการเข้าใจในงานออกแบบเรขศิลป์จะเป็นไปได้ง่ายขึ้น มีความชัดเจนมากขึ้น ซึ่งย่อมทำผลงานการออกแบบมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นไปด้วยเช่นกัน

บทสรุป

ในการศึกษาข้อมูลเรื่องสีโดยใช้สีในระบบมันเชลล์ สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ เนื่องจากมีการนำเอาบุคลิกภาพที่ได้จากงานวิจัยของโคบายาชิ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น จึงนำระบบสีที่ตอบสนองต่อบุคลิกภาพเหล่านี้มาใช้ในการศึกษาต่อ เพื่อให้สอดคล้องกัน และเพื่อให้ทราบว่าสีสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพได้ หากมีการเลือกใช้อย่างเหมาะสม ข้อมูลที่ได้จากเรื่องสีจะนำไปทำเป็นแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญต่อไป

2.2 การใช้ตัวอักษร (The Usage of typeface)

ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบทางการออกแบบเรขศิลป์ที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งเนื่องจากตัวอักษรเป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารให้ผู้พบเห็นได้ดี การเลือกใช้ตัวอักษรแบบต่างๆนับเป็นปัญหาพื้นฐานสำหรับการออกแบบเรขศิลป์ในการออกแบบร่วมกับตัวพิมพ์ ไม่ใช่การออกแบบตัวพิมพ์

(Designing with type, not the designing of type) “พอล แรนด์” (Paul Rand) กล่าวว่า “การจัดตัวอักษร (Typography, the art of printing with type) ที่ดี เป็นการหลอมละลายข้อมูลและสื่อจิตใจ จิตสำนึกและจิตไร้สำนึก อดีตและปัจจุบัน ความจริงและความเพ้อฝัน การงานและการเล่น งานช่างและงานศิลปะเข้าด้วยกัน”²¹ มีแบบตัวอักษรมากมายนับร้อยพันแบบ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการใช้ตัวอักษรที่นิยมใช้กันสำหรับกลุ่มฮิปฮอป จากการศึกษาข้อมูลในเบื้องต้นจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่าตัวอักษรที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายสำหรับกลุ่มฮิปฮอป คือรูปแบบอักษรกราฟฟิตี้ (Graffiti Font) ซึ่งเป็นรูปแบบอักษรที่มีลักษณะตัวลายมือเขียน (Script) เป็นส่วนมากและลักษณะตัวไม่มีเส้นยื่น (No Serif) เป็นแบบตัวพิมพ์ที่เรียบง่าย เป็นแบบแบน เส้นกว้าง เส้นหนา จากการศึกษาพบว่าตัวอักษรกราฟฟิตี้ ถูกนำมาใช้ในการพิมพ์เมื่อปี ค. ศ. 1996 โดยใช้เพื่อการตีพิมพ์ในนิตยสารเฉพาะกลุ่มกราฟฟิตี้และได้แพร่หลายออกไป กลายเป็นตัวอักษรที่ใช้ในสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ ของกลุ่มฮิปฮอป

ปัจจุบันตัวอักษรกราฟฟิตี้ในรูปแบบของตัวพิมพ์ ออกเผยแพร่ทางสื่ออินเทอร์เน็ตเนื่องจากตัวอักษรกราฟฟิตี้มีอยู่มากมายในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้ทำการเลือกรูปแบบตัวอักษรเพื่อความสะดวกในการวิจัย โดยเลือกเฉพาะลักษณะตัวอักษรกราฟฟิตี้ที่ได้รับความนิยมจากเว็บไซต์ของตัวอักษรกราฟฟิตี้โดยพิจารณาจาก 30 เว็บไซต์ ดังนี้

1. <http://www.graffitifonts.com/fonts.shtml>
2. <http://www.b-boy.com/graffitifonts.html>
3. <http://www.simplythebest.net/fonts/graffitifonts.html>
4. <http://www.npug.org/downloads/fonts.html>
5. <http://www.jam2dis.com/j2dgraffitifonts.htm>
6. http://www.mrfreefree.com/free_software/free_graffitifonts.html
7. <http://www.moorstation.org/typoasis/graffiti/grf02.htm>
8. <http://www.ezgoal.com/channels/fonts/c.asp?Download=graffitifonts>
9. <http://www.webfontlist.com/pages/catalogs.asp?catalogN=Graffiti>
10. <http://www.atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/cyberp/@y/fontfrenzy.html>
11. <http://www.members.aol.com/chichiX/happyhour/happy1.htm>
12. <http://www.ezgoal.com/channels/fonts>
13. <http://www.adigitaldreamer.com/invision/index.php?showtopic=80>
14. <http://www.freewarepalm.com/graffitifontxp.shtm>
15. <http://www.fontseek.com/fonts/graffiti.htm>
16. <http://www.myfonts.com/fonts/abctype/graffiti>
17. <http://www.myfonts.com/fonts/paratype/graffiti>
18. <http://www.shice.de/php/www.sedotracker.com/cnt.php>
19. <http://www.itcfonts.com/fontilist/graffiti.html>

²¹ อาวิน อินทรวงษ์, การใช้ภาพประกอบเพื่อส่งเสริมบุคลิกตราสินค้าในการโฆษณา, 2543, หน้า 64.

20. <http://www.speedgraphics.net/fonts-graffiti.htm>
21. <http://www.paratype.com/pstorc/fonts/graffiti.htm>
22. <http://www.fulltimeartists.com/fonts/fontmenu.htm>
23. <http://www.dunconcumming.co.uk/fonts.cfm>
24. <http://www.unionfonts.com/2004/tgboy.html>
25. <http://www.invano.com/2photoshop.GraffitiText>
26. <http://www.midgefrazel.net/pha.html>
27. <http://www.winmatrix.com/forums/index/php?showtopic=3139>
28. <http://www.aplusfreestuff.com/webmaster/fonts.php>
29. http://www.tuttogratias.it/software_gratis/font_graffiti.htm
30. http://www.coolgrafik.com/fonts/police_HP_graffiti-6-0html

2.3 ภาพประกอบ (illustrations)

ในการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางเรขศิลป์ เพื่อให้สามารถนำองค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่ได้ทำการศึกษามาแล้วนั้น มาจัดเป็นองค์ประกอบเกิดเป็นผลงานการออกแบบที่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาถึงภาพประกอบ จากนั้นจึงนำมาสรุป เพื่อหาลักษณะและประเภทของภาพประกอบทั้งหมดแล้วจึงนำไปทำแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์ เพื่อหาความเหมาะสมในการใช้ภาพประกอบสำหรับวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วนได้ พร้อมทั้งเป็นขั้นตอนสนับสนุนในขั้นตอนการออกแบบต่อไป

“เมนเดล” (Maendell) ได้กล่าวว่า “งานสิ่งพิมพ์ในปัจจุบัน คงหาได้น้อยมากที่ปราศจากการใช้ภาพประกอบ” และนอกเหนือจากประโยชน์ของภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจ เลือกรับสารและกระตุ้นให้ผู้อ่านสนใจในรายละเอียดของชิ้นงานนั้นเหมือนกับหัวเรื่องแล้วภาพประกอบเพียงภาพเดียว ยังสามารถแสดงภาพสินค้า วิธีการใช้สินค้าและอธิบายความคิดที่ผู้สร้างงานต้องการที่จะถ่ายทอดไว้ได้ทั้งหมด โดยไม่ต้องใช้คำอธิบายใดๆให้ยุ่งยาก²² ประเภทของภาพประกอบทั่วไปที่ใช้ในงานสิ่งพิมพ์ แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ๆ ได้แก่

1. ภาพวาด (handdraw or print)

ภาพวาดที่ใช้ในงานสิ่งพิมพ์สร้างจากเทคนิคต่างๆเช่น การวาด หรือระบายด้วยดินสอ ปากกา พู่กัน พู่กันลม (air brush) ด้วยหมึก และสีต่างๆ โดยมีหลายรูปแบบทั้งภาพการ์ตูน ภาพวาดด้วยเส้นง่ายๆ จนถึงภาพวาดแบบเหมือนจริง ฯลฯ ในปัจจุบันการใช้ภาพวาดในสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทยค่อนข้างน้อย เนื่องจากผู้สร้างงานต่างหันไปใช้ภาพถ่าย และภาพจากกระบวนการคอมพิวเตอร์กันมากขึ้น ด้วยเหตุผลที่ว่าภาพจากกระบวนการคอมพิวเตอร์สามารถสร้างภาพที่มี

²² อาริน อินทร์ณี, การใช้ภาพประกอบเพื่อส่งเสริมบุคลิกตราสินค้าในการโฆษณา, 2543, หน้า 64.

ความจริงมากกว่าอย่างไรก็ดี ภาพวาดก็ยังคงถูกใช้อยู่บ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในงานแต่ละชิ้น

2. ภาพถ่าย (Photography)

ภาพถ่ายถูกใช้อย่างกว้างขวางมากในงานสิ่งพิมพ์ และสื่อโฆษณาอื่นๆ ที่ต้องใช้ภาพประกอบภาพถ่ายมีความสมจริงให้รายละเอียดมาก สามารถสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ และสร้างความน่าเชื่อถือได้ดี ภาพถ่ายที่ใช้กันโดยทั่วไปก็มีทั้งภาพถ่ายสี ภาพถ่ายขาว-ดำ ซึ่งภาพทั้งสองแบบนี้ต่างให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันนอกจากการถ่ายภาพและอัดขยายภาพแบบธรรมดาแล้ว ก็ยังมีเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่าย ในแบบต่างๆ ที่ช่วยสร้างให้ภาพมีความแปลกตา น่าสนใจ มากขึ้นอีกด้วย เช่น การถ่ายภาพซ้อน (Double Exposure) การอัดขยายภาพแบบนูนต่ำ (Bas relief) การอัดขยายภาพแบบผสม (Photo Man - tages) ฯลฯ ซึ่งในปัจจุบัน เราสามารถสร้างภาพเลียนแบบเทคนิคต่างๆ เหล่านี้ได้ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมโฟโตช็อป (Photoshop)

3. ภาพจากกระบวนการคอมพิวเตอร์ (Digital Image)

ในปัจจุบันภาพที่ถูกสร้างจากกระบวนการคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในงานสิ่งพิมพ์ในประเทศไทย โดยหลักแล้ว การใช้ภาพแบบนี้จะมีอยู่ 2 แบบ

1. ภาพที่วาดจากโปรแกรมวาดภาพ ซึ่งมีโปรแกรมวาดภาพแบบ 2 มิติ เช่น โปรแกรม “อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์” (Adobe illustrator), “แมคโครมีเดีย ฟรีแฮนด์” (Macromedia Freehand), “คอร์ ดรอว์” (Core Draw) และโปรแกรมวาดภาพแบบ 3 มิติ เช่น โปรแกรม “สตราตา สตูดิโอโปร” (Strata Studio Pro) “ไลท์ เวฟ” (Light wave)
2. ภาพที่สร้างจากโปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น โปรแกรมอะโดบี โฟโต้ช็อป (Adobe photoshop) ร่วมกับการถ่ายภาพจากกล้องถ่ายภาพ ซึ่งอาจเป็นการถ่ายภาพโดยใช้ฟิล์มหรือใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล หรืออาจใช้การสแกนภาพจากภาพต่างๆ ด้วยเครื่องสแกนภาพก็ได้โดยโปรแกรมตกแต่งภาพเหล่านี้สามารถปรับหรือเปลี่ยนสี ลดหรือเพิ่มองค์ประกอบของภาพได้มากมายหลายแบบ ซึ่งในสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่จะใช้ภาพแบบนี้มากกว่าแบบแรก แต่ในบางครั้งก็มีการใช้โปรแกรมภาพวาด 3 มิติ ร่วมกับการออกแบบตกแต่งภาพด้วยเช่นกัน ภาพที่สร้างจากกระบวนการคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างความน่าสนใจได้ดีเพราะสามารถสร้างภาพที่ดูแปลกตาได้หลายรูปแบบ อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาเรื่องความไม่สมบูรณ์ของภาพถ่ายที่จะนำมาใช้ได้อีกด้วย

จากงานวิจัยของ อาวิน อินทร์ชัย “วรพงศ์ วรกิตอุดมพงศ์”²³ ได้กล่าวว่า “การใช้ภาพประกอบในการสื่อความหมายนับเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง จะเห็นได้ว่าภาพทำหน้าที่ได้หลายอย่าง ได้แก่ อธิบายเนื้อหา ขยายความ สร้างความน่าสนใจในเนื้อหา ช่วยย่นระยะเวลาในการสื่อความหมายในนัยลงซึ่งการนำภาพมาใช้ในการงานสิ่งพิมพ์จะต้องพิจารณาภาพจากกระบวนการคอมพิวเตอร์ (Digital Image) ต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบและวัตถุประสงค์ของงานนั้นๆ ด้วยลักษณะที่ต่างกันของแต่ละภาพ แต่ละประเภท ย่อมจะทำหน้าที่ได้เฉพาะทาง” จึงควรทราบถึงประเภทของภาพประกอบที่จะนำมาใช้ ซึ่งแยกตามลักษณะของรูปภาพโดย วรพงศ์ วรกิตอุดมพงศ์²⁴ ได้จำแนกประเภทภาพประกอบไว้ดังนี้

1. ภาพจริงหรือภาพเหมือนจริง (Realistic)

เป็นลักษณะที่แสดงรายละเอียดตามความเป็นจริงหรือเหมือนของจริงมากที่สุด ในการนำเสนอ ต่างได้รวดเร็วยิ่งขึ้นภาพเหล่านี้อาจ แสดงด้วยวิธีการวาดเส้น ระบายสี หรือการใช้ภาพถ่ายก็ได้

2. ภาพการ์ตูน (Cartoon)

เป็นการออกแบบเพื่อแสดงสาระของภาพในลักษณะภาพประติมากรรม เพื่อเน้นให้รูปภาพดู น่าสนใจยิ่งขึ้น ภาพการ์ตูนอาจมีหลายลักษณะได้แก่ การ์ตูนคล้ายของจริง การ์ตูนตลกขบขัน การ์ตูนล้อเลียน การ์ตูนประติมากรรม ภาพการ์ตูนเป็นรูปแบบที่ได้รับความสนใจจากผู้ดูทุกเพศทุกวัย การเลือกโอกาสที่ดีในการนำมาใช้อย่างเหมาะสมทำให้งานออกแบบเรขศิลป์มีชีวิตชีวาที่น่าสนใจ

3. ภาพนามธรรม (Abstract)

ภาพในลักษณะนี้เป็นภาพที่ค่อนข้างแสดงสาระในตัวภาพในการสื่อความหมายได้ยาก แต่อาจจะเหมาะสมมากสำหรับการนำมาตกแต่งงานเรขศิลป์ได้เป็นอย่างดี หรือช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัดยิ่งขึ้น บางครั้งช่วยแก้ปัญหาพื้นที่ว่างหรือช่วยสร้างดุลยภาพในการจัดหน้าได้ดี

บทสรุป

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาพประกอบดังกล่าวมาแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่า ลักษณะของภาพประกอบสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะดังนี้²⁵

1. ภาพวาด (handdraw or print)

²³ อาวิน อินทร์ชัย, การใช้ภาพประกอบเพื่อส่งเสริมบุคลิกตราสินค้าในการโฆษณา, 2543, หน้า 64.

²⁴ อาวิน อินทร์ชัย, การใช้ภาพประกอบเพื่อส่งเสริมบุคลิกตราสินค้าในการโฆษณา, 2543, หน้า 64.

2. ภาพถ่าย (Photography)

3. ภาพจากกระบวนการคอมพิวเตอร์ (Digital Image)

วรพงศ์ วรกิตอุคมพงศ์ ได้จำแนกประเภทของภาพประกอบไว้ดังนี้

1. ภาพจริงหรือภาพเหมือนจริง (Realistic)

2. ภาพการ์ตูน (Cartoon)

3. ภาพนามธรรม (Abstract)

ลักษณะและประเภทของภาพประกอบที่กล่าวมาแล้วนั้นจะนำไปใช้ในการทำแบบสอบถามต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์สำหรับงานวิจัยในขั้นต่อไป

ส่วนที่ 3 เกณฑ์การแบ่งบุคลิกภาพที่ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์

บุคลิกภาพที่มีอยู่ในงานเรขศิลป์ จัดว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้นักออกแบบสามารถสร้างผลงานที่สื่อความหมายหรือแนวคิดได้ตรงตามโจทย์ โดยบุคลิกภาพที่ใช้ในงานวิจัยจะใช้วิธีการแบ่งบุคลิกภาพจากสีเป็นตัวอ้างอิง สีเป็นตัวบ่งบอกถึงบุคลิกภาพอารมณ์และความรู้สึกได้ชัดเจนที่สุด²⁶ เพื่อให้งานออกแบบมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร และทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับงานออกแบบ แต่เนื่องจากบุคลิกภาพที่ใช้ในงานออกแบบนั้นมีมากมาย จึงได้รวบรวมเพื่อความสะดวกในการวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การเลือกลักษณะบุคลิกภาพจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับฮิปฮอป ในบทที่ 2 แล้วได้เลือกบุคลิกภาพที่คิดว่าใกล้เคียงกับวัฒนธรรมฮิปฮอปโดยสามารถแบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 7 หมวด รวม 49 บุคลิกภาพ ดังนี้

1. พละกำลัง (Dynamic)

- ตื่นตาตื่นใจ (Lively)
- กระฉับกระเฉง (Active)
- กล้าหาญ (Bold)
- กระตุ้น (Provocative)
- อึดอัด (Intense)
- กระตือรือร้น (Energetic)

2. บ้าระห่ำ (Wild)

- แข็งแกร่ง (Forceful)
- หัวแข็ง (Tough)

²⁶ Shigenobu Kobayashi, Color Image Scale, (Japan, Kodansha, Ltd.:1990), pp.12.

- คูเป็นชาย (Mannish)
- ยุ่งเหยิง (Robust)
- 3. สมัยใหม่ (Modern)**
- รวดเร็ว (Speedy)
- คนหัวใหม่ (Progressive)
- ปฏิวัติ (Revolutionary)
- ตื่นตัว (Alert)
- มีเหตุผล (Intellectual)
- พิถีพิถัน (Precise)
- ไม่เป็นธรรมชาติ (Manmade)
- เป็นโลหะ (Metallic)
- 4. ยอดเยี่ยม (Dandy)**
- สุภาพบุรุษ (Gentlemanly)
- ฉลาด (Dapper)
- เปล่งเสียง (Sound)
- คูเป็นของจริง (Genuine)
- แข็งแรง (Sturdy)
- มีลักษณะเฉพาะ (Distinctive)
- 5. ลำลอง (Casual)**
- อิสระ (Free)
- เขาวัย (Young)
- ฉูดฉาด (Flamboyant)
- สนุกสนาน (Enjoyable)
- ร่าเริง (Merry)
- แจ่มแจ่ม (Vivid)
- กีฬา (Sporty)
- 6. มีแบบแผน (Formal)**
- โดดเด่น (Eminent)
- ศักดิ์สิทธิ์ (Sacred)
- สง่างาม (Majestic)

- เรียบง่าย (Austere)
- 7. โอ้อำ (Gorgeous)
- น่าหลงใหล (Fascinating)
- ล่อตาล่อใจ (Alluring)
- เข้ายวนใจ (Sexy)
- น่าประทับใจ (Captivating)
- ฟุ่มเฟือย (Luxurious)
- นุ่มนวล (Mellow)
- ยิ่งใหญ่ (Substantial)

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการ

ด้วยเหตุผลที่ว่างานวิจัยชิ้นนี้จะใช้วิธีการจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลของงานวิจัย หลังจากที่ได้ผลสรุปเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปในแต่ละส่วนประกอบ เนื่องจากนิทรรศการเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองการรับรู้ได้ดี อีกทั้งเป็นการส่งเสริมเนื้อหาเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาถึงลงไปถึงเรื่องการจัดนิทรรศการ เพื่อให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากงานวิจัยของ จิตรพร สีเอียด ได้รวบรวมถึงนิทรรศการมีรายละเอียดดังนี้²⁷

4.1 ความหมายของคำว่านิทรรศการ

นิทรรศการ คือ การให้การศึกษาอย่างใดอย่างหนึ่งโดยการแสดงงานให้ชม อาจจะมีผู้บรรยายให้ฟังหรือไม่ก็ได้ แสดงนอกอาคารหรือในอาคารก็ได้เช่นกัน การจัดนิทรรศการนับว่าเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารเป็นอย่างยิ่งเป็นอย่างยิ่ง เป็นการกระตุ้นให้เกิดความสนใจและสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ดี ในขณะที่สื่ออื่นไม่สามารถเข้าถึงได้ และมีเสน่ห์ตรงที่ความพิเศษ เพราะโอกาสในการชมที่หาได้ยาก หายมได้เพียงครั้งคราวเท่านั้น²⁸

นิทรรศการเป็นวิธีการสื่อความหมาย การเผยแพร่เรื่องราวข่าวสาร ข้อมูลเหตุการณ์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยศาสตร์ทางการสื่อสารและหลักการจูงใจ ประกอบกับความคิดสร้างสรรค์และองค์ประกอบทางศิลปะในการนำเสนอเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ เรียนรู้หรือศึกษาให้

²⁷ จิตรพร สีเอียด, การใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค, 2545, หน้า 59

²⁸ เป็รื่อง กุมท, เทคนิคการจัดนิทรรศการ, (กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน์, 2526), หน้า 8.

เข้าใจได้ภายในเวลาอันสั้น และนิทรรศการที่ดีหรือมีคุณค่า ก็คือ นิทรรศการที่สามารถทำให้ผู้ชม
ได้รับความรู้แนวคิดหรือแนวทางในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

ความสำคัญของการจัดนิทรรศการ ²⁹

1. เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร และสามารถกระตุ้นความสนใจได้ดี
2. ถ่ายทอดเนื้อหาได้ทุกสาขา แม้จะเป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนก็ตาม
3. สื่อความหมายได้เร็ว และสามารถจดจำได้นาน มีวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย
4. สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผู้จัด
5. นำเสนอได้ทั้งเนื้อหา ความคิด และแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์

รูปแบบของนิทรรศการมี 3 ประเภทคือ ³⁰

1.นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition)

เป็นการจัดเรื่องราวที่มีความแน่นอน และที่จัดไว้เป็นประจำ ณ ที่ใดที่หนึ่ง มีการลงทุนค่อนข้างสูง
ในครั้งเดียว ใช้เวลาเตรียมงานนาน มีวัตถุประสงค์เป็นหลัก คือเผยแพร่ความรู้เพื่อสาธารณชน
สามารถสร้างทัศนคติที่ดีให้แก่ผู้ชม และมักนิยมเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์
ศิลปวัฒนธรรม

2.นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition)

เป็นการจัดนิทรรศการที่ใช้เวลาแสดงไม่นานนัก เช่น 3 5 7 10 วัน จนถึง 1 เดือน และอาจตั้ง
ภายในสถานที่ที่มีการจัดนิทรรศการแบบถาวรก็ได้ ลักษณะของเนื้อหาจะเป็นเรื่องราว เรื่องใดเรื่อง
หนึ่งในโอกาสพิเศษบางโอกาส เป็นเนื้อหาข้อมูลใหม่ๆ ใช้รูปแบบการจัดที่ดูน่าสนใจ และวัสดุที่
ใช้ไม่คงทนเท่านิทรรศการถาวรเร็ว

3.นิทรรศการเคลื่อนที่ หรือนิทรรศการสัญจร (Travelling Exhibition)

นิทรรศการเคลื่อนที่ คือ การจัดนิทรรศการโดยวิธีการจัดเตรียมสื่อที่สมบูรณ์แบบไว้เป็นชุดแล้ว
เดินทางไปจัดแสดงในที่ต่างๆ หลายแห่งในโอกาสพิเศษ หมุนเวียนกันไป โดยมีมุ่งอำนวยความสะดวก
สะดวกให้กับผู้ชมหรือประชาชน หรือเพื่อให้ความรู้แก่ประชาชนตามนโยบายหรือวัตถุประสงค์
นิทรรศการเคลื่อนที่จะใช้วิธีการผลิตสื่อสำเร็จรูปที่สามารถยกไปติดตั้งได้ในเวลาอันรวดเร็ว วัสดุที่
ใช้ต้องมีความแข็งแรง และทนทานกว่านิทรรศการชั่วคราว เพราะต้องใช้งานถึงหลายครั้ง สำหรับ
ขนาดของสื่อจะต้องเหมาะแก่การเคลื่อนย้ายและสามารถจัดเก็บได้โดยง่าย ข้อดีของนิทรรศการ
ประเภทนี้ คือ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี และดึงดูดความสนใจได้มาก

²⁹ จันทรา มาศสุพงศ์, หลักนิทรรศการ, (กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์โอเคียนส์โตร์, 2540), หน้า 9.

³⁰ จิตราพร สีเอียด, การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค
,2545, หน้า 59

ความสัมพันธ์งานเรขศิลป์กับการจัดนิทรรศการ³¹

รูปแบบของการจัดนิทรรศการนั้นล้วนแล้วแต่ต้องใช้องค์ประกอบการสร้างงานเรขศิลป์เข้ามาช่วยทุกขั้นตอน ในการจัดนิทรรศการความสัมพันธ์ของงานเรขศิลป์กับการจัดนิทรรศการ จึงอาจกล่าวได้ว่านิทรรศการคือ งานที่นอกจากเป็นการจัดแสดงที่มีศิลปะแล้ว ยังเป็นการนำเสนอผลงานทางด้านเรขศิลป์โดยแท้จริง และการที่จะทำให้นิทรรศการที่จัดขึ้นนั้นมีคุณค่า ก็จะต้องมีการใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพ เกิดผลในการสื่อความหมาย คือสื่อที่แปลตัวอักษรออกมาเป็นภาพ หรือรูปแบบงานเรขศิลป์และวัสดุหรือสื่อการจัดในลักษณะต่างๆที่มีพลังในการสร้างความเข้าใจสามารถรับรู้ได้ในเวลาอันรวดเร็ว ดังนั้นองค์ประกอบทางการออกแบบเรขศิลป์ จึงมีส่วนสำคัญในการผลิตสื่อนิทรรศการเป็นอย่างยิ่ง

สื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ

คือ ช่องทางในการนำสารไปถึงผู้รับ โดยสื่อที่ใช้ในการสื่อสารเนื้อหาสาระของนิทรรศการนั้นขึ้นอยู่กับผู้จัดว่าจะใช้สื่อประเภทใด จึงจะทำให้เกิดผลดีและตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายโดยสามารถแบ่งสื่อออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้คือ

ก. วัสดุ 2 มิติ (วัสดุกราฟฟิก)

เป็นสื่อที่ผลิตขึ้นโดยมีองค์ประกอบหลัก คือ เส้น คำ รูปภาพ สัญลักษณ์ และการจัดวางที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยงานเรขศิลป์ที่มีคุณภาพจะเป็นสื่อที่ดีในการสื่อสารให้ผู้รับสามารถเข้าใจเนื้อหาของข้อมูลที่ต้องการสื่อสารได้ง่ายขึ้น สะดวกและประหยัดเวลามากขึ้น ในการผลิตวัสดุสองมิตินี้สิ่งที่จะต้องคำนึง ได้แก่ ตัวอักษร สี การสร้างภาพ การออกแบบ และการจัดองค์ประกอบ โดยสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังนี้

ตัวอักษรที่ใช้ในนิทรรศการ

ในการจัดนิทรรศการตัวอักษรนับว่าเป็นหัวใจสำคัญที่จะสื่อความหมายให้กับผู้ชมได้ทราบถึงความ เป็นมาและสามารถเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้จัดได้ตั้งไว้ ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึง ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย และความสามารถในการอ่าน ตัวอักษรในงานเรขศิลป์ควรมีลักษณะ ดังนี้

แบบตัวอักษร

³¹ จิตราพร สีเอียด, การใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค, 2545, หน้า 61



ควรเป็นแบบเรียบๆที่สามารถอ่านได้ง่าย ในงานนิทรรศการ ไม่ควรเลือกตัวอักษรที่มีลวดลาย หรือไม่มีหัวแต่ควรใช้ตัวอักษรเส้นหนา และมีหัว

สี

ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ถ้าดูในระยะไกลควรใช้สีเข้มถ้าระยะใกล้อาจใช้หลายสีก็ได้แต่ต้องขึ้นอยู่กับสีของวัสดุที่เป็นพื้นหลัง คือ ต้องให้สีของตัวอักษรตัดกับสีของพื้นหลังแยกกันอย่างชัดเจน

ขนาดของตัวอักษรที่ใช้

จะต้องมีความสูงของตัวอักษร ที่สามารถอ่านได้ง่ายและมีความชัดเจน โดยสามารถเปรียบเทียบระหว่างระยะผู้อ่านและขนาดความสูงของตัวอักษรได้ดังนี้ คือ

ตารางที่ 3 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดความสูงของตัวอักษรกับระยะการมอง³²

ระยะผู้อ่าน	ขนาดความสูงของตัวอักษร
8 ฟุต	$\frac{1}{4}$ นิ้ว
16 ฟุต	$\frac{1}{2}$ นิ้ว
32 ฟุต	1 นิ้ว
64 ฟุต	2 นิ้ว

การเว้นช่องไฟ

เป็น 1.5 เท่าความสูงของตัวอักษร

ความแตกต่างในการใช้ตัวอักษร

ขนาดของตัวอักษรที่เป็นหัวเรื่องควรมีขนาดโตกว่าเล็กน้อย เพื่อให้เห็นชัดเจน สะดุดตา

สีที่ใช้ในนิทรรศการ

สีเป็นพื้นฐานสำคัญในงานออกแบบเพราะสีมีผลต่อความรู้สึกได้อย่างรวดเร็วทำให้เกิดความ

สวยงาม สะดุดตา และยังรักษาผิวของวัสดุให้คงทน

การสร้างภาพที่ใช้ในนิทรรศการ

³² จิตราพร สีเอียด, การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค, 2545, หน้า 63

ภาพทำให้เกิดแนวคิดหรือโน้ตสนให้เป็นไปในแนวเดียวกัน หากนำตัวอักษรมาถ่ายทอดเป็นภาพ จะสามารถสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน การสร้างภาพที่จะให้เกิดผลในการสื่อความหมายนั้นควรยึดหลักการ ออกแบบง่าย เข้าใจได้เร็ว และถูกต้องตามที่ผู้ส่งสารต้องการ

การออกแบบและการจัดองค์ประกอบ

ในการออกแบบให้มีความสวยงามนั้นจะต้องมีหลักการ ดังนี้คือ ออกแบบให้ตรงตามความมุ่งหมายง่าย แต่ใช้ประโยชน์ได้คุ้มค่า ประหยัดทั้งเงินและเวลา ต้องมีองค์ประกอบทางศิลปะและสามารถเลือกใช้วัสดุที่มีความเหมาะสม มีคุณภาพดี ใช้ง่าย สะดวก

ข. วัสดุ 3 มิติ

เป็นวัสดุที่มีความกว้าง ขาว และความลึก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงมากขึ้น

ค. วัสดุประกอบ

เป็นวัสดุที่ประกอบประเภทตั้งแสดงหรือแขวน ใช้อุปกรณ์ภาพ ข้อความหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ

วัสดุและครุภัณฑ์ที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ

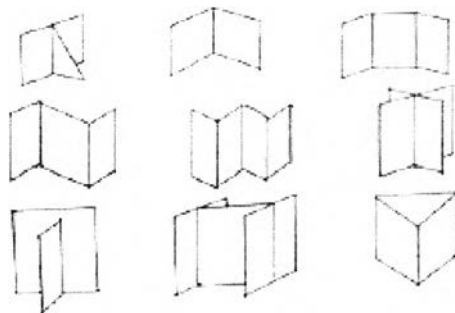
โดยทั่วไปแล้วการเลือกใช้วัสดุและครุภัณฑ์ที่ใช้สำหรับจัดนิทรรศการแต่ละครั้งจะต้องขึ้นอยู่กับผู้จัดว่าต้องการให้งานออกมาในแนวใด วัตถุประสงค์ของนิทรรศการคืออะไร เนื้อหาที่ต้องการแสดงหรือสถานที่ที่จะใช้จัด อันได้แก่

ป้ายหรือบอร์ด

เป็นอุปกรณ์อย่างหนึ่งสำหรับแสดงรูปภาพวัสดุอุปกรณ์ตลอดจนผลงานหรือสินค้าที่ใช้ในนิทรรศการ โดยสามารถแบ่งได้เป็น ป้ายชนิดถาวร ป้ายชนิดเคลื่อนที่ ป้ายพับได้ม้วนได้ และป้ายที่ใช้เชือกหรือลวดเป็น โครงสร้างสำหรับจัดแสดง

แผงกันส่วนและแผงติดงานแสดง

โดยแผงนี้ควรเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนที่ได้โดยง่ายและต้องมีการเว้นที่ว่างให้สมดุลกับเนื้อที่ของห้องแสดงด้วยเช่นกัน



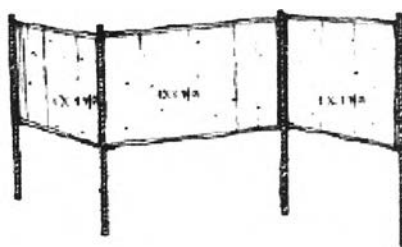
ภาพที่ 11. ลักษณะของแผงงานแสดงแบบต่างๆ

ที่มาของภาพ ,จิตรภาพ สีเอเชิด,การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545 หน้า 62

การใช้แผงแสดงงานที่มีระบบติดตั้งและรื้อถอนได้สะดวกเหมาะกับนิทรรศการเคลื่อนที่ ซึ่งแผงติดตั้งงานแสดงที่เหมาะสมกับงาน 2 มิติ สามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ระบบ ดังนี้คือ แบบระบบที่ไม่มีตัวยึด และระบบที่มีตัวยึด



ภาพที่ 12 แสดงแผงที่มีระบบตัวยึด



ภาพที่ 13 แผงชุดมาตรฐาน(3แผง)

ที่มาของภาพ ,จิตรภาพ สีเอเชิด,การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545 หน้า 63

ระบบการสัญจรและการมองเห็น

การกำหนดเส้นทางนำไปสู่ส่วนแสดงสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบใหญ่ๆ คือ

1. เส้นทางที่ถูกกำหนดแน่นอน โดยมีการจัดลำดับสิ่งที่จะแสดง



ภาพที่ 14 ต่อเนื่องชมได้ด้านเดียวตลอด



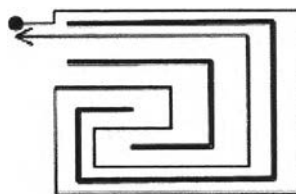
ภาพที่ 15 ชมได้ทั้ง 2 ด้าน

ที่มาของภาพ ,จิตรภาพ สีเอเชิด,การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545 หน้า 63

2. เส้นทางที่ถูกกำหนดชัดเจนแน่นอน มีทางออกทางเดียว



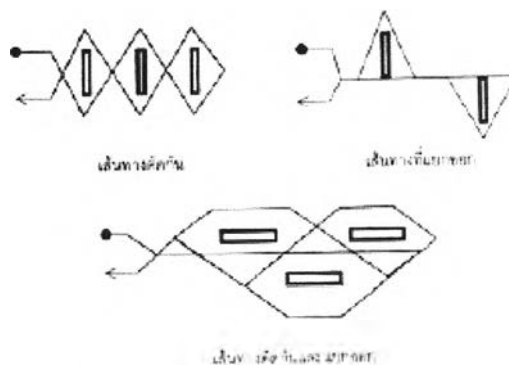
ภาพที่ 16 ต่อเนื่องชมได้ 2 ด้าน



ภาพที่ 17 ชมได้ทั้ง 2 ด้านจัดเป็นแบบขดลวด

ที่มาของภาพ ,จิตรภาพ สีเขียว,การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545 หน้า 63

3. เส้นทางที่ถูกกำหนดแน่นอน มีทางเข้าออกชัดเจน



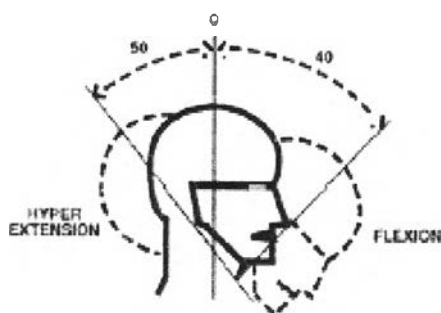
ภาพที่ 18 เส้นทางที่ถูกกำหนดแน่นอน มีทางเข้าออกชัดเจน

ที่มาของภาพ จิตรภาพ สีเขียว,การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางดนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค ,2545 หน้า 63

นอกจากการกำหนดเส้นทาง 3 แบบนี้แล้ว ยังมีการจัดเส้นทางอีกแนวไม่กำหนดแน่นอน แต่โอกาสชมงานไม่ทั่วถึงมีมาก ดังนั้นจึงต้องจัดให้สื่อมีความน่าสนใจโดยตลอด

ขอบเขตการมองเห็น

มนุษย์มีขอบเขตการมองเห็นที่จำกัดแบบไม่ต้องหันศีรษะ ประมาณ 40 องศาแต่ความจริงแล้ว มนุษย์สามารถมองเห็นได้กว้างถึง 120 องศา โดยมุมมองทางตั้งมากกว่าทางนอน ดังนั้นในการจัดนิทรรศการจึงต้องคำนึงถึงขอบเขตการมองในระดับสายตา และลักษณะการหันศีรษะของมนุษย์ ด้วยเช่นกัน

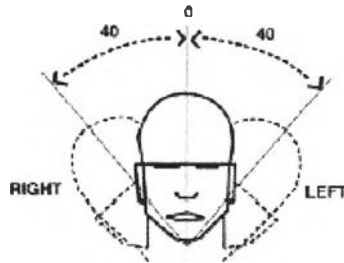


ภาพที่ 19 การขยับคอทางแนวตั้ง

ที่มาของภาพ , ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 80

การยับคอตทางแนวตั้ง (Hyperextension and Flexion)

ข้อต่อของคอมมนุษย์ก้มศีรษะได้มากที่สุด 40 องศาและเงยศีรษะได้มากที่สุด 50 องศา

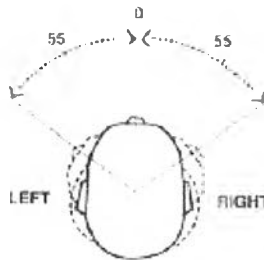


ภาพที่ 20 การยับศีรษะทางแนวนอน

ที่มาของภาพ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู คิศกุล ณ อยุธยา, ระบบป้ายสัญลักษณ์, หน้า 80

การยับศีรษะทางแนวนอน (Lateral Bending)

ข้อต่อของคอมมนุษย์ถ้าเอียงศีรษะทางด้านข้างขวาหรือซ้ายได้มากที่สุด คือ 40 องศา

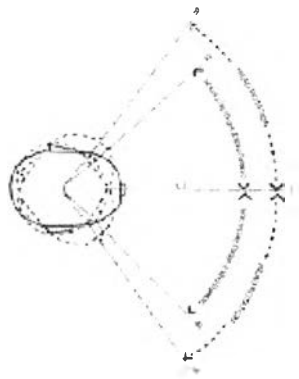


ภาพที่ 21 การหมุนศีรษะ

ที่มาของภาพ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู คิศกุล ณ อยุธยา, ระบบป้ายสัญลักษณ์, หน้า 81

การหมุนศีรษะ (Rotation)

ข้อต่อของคอมมนุษย์หมุนศีรษะได้มากที่สุด คือ 55 องศา ขวาหรือซ้าย

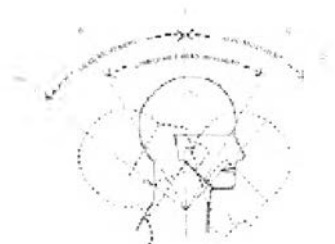


ภาพที่ 22 การหมุนศีรษะทางแนวนอน

ที่มาของภาพ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เอื้อเอ็นดู คีตกุล ณ อุทยาน,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 81

การหมุนศีรษะทางแนวนอน (Head Movement in Horizontal Plane)

ข้อต่อของคอมมนุษย์ถ้าหมุนทางด้านข้างอย่างสบายไม่ฝืนจะอยู่ในระยะ 45 องศา แต่หมุนได้มากที่สุด คือ 55 องศา

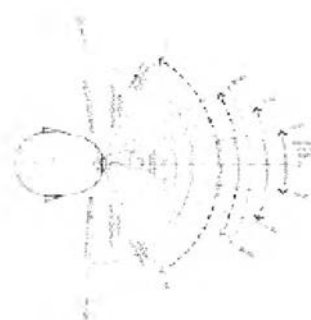


ภาพที่ 23 การหมุนศีรษะทางแนวดิ่ง

ที่มาของภาพ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เอื้อเอ็นดู คีตกุล ณ อุทยาน,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 82

การหมุนศีรษะทางแนวดิ่ง (Head Movement in Vertical Plane)

การขยับคอตามแนวดิ่ง ขึ้น ลง เหย และก้มอย่างสบายจะอยู่ในระยะ 30 องศา แต่มากที่สุดสำหรับการก้ม คือ 40 องศา และมากที่สุดสำหรับการเหย คือ 50 องศา การเหยหน้าหรือขยับศีรษะเมื่อมองในระดับสูง จะเกิดความรู้สึกไม่เป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 24 การมองทางแนวนอน

ที่มาของภาพ ,ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู คีตกุล ณ อุทยาน,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 83

การมองทางแนวนอน (Visual Field in Horizontal Plane)

คือ ซ้าย และ ขวา

มุมมองเมื่อกรอกตาอยู่กับที่เป็น มุมกว้างที่สุด 15 องศา

มุมมองที่สายตาสามารถอ่านข้อความได้เป็นมุมกว้างที่สุด คือ 10-20 องศา

มุมมองที่สายตาสามารถมองเห็นภาพได้เป็นมุมกว้างที่สุด คือ 5-30 องศา

มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสีได้เป็นมุมมองกว้างที่สุด คือ 30-60 องศา

มุมมองจากการเห็นด้วยสองตาทั้ง 2 ข้าง คือ ตาซ้ายมองเห็นถึงทางขวา และตาขวามองเห็นถึงทางซ้ายจะอยู่ในระยะ 62 องศา

การมองเห็นด้วยตาข้างเดียว คือ ตาซ้ายมองเห็นถึงทางซ้าย และตาขวามองเห็นถึงทางขวา คือ 94-104 องศา



ภาพที่ 25 การมองทางแนวตั้ง

ที่มาของภาพ ,ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ศิริกุล ณ อรุรยา,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 84

การมองทางแนวตั้ง (Visual Field in Vertical Plane)

คือ ขึ้น และลง มุมมองของมนุษย์จะสามารถมองเห็นด้านล่างได้มากกว่าด้านบน โดยวัดจากแนวเส้นสายตามาตรฐาน

การมองขึ้น

มุมมองเมื่อกรอกตาได้มากที่สุดเมื่อมองขึ้นข้างบนเป็น 25 องศาบน

มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสีได้ คือ 30 องศาบน

มุมมองสูงสุดจากระดับสายตาปกติ คือ 50 องศาบน

การมองลง

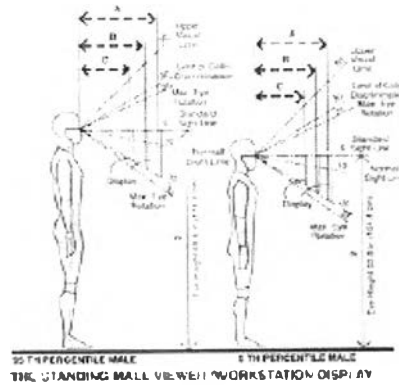
มุมมองลง ระดับสายตาขณะขึ้น คือ 0-10 องศาล่าง

มุมมองลง ระดับสายตาขณะนั่ง คือ 0-15 องศาล่าง

มุมมองเมื่อกรอกตาได้มากที่สุดเมื่อมองลงล่างเป็น 30 องศาล่าง

มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสีได้ คือ 40 องศาล่าง

มุมมองสูงสุดจากระดับสายตาปกติ คือ 70 องศาล่าง



ภาพที่ 26 การมองขณะยืน

ที่มาของภาพ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 85

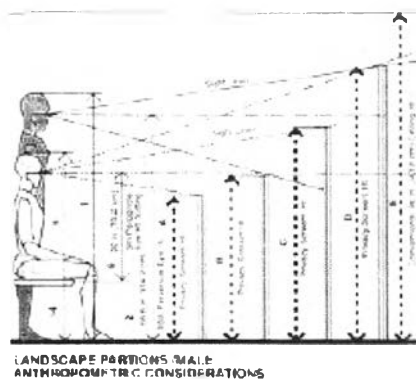
การมองขณะยืน (The standing male viewer / workstation display)

ความสูงที่วัดจากพื้นถึงระดับแนวสายตา 0 องศา คือ 174.2 ซม.

ระดับสายตาปกติ คือ 10 องศา

มุมมองเมื่อกรอกตาได้มากที่สุดเมื่อมองลง คือ 35 องศา เมื่อมองขึ้น คือ 25 องศา มุมมองที่สายตาสามารถแยกแยะสีได้ เมื่อมองขึ้น คือ 30 องศา

มุมมองสูงสุดจากระดับสายตา คือ 50 องศา



ภาพที่ 27 หลักสรีระการมอง

ที่มาของภาพ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา,ระบบป้ายสัญลักษณ์,หน้า 87

หลักสรีระการมอง (Landscape Partions /Male Anthropometric considerations)³³

³³ จิตรพร สีเอียง,การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตเพื่อสื่อความหมายทางคนตรีคลาสสิกในแต่ละยุค, 2545 หน้า 66

