

ศึกษาแนวโน้มและวิเคราะห์ผลงานกราฟฟิตี้ ในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566-2567 ของศิลปินไทย

Study Trends and Analyze Graffiti During the Year 2023-2024 of Thai Artist

Received : 16 July 2024

Revised : 21 August 2024

Accepted : 26 August 2024

นัทธพัชร์ น้อยสวัสดิ์¹

Natthapat Noisawad¹

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการออกแบบสื่อสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อีเมล : natthapat99noisawad@gmail.com

¹ Assistant Professor, in Communication Design, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University,
E-mail : natthapat99noisawad@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวโน้มและวิเคราะห์รูปแบบสไตล์ผลงานกราฟฟิตี้ที่เกิดขึ้นของศิลปินไทยในช่วง พ.ศ. 2566-2567 โดยมีวิธีการเก็บผลงานของ ศิลปินกราฟฟิตี้ชาวไทย จำนวน 200 ผลงาน และสัมภาษณ์ศิลปิน จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน เพื่อสอบถามข้อมูลและขั้นตอนการทำงานของศิลปิน โดยทำการคัดเลือกการสุ่มแบบไม่เจาะจงกลุ่มตัวอย่าง โดยผลการศึกษาพบว่าแนวโน้มรูปแบบผลงานกราฟฟิตี้มี 4 รูปแบบคือ 1) แบบตัวอักษรที่พื้นมีมิติลึกลับ 2) แบบพื้นบนกระดาษฉลุ 3) แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร และสุดท้าย 4) เป็นแบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง โดยจำนวนที่มีมากที่สุดจากการสำรวจคือ อันดับหนึ่งเป็นแบบตัวอักษรที่พื้นมีมิติลึกลับ และอันดับสองเป็นแบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร และอันดับสามเป็นแบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง และสุดท้ายคือแบบพื้นบนกระดาษฉลุ และประเด็นเรื่องสถานที่สร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิตี้อันดับหนึ่งคือ กำแพงสาธารณะ อันดับสองคือ อาคารร้าง และอันดับสามคือ สะพานลอยและใต้สะพานตามลำดับ และประเด็นเรื่องสัตว์ที่นิยมมาสร้างเป็นตัวการ์ตูนหรือตัวละคร อันดับแรกคือ นกนิยมนำมาสร้างเป็นตัวละครมากที่สุด รองลงมาคือ สุนัขและแมว ตามลำดับ และประเด็นสุดท้ายคือเรื่องช่วงเวลาที่ยิยมในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกราฟฟิตี้มากที่สุดคือช่วงกลางคืนถึงเช้ามืด ซึ่งโดยมากศิลปินจะหาเวลาที่ไม่ค่อยมีคนเดินพลุกพล่านเพื่อการทำงานได้สะดวกมากขึ้น

งานวิจัยสรุปได้ว่า กราฟฟิตี้ในประเทศไทยในช่วงปี 2566-2567 ได้มีการพัฒนาและขยายตัวอย่างชัดเจน โดยมีทั้งโอกาสและความท้าทายที่ต้องเผชิญ การสร้างความสมดุลระหว่างการแสดงออกทางศิลปะและการจัดการที่มีประสิทธิภาพจะเป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมและรักษาคูณค่าของกราฟฟิตี้ในอนาคต

คำสำคัญ : แนวโน้ม, กราฟฟิตี้, ศิลปินไทย

Abstract

This research have a purpose to explore trends and analyze patterns graffiti style that occur among Thai artists in the period 2023-2024, with methods for collecting their works Thai graffiti artist no less than 200 works and interviews with artists. Number of not less than 10 artists to inquire about information and the artist's work process. By selecting random samples without specifying the sample.

The study found that there are 4 styles of graffiti art trends: 1) letters sprayed with deep dimensions 2) sprayed on stencil paper 3) cartoon images or characters. and finally 4) it is a picture that reflects a perspective. The highest number from the survey is that the number one is a type of letter that is sprayed with deep dimensions. and the second is a cartoon image or character. and the third is a picture that reflects perspective. And the last one is spray-painted on stencil paper. And the next issue are places to create graffiti, the first is public walls and the second is abandoned buildings, and the third is overpass and under bridge, respectively. And the next issues are the animals that are most popular to be made into cartoons or characters, the first are birds and second are dogs and cats, respectively. And the last issues are the most popular time for creating the work of graffiti artists. From night to dawn, Most of the time, artists will find a time when there are not too many people walking around to make their work more convenient.

In summary, graffiti in Thailand during the period of 2566-2567 has clearly developed and expanded, presenting both opportunities and challenges. Balancing artistic expression with effective management will be key to promoting and preserving the value of graffiti in the future.

Keyword : Trends, Graffiti, Thai Artists

บทนำ

งานกราฟฟิตี้ เป็นผลงานที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นงานที่ไม่ได้รับการยอมรับในอดีต เพราะเป็นงานที่แอบทำและทำในพื้นที่หวงห้าม ซึ่งเจ้าของพื้นที่ไม่ได้ยินยอมและอนุญาตให้ทำ เพราะเจ้าของพื้นที่ต้องมาล้างมาลบซึ่งสร้างปัญหาและความรำคาญให้กับเจ้าของพื้นที่อย่างมาก โดยผลงานกราฟฟิตี้เหล่านั้นจึงไม่ค่อยได้รับการยอมรับและความนิยม และด้วยปัจจัยเรื่องทักษะการสร้างสรรค์ในช่วงแรก ศิลปินยังมีทักษะทางศิลปะในการพ่นให้เกิดความสวยงามน้อย จึงสร้างสรรค์ออกมาไม่สวยดูยาก ใช้สียังไม่ดี และส่วนใหญ่เป็นชื่อตัวเองหรือสถาบันการศึกษาของตนเองเพื่อประกาศศักดิ์ตาความยิ่งใหญ่ ซึ่งโดยมากเป็นการขีดเขียนแบบรวดเร็วจึงไม่ได้ใช้ความสามารถทางศิลปะมากนัก หลังจากได้เรียนรู้ผลงานผ่านสื่อทางอินเทอร์เน็ตและการทำงานสร้างสรรค์ของศิลปินชาวต่างชาติมากขึ้น และได้ทดลองทำและสร้างสรรค์มากขึ้น จึงทำให้ศิลปินไทยหลายคนได้ก้าวขึ้นมาเป็นศิลปินกราฟฟิตี้อย่างเต็มตัว และเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศไทยและต่างชาติ ส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์กราฟฟิตี้ในยุคหลังเป็นที่เผยแพร่และยอมรับมากขึ้น ซึ่งบางครั้งได้ถูกเชิญหรือว่าจ้างให้ไปพ่นตามสถานที่ต่าง ๆ ที่เป็นแหล่งชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยว สร้างรายได้ให้กับชุมชน กระตุ้นเศรษฐกิจชุมชนนักท่องเที่ยวมีมุล่ายรูปสวย ๆ เกิดการรับรู้และการยอมรับในผลงานกราฟฟิตี้มากขึ้นตามไปด้วย (ณัฐภูมิ มงคลสุข, 2560)

ผลงานกราฟฟิตี้ มีความเป็นขบถทางศิลปะเป็นการแสดงออกทางความคิดและแสดงตัวตนความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน หากย้อนกลับไปในช่วงแรก ๆ ของงานกราฟฟิตี้ในต่างประเทศ การแสดงภาพวาดที่เสียดสี หรือแสดงความไม่พอใจของกลุ่มคนที่ไม่ค่อยได้รับการเหลียวแล เช่น คนเร่ร่อนหรือคนยากจนก็จะแสดงออกด้วยการขีดเขียนคำด่าหรือคำด่าหยาบที่แสดงออกต่อรัฐบาลที่ไม่มีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน ซึ่งงานกราฟฟิตี้จึงกลายเป็นเครื่องมือของการต่อสู้เพื่อความยุติธรรม ความเหลื่อมล้ำและเป็นการต่อสู้ทางการเมือง โดยใช้กราฟฟิตี้เป็นเครื่องมือกระตุ้นความคิดเห็นของกลุ่มคนที่มีความไม่พอใจได้ออกมาเคลื่อนไหวไปสู่การเปลี่ยนแปลง การขีดเขียนหรือพ่นสีเพื่อนำเสนอเนื้อหาหรืออัตลักษณ์ของตน เพื่อการแสดงตัวตนในสังคมให้สังคมได้เห็นความสำคัญ และจดจำอัตลักษณ์เหล่านั้นแทนตัวตนที่แท้จริง (ภูวดล โกศล, 2564)

ผลงานกราฟฟิตี้ส่วนมากจะเกิดขึ้นบนพื้นที่สาธารณะทั่วไปทั้งกำแพงรั้วหรือผนังตึกโดยศิลปินจะแอบซ่อนใช้เวลาค่าคืนที่คนนอนหลับ หรือสถานที่ที่คนไม่ค่อยพลุกพล่านในการทำงานศิลปะเป็นศิลปะมูมมิดที่ศิลปินก็ต้อง

ปกปิดตัวตน ชื่อจริง นามสกุลจริง ใช้นามแฝงเพื่อแสดงตัวตนให้เป็นที่จดจำ (วรินทร์ วงษ์สุนทร, 2562) การที่ศิลปินกราฟฟิตีส่วนใหญ่ไม่เปิดเผยตัวตนต่อสาธารณะเหมือนผลงานของพวกเขานั้นก็เป็นเรื่องความเสี่ยงและความปลอดภัย การเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานแบบเทา ๆ ไม่เป็นที่ยอมรับทำงานหลบ ๆ ซ่อน ๆ มันจึงเป็นรูปแบบที่คนกลุ่มนี้พอใจ และมันคือเป้าหมายหนึ่งของพวกเขาอยู่แล้ว ผลงานกราฟฟิตีที่ปรากฏตามผนังรั้วหรือกำแพงร้างส่วนมากเป็นการพ่นสีสเปรย์กระป๋องที่หาซื้อได้ตามร้านขายอุปกรณ์ก่อสร้างหรือร้านเครื่องเขียน เป็นงานศิลปะอีกประเภทที่หาซื้ออุปกรณ์ได้ไม่ยากและราคาไม่แพงเกินไปเหมาะกับศิลปินที่มีงบประมาณจำกัด ซึ่งศิลปินบางคนใช้สีสเปรย์สีเดียวกระป๋องเดียวก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ งานกราฟฟิตีจึงเป็นงานศิลปะสำหรับคนกลุ่มล่าง หรือกลุ่มที่เป็นรากหญ้าจริง ๆ ซึ่งผลงานนั้นใช้ทักษะฝีมือและความสามารถทางศิลปะล้วน ๆ แต่ในช่วงหลังเครื่องมืออุปกรณ์ได้มีการพัฒนา และเอื้อต่อการทำงานมากมีสีให้เลือกมากมายหลากหลายเฉดสี หรือหัวพ่นสเปรย์ก็มีความเลือกพ่นทั้งเล็กใหญ่ จึงทำให้ศิลปินกราฟฟิตีสามารถทำงานได้ง่ายและสวยงามมากขึ้นกว่าแต่ก่อนมาก

ศิลปินกราฟฟิตีชาวไทยในปัจจุบันมีจำนวนมากขึ้นกว่าในสมัยก่อน เพราะด้วยความก้าวหน้าของสื่ออินเทอร์เน็ต และการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วขึ้นมาก ทำให้ศิลปินกราฟฟิตีชาวไทยสามารถรับรู้และอัปเดตข้อมูลที่ทันสมัยทั้งเทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ทัดเทียมศิลปินกราฟฟิตีชาวต่างชาติ โดยรูปแบบที่เกิดขึ้นในงานกราฟฟิตีนั้นหลากหลายรูปแบบหลากหลายสไตล์ ทั้งแนวหลักที่เป็นตัวอักษรหรือเป็นรูปภาพ ตัวการ์ตูน หรือเป็นการผสมผสานกัน ซึ่งในปัจจุบันนั้นมีรูปแบบใหม่ ๆ แยกย่อยที่เกิดขึ้นมากมาย รวมถึงเทคนิคการสร้างสรรค์ที่มีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับรูปแบบและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น เช่น หัวพ่น สเปรย์ในปัจจุบันมีให้เลือกหลากหลายขนาดทั้งเล็กและใหญ่ หรือใหญ่พิเศษซึ่งเหมาะสมกับพื้นที่ใหญ่มาก ๆ และสามารถพ่นได้เรียบเนียน งานวิจัยนี้มีความประสงค์จะเก็บข้อมูลแนวโน้มและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินกราฟฟิตีชาวไทยที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566-2567 ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลอ้างอิงล่าสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาแนวโน้มของผลงานกราฟฟิตีในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ. 2566-2567
2. วิเคราะห์รูปแบบของผลงานกราฟฟิตี
3. สืบหาความคิดเห็นของศิลปินกราฟฟิตีเรื่องแนวคิดการสร้างสรรค์

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ขอบเขตการทำงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการเก็บผลงานของศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย จำนวน 200 ผลงาน และสัมภาษณ์ศิลปินจำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน เพื่อสอบถามข้อมูลและขั้นตอนการทำงานของศิลปิน โดยทำการคัดเลือกการสุ่มแบบไม่เจาะจงกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาแนวโน้ม วิเคราะห์ รูปแบบของศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. การเตรียมการและการวางแผน

- 1.1 การกำหนดวัตถุประสงค์และคำถามวิจัย
 - กำหนดวัตถุประสงค์หลักและรองของการวิจัย
 - ระบุคำถามวิจัยที่ต้องการตอบ
- 1.2 การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
 - ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างพื้นฐานความรู้
- 1.3 การออกแบบเครื่องมือการวิจัย
 - พัฒนาแบบสอบถาม, แบบสัมภาษณ์ และเครื่องมืออื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับการเก็บข้อมูล

2. การหาข้อมูล

- 2.1 การศึกษาเอกสารและสื่อที่เกี่ยวข้อง
 - รวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางการ, สื่อมวลชน และรายงานเกี่ยวกับกราฟฟิต์ในประเทศไทย
 - วิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่เกี่ยวกับแนวโน้มกราฟฟิต์ในช่วงปี 2566-2567
- 2.2 การศึกษาข้อมูลออนไลน์
 - ตรวจสอบเว็บไซต์, โซเชียลมีเดีย และฟอรัมที่เกี่ยวข้องกับกราฟฟิต์
 - วิเคราะห์แนวโน้ม, ความนิยม และการตอบสนองของสาธารณชนต่อกราฟฟิต์

3. การลงพื้นที่

- 3.1 การเลือกพื้นที่และสถานที่สำคัญ
 - ระบุพื้นที่ที่มีการแสดงกราฟฟิต์อย่างเด่นชัด เช่น พื้นที่ศิลปะสาธารณะ, บริเวณที่มีการจัดงานกราฟฟิต์ และพื้นที่ชุมชนที่มีกราฟฟิต์
- 3.2 การเก็บข้อมูลในพื้นที่
 - ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาพถ่าย, บันทึกข้อมูลสถานที่ และ

รายละเอียดเกี่ยวกับกราฟฟิตี้ที่พบ

- สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ เช่น เจ้าของพื้นที่, ผู้ดูแลพื้นที่ และสมาชิกในชุมชน

4. การเลือกผลงานกราฟฟิตี้

4.1 การคัดเลือกผลงานที่น่าสนใจ

- เลือกผลงานกราฟฟิตี้ที่มีความหลากหลาย และสะท้อนแนวโน้มในช่วงปี 2566-2567
- พิจารณาคูณลักษณะของผลงาน เช่น รูปแบบศิลปะ, เทคนิคการสร้างสรรค์ และเนื้อหาที่แสดงออก

4.2 การวิเคราะห์ผลงาน

- วิเคราะห์ผลงานที่เลือกเพื่อระบุแนวโน้ม, รูปแบบ และประเด็นที่สำคัญ

5. การสัมภาษณ์ศิลปิน

5.1 การคัดเลือกศิลปิน

- เลือกศิลปินที่มีผลงานโดดเด่นและเป็นที่รู้จักในช่วงปี 2566-67
- ติดต่อศิลปินเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์

5.2 การสัมภาษณ์

- ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์, แรงบันดาลใจ และมุมมองของศิลปินต่อกราฟฟิตี้ในช่วงเวลานั้น
- ใช้แบบสอบถามหรือบทสัมภาษณ์ที่ออกแบบไว้ล่วงหน้าเพื่อให้ข้อมูลมีความครบถ้วนและครอบคลุม

5.3 การบันทึกและการวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์

- บันทึกข้อมูลสัมภาษณ์อย่างละเอียด
- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อเข้าใจความคิดและประสบการณ์ของศิลปิน

6. การสรุปและรายงานผล

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

- รวมข้อมูลจากการศึกษาวรรณกรรม, การลงพื้นที่, การเลือกผลงาน และการสัมภาษณ์
- สรุปแนวโน้มและผลกระทบที่พบ

6.2 การจัดทำรายงานวิจัย

- เขียนรายงานวิจัยที่ครอบคลุมการวิเคราะห์, ผลลัพธ์, และข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมและจัดการกราฟฟิตี้

6.3 การนำเสนอผลการวิจัย

- นำเสนอผลการวิจัยต่อกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น องค์กรที่สนใจ และชุมชนศิลปะ

การทบทวนวรรณกรรม

1. วิวัฒนาการของกราฟฟิตี้: แนวคิดและทฤษฎี

- การกำเนิดและการพัฒนา: การศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และการวิวัฒนาการของกราฟฟิตี้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงแนวโน้มที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของกราฟฟิตี้ในระดับโลกและในประเทศไทย โดยการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มการพัฒนาของกราฟฟิตี้ในบริบทต่าง ๆ
- ทฤษฎีเกี่ยวกับกราฟฟิตี้: การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์กราฟฟิตี้ เช่น ทฤษฎีการแสดงออกทางศิลปะ, ทฤษฎีการสื่อสาร และทฤษฎีการสร้างอัตลักษณ์

2. แนวโน้มและรูปแบบของกราฟฟิตี้ในประเทศไทย

- การศึกษากราฟฟิตี้ในประเทศไทย: การสำรวจงานวิจัยที่มีการวิเคราะห์แนวโน้มการสร้างสรรค์กราฟฟิตี้ในประเทศไทย รวมถึงการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบและเนื้อหาของกราฟฟิตี้
- กราฟฟิตี้และวัฒนธรรมร่วมสมัย: การทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเชื่อมโยงระหว่างกราฟฟิตี้กับวัฒนธรรมร่วมสมัยในประเทศไทย เช่น การสะท้อนความเชื่อ, ความรู้สึก และปัญหาสังคม

3. ความคิดเห็นของศิลปินและประชาชน

- มุมมองของศิลปิน: การทบทวนงานวิจัยและบทสัมภาษณ์ที่รวบรวมความคิดเห็นและประสบการณ์ของศิลปินกราฟฟิตี้เกี่ยวกับการทำงานและการสร้างสรรค์ในประเทศไทย
- ความคิดเห็นของประชาชน: การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับกราฟฟิตี้ผ่านการสำรวจ, สัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาวิจัย

1. ประเด็นแนวโน้มรูปแบบผลงานกราฟฟิตี้

กราฟฟิตี้เป็นรูปแบบหนึ่งของงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนหรือการวาดภาพบนพื้นผิวในที่สาธารณะ โดยทั่วไปจะใช้สีสเปรย์กระป๋อง โดยแนวโน้มรูปแบบที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ช่วง พ.ศ. 2566-2567 นั้นสามารถแบ่งรูปแบบได้เป็น 4 รูปแบบใหญ่ ๆ ได้ดังนี้คือ

1.1 แบบตัวอักษรที่พ่นมีมิติลึกหนา เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่มักจะเป็นตัวอักษรที่สีสันสวยงามมีการเพิ่มเติมรายละเอียดของภาพแบบ 3 มิติ มีการแรเงา และการออกแบบที่สลับซับซ้อน

ภาพ 1

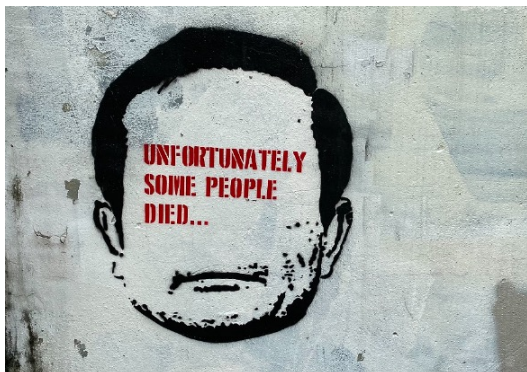
ตัวอย่างภาพกราฟฟิตี้แบบตัวอักษรที่มีมิติลึกหนา



1.2 แบบพ่นบนกระดานฉลุ เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่พ่นไปบนกระดานที่ตัดฉลุเป็นลวดลาย หรือตัวอักษร หรือรูปภาพง่าย ๆ แล้วพ่นสีบนกระดานฉลุลายเพื่อสร้างรูปแบบหรือรูปภาพซ้ำ ๆ ช่วยลดระยะเวลาการทำงานพ่น

ภาพ 2

ตัวอย่างภาพกราฟฟิตี้แบบพ่นบนกระดานฉลุ



1.3 แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่ออกแบบเป็นตัวการ์ตูนหรือตัวละครเฉพาะบางอย่างให้มีสไตล์เป็นเอกลักษณ์ เช่น แมว หมี หรือเป็นดวงตา เป็นต้น ไม่มีตัวอักษรมาปะปน ใช้สื่อสารด้วยรูปภาพเพียงอย่างเดียว เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่มีเนื้อหาและรายละเอียดมาก มักจะใช้พื้นที่ใหญ่เช่นกำแพงอาคาร

ภาพ 3

ตัวอย่างภาพกราฟฟิตี้แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร



1.4 แบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่ใช้เพื่อสื่อข้อความสะท้อนความคิดต่าง ๆ แฝงไปกับรูปภาพ เช่น ความคิดเห็นทางการเมืองหรือสะท้อนความเห็นทางสังคม โดยใช้ตัวแทนหรือสัญลักษณ์บางอย่างในการสื่อสารข้อความที่ต้องการออกไป บางครั้งมีข้อความประกอบ บางครั้งมีเพียงรูปภาพอย่างเดียว

ภาพ 4

ตัวอย่างภาพกราฟฟิตีแบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง



จากการสำรวจผลงานกราฟฟิตีในพื้นที่ต่าง ๆ จำนวนไม่น้อยกว่า 200 ชิ้น นั้น ผลปรากฏว่าการจัดเรียงรูปแบบตามจำนวนที่พบเห็นในประเทศไทย

อันดับหนึ่ง คือ แบบตัวอักษรที่พื้นมีมิติลึกหนา มักพบเห็นได้บ่อยแทบจะทุกพื้นที่ว่างที่มีการพ่นกราฟฟิตี เพราะเป็นรูปแบบที่เน้นคำหรือนามแฝงของศิลปิน และด้วยรูปแบบไม่ซับซ้อนมากเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ดัดแปลงให้มีความเฉพาะเจาะจง เช่น มีหัวลูกศร หรือมีการทับซ้อนลูกเล่นตัวอักษรเพื่อสร้างมิติและสามารถเลือกใช้สีได้หลากหลายมากมายทั้งเงา หรือมีโอไลต์สะท้อนแสง

อันดับสอง คือ แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร ซึ่งผลงานรูปแบบนี้เป็นกระแสที่นิยมตามขึ้นมาเป็นอันดับรอง เพราะมีความสวยงาม สะดุดตา เข้าใจ ดูง่าย สามารถนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ได้สะดวก มีความเป็นแบบเฉพาะสามารถสร้างรูปแบบได้หลากหลาย และด้วยความที่มีรูปแบบของตัวการ์ตูนหรือตัวละครจึงมีความเข้าถึงได้ง่าย ติดตามจดจำได้ง่าย

อันดับสาม คือ แบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง ผลงานชนิดนี้จะคล้ายกับอันดับที่สอง แต่จะต่างกันตรงที่แบบนี้จะเน้นการสะท้อนความคิดเห็นทั้งในแง่เศรษฐกิจ การเมือง แนววิถีชีวิต หรือแม้แต่เหตุการณ์สำคัญ ๆ เด่น ๆ ที่อยู่ในกระแสข่าวยุติในสังคม นำมาเสนอหรือล้อเลียนตามความคิดเห็นของศิลปิน

อันดับสุดท้าย คือ แบบพ่นบนกระดาษฉลุ จะมีน้อยกว่าเพราะไม่ค่อยได้รับความนิยมจากศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย เหตุเนื่องด้วยรูปแบบจะค่อนข้างจำกัด และไม่สามารถใช้สีได้หลากหลาย และขั้นตอนการทำงานจะยุ่งยากกว่าหากหากใช้สีหลายสี

2. ประเด็นขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ของศิลปินกราฟฟิต์

จากการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ศิลปินกราฟฟิต์คนไทย จำนวน 10 คน ได้ข้อสรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์งานกราฟฟิต์ของศิลปินไทย โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1 .แบบที่คิดวางแผนการทำงานกับแบบที่ 2 เกิดขึ้นโดยฉับพลันหรือทันทีทันใดไม่ได้เตรียมการ ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญกับขั้นตอนแบบที่ 1 เพราะเป็นขั้นตอนที่ศิลปินได้เตรียมตัวคิดและวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ โดยแบบที่ 1 เป็นแบบคิดวางแผนการทำงาน จะสรุปขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้

ขั้นการวางแผนและออกแบบ

กำหนดสถานที่ที่จะไปพ่นโดยคำนึงถึงความเหมาะสมและความเสี่ยงไปพร้อม ๆ กัน ว่าสถานที่นั้นมีความยากหรือง่าย ในการทำงานอย่างไร ต้องเตรียมการหรือเตรียมความพร้อมอะไรไปก่อนหรือไม่ การออกแบบรูปแบบภาพหรือผลงาน ศิลปินจะร่างภาพด้วยดินสอหรือลงสีไม่เตรียมไว้ก่อน หรือศิลปินบางคนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือไอแพดในการร่างภาพเบื้องต้นเป็นไอเดียไว้ก่อน

1. **ขั้นเตรียมพื้นผิว** ศิลปินจะทำความสะอาดพื้นผิวที่จะทำงาน ให้มีความเรียบ และสามารถติดสีได้ดีขึ้น หรือมีฝุ่นหรือหยากไย่ก็จะเช็ดปัดกวาดพื้นผิวให้สะอาด หรือหากมีผลงานอื่นพ่นอยู่ก่อนหน้า ก็จะทำให้สีขาวทาทับรอยเดิมเพื่อเป็นการเตรียมพื้นผิวสำหรับการพ่น

2. **ขั้นการเตรียมเครื่องมือและวัสดุ** ศิลปินจะเตรียมสีสเปรย์ที่จะใช้ในการพ่น โดยเลือกสีและสียี่ห้อที่ถนัด มีคุณภาพพอเหมาะสมกับงาน และอุปกรณ์ปิดจมูกป้องกันกลิ่น และเสื้อผ้าที่เหมาะสมในการทำงาน

3. **ขั้นการลงมือทำงาน** ศิลปินจะลงมือทำงานตามขั้นตอนที่ตนเองเคยชิน ศิลปินบางคนก็ใช้สีสเปรย์อ่อน ๆ ร่างภาพไปบนกำแพงก่อน ศิลปินบางคนทำงานแบบเดิมก็จะไม่ได้ร่างภาพ ขึ้นอยู่กับผลงานและแนวคิดในแต่ละงาน

4. **ขั้นตอนการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผลงาน** ศิลปินจะสร้างความสนใจจากผลงานของตน โดยจะพ่นไปในลักษณะเดียวกันซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความจดจำและความเป็นเอกลักษณ์ ศิลปินจะถ่ายรูปผลงานของตนเก็บไว้เพื่อเป็น portfolio และนำไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลงาน

3. ประเด็นเรื่องการใช้สีของศิลปินกราฟฟิตี้

การใช้สีในงานกราฟฟิตี้มีหลายปัจจัยที่ทำให้ศิลปินเลือกใช้สีต่าง ๆ โดยสีที่ใช้มากที่สุดมักจะมีเหตุผลหลัก ๆ เช่น ความเด่นชัด ความสะดุดตา และการมีอยู่ทั่วไปของสีในร้านขายอุปกรณ์ศิลปะและฮาร์ดแวร์ทั่วไป นี่คือลำดับสีที่ใช้บ่อยในงานกราฟฟิตี้

อันดับที่ 1 ดำ นิยมใช้เพื่อสร้างขอบหรือเส้นขีด เพื่เน้นรายละเอียดและทำให้ภาพดูเด่นขึ้น

อันดับที่ 2 แดง นิยมใช้เป็นสีที่ดึงดูดความสนใจ สร้างความสะดุดตา และทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวามากขึ้น

อันดับที่ 3 น้ำเงิน ใช้เพื่อสร้างความลึกและเป็นพื้นหลังที่ดี

อันดับที่ 4 เหลือง เป็นสีที่เด่นและสดใสใช้เพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับภาพ

อันดับที่ 5 เขียว ใช้เพื่อสร้างความหลากหลายและสมดุลในสี

อันดับที่ 6 ส้ม เป็นสีที่เด่นและอบอุ่นใช้เพื่อเพิ่มความสดใสให้กับงาน

อันดับที่ 7 ขาว นิยมใช้ในการเติมสีพื้นหรือเพิ่มความสว่างให้กับพื้นที่

อันดับที่ 8 ม่วง ใช้ในการสร้างความหรูหราและลึกให้กับภาพ

เหตุผลหลักในการเลือกใช้สีเหล่านี้คือ

1. **สร้างความเด่นชัด** สีที่เด่นชัด เช่น ดำและขาวมักใช้เพื่เน้นขอบและรายละเอียดของภาพ

2. **การสร้างความโดดเด่น** สีเช่นแดงและเหลืองมักใช้เพื่อดึงดูดสายตา

3. **การผสมผสานและความหลากหลาย** การใช้หลายสีช่วยให้ภาพดูสมดุลและน่าสนใจมากขึ้น

4. **ความสะดวกในการหา** สีที่มีในร้านขายอุปกรณ์ศิลปะหรือฮาร์ดแวร์ทั่วไปมักจะเป็นสีที่ศิลปินเลือกใช้ การเลือกสีขึ้นอยู่กับการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินแต่ละคน แต่โดยทั่วไปแล้ว สีที่กล่าวมามักจะพบได้บ่อยในงานกราฟฟิตี้

4. ประเด็นเรื่องสถานที่สร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิตี้

การทำกราฟฟิตี้ในประเทศไทยมักจะมีสถานที่ที่นิยมในการสร้างผลงาน เพื่อให้เห็นได้ชัดเจนและสะดุดตาผู้คนมากที่สุด สถานที่เหล่านี้เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อยมีดังนี้

อันดับที่ 1 กำแพงสาธารณะ กำแพงของอาคารร้าง กำแพงริมถนน รั้วบ้าน มักจะเป็นที่นิยมที่สุดเพราะสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

อันดับที่ 2 อาคารร้าง อาคารร้างเป็นสถานที่ที่ศิลปินกราฟฟิตี้ชอบไปทำงาน เนื่องจากมีความเป็นส่วนตัวและไม่ต้องกังวลเรื่องการถูกขัดขวาง

อันดับที่ 3 สะพานลอยและใต้สะพาน เป็นพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย และมีการสัญจรของคนและยานพาหนะมาก ทำให้งานกราฟฟิตี้เป็นที่สนใจ

อันดับที่ 4 เสาไฟหรือแท่งปูนขนาดใหญ่ เสาไฟ เสาทางด่วน ตู้หรือแท่งปูนเก่า ในย่านชุมชน

อันดับที่ 5 บอร์ดป้ายโฆษณาเก่า บอร์ดป้ายโฆษณาที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว มักจะกลายเป็นพื้นที่สำหรับงานกราฟฟิตี้ เนื่องจากมีพื้นที่กว้างและสูง ทำให้สามารถมองเห็นได้จากระยะไกล

อันดับที่ 6 พื้นที่ที่จัดสรร เป็นพื้นที่ที่เอกชนที่อนุญาตให้มีการพ่นอย่างถูกกฎหมาย เช่น ร้านค้า ร้านอาหาร ผับหรือกัปปะงบ้าน

สถานที่เหล่านี้ถูกเลือกจากปัจจัยหลายอย่างรวมถึงความสามารถในการเข้าถึงความเด่นชัด และการมองเห็นของผู้คน โดยรวมแล้วกำแพงสาธารณะและสะพานลอยมักจะเป็นสถานที่ที่มีการทำกราฟฟิตี้มากที่สุด

5. ประเด็นเรื่องราวในผลงานกราฟฟิตี้

ความหลากหลายของการสะท้อนถึงสังคม วัฒนธรรม และประสบการณ์ส่วนบุคคลของศิลปิน นี่คือเรื่องราวที่พบได้บ่อยในกราฟฟิตี้ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย

อันดับที่ 1 ข้อความสื่อสารประเด็นสังคมและการเมือง กราฟฟิตี้มักถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงความไม่พอใจหรือการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมือง เช่น การประท้วง การเรียกร้องสิทธิ และการวิจารณ์นโยบายของรัฐบาล

อันดับที่ 2 วัฒนธรรมป๊อปและไอคอน ภาพและตัวละครจากภาพยนตร์ ดนตรี การ์ตูน และวิดีโอเกมมักปรากฏในกราฟฟิตี้ เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมป๊อปที่ศิลปินและคนทั่วไปสนใจ

อันดับที่ 3 ความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนตัว ศิลปินกราฟฟิตี้มักสะท้อนถึงความรู้สึกส่วนตัวของศิลปิน เช่น ความรัก ความเจ็บปวด ความสุข และความเศร้า

อันดับที่ 4 การแสดงตัวตนด้วยชื่อเฉพาะ การใช้ชื่อหรือนามแฝงของศิลปินเพื่อประกาศตัวตนและสร้างการจดจำในวงการกราฟฟิตี้ โดยใช้ลายเซ็นหรือตัวอักษรที่เป็นเอกลักษณ์

อันดับที่ 5 ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ภาพของธรรมชาติ สัตว์ และสิ่งแวดล้อมถูกใช้เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมและการอนุรักษ์

อันดับที่ 6 ศาสนาและจิตวิญญาณ บางครั้งศิลปินกราฟฟิตี้อาจแสดงถึงความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณ โดยมีสัญลักษณ์หรือข้อความที่

เกี่ยวข้องกับศาสนา เรื่องราวเหล่านี้สะท้อนถึงความหลากหลายของกราฟฟิตี้ ซึ่งเป็นวิธีการแสดงออกทางศิลปะที่มีความเป็นเอกลักษณ์และสร้างความสัมพันธ์กับผู้พบเห็น

6. ประเด็นข้อความที่ใช้ในผลงานกราฟฟิตี้

ข้อความในผลงานกราฟฟิตี้ ศิลปินมักเลือกใช้ข้อความที่สะท้อนตัวตนและความเป็นเอกลักษณ์ เพื่อความจดจำได้ง่าย และมีข้อความหลากหลายเรียงตามความนิยมมากไปน้อยดังต่อไปนี้คือ

อันดับที่ 1 ใช้ชื่อหรือนามแฝงของศิลปิน

อันดับที่ 2 คำคมและวลีสั้น บทกลอน หรือ บทกวี

อันดับที่ 3 ข้อความเชิงบวกและแรงบันดาลใจ

อันดับที่ 4 ข้อความเกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊อป สมัยใหม่ คำแสลงของวัยรุ่น

อันดับที่ 5 สโลแกนและแคมเปญ

อันดับที่ 6 ข้อความซ้ำซ้อนและตลก

7. ประเด็นสัตว์ที่นิยมมาสร้างเป็นตัวการ์ตูน หรือตัวละคร

ในการสร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิตี้รูปภาพของสัตว์เป็นหนึ่งในหัวข้อที่ศิลปินนิยมใช้ เนื่องจากสัตว์สามารถแสดงถึงความเป็นธรรมชาติและสัญลักษณ์ต่าง ๆ เรียงตามความนิยมจากมากไปน้อย

อันดับที่ 1 นก นกมักเป็นสัญลักษณ์ของความอิสระและการเคลื่อนไหว นกชนิดต่าง ๆ เช่น นกพิราบ นกฮูกและนกอินทรี มักปรากฏในงานกราฟฟิตี้

อันดับที่ 2 สุนัข สุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงที่เป็นที่รักและมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมนุษย์ มักถูกใช้เพื่อสื่อถึงความซื่อสัตย์และการปกป้อง

อันดับที่ 3 แมว แมวเป็นสัตว์ที่มีบุคลิกอิสระและลึกลับ มักถูกใช้เพื่อสื่อถึงความเฉลียวฉลาดและความสง่างาม

อันดับที่ 4 เสือ เสือเป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแกร่งและความกล้าหาญ มักปรากฏในงานกราฟฟิตี้ที่ต้องการแสดงพลังและความดุดัน

อันดับที่ 5 หมาป่า หมาป่าเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้นำและความเป็นกลุ่ม มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงความสามัคคีและความเป็นหนึ่งเดียว

อันดับที่ 6 ปลา ปลามักถูกใช้ในงานกราฟฟิตี้เพื่อสื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสงบ เช่น ปลาการ์ปที่สื่อถึงความโชคดีและความอดทน

อันดับที่ 7 ช้าง ช้างเป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคงและความจำที่ดี มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงความสำคัญของความทรงจำและประวัติศาสตร์

อันดับที่ 8 ม้า ม้าเป็นสัญลักษณ์ของความเร็วและความสง่างาม มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงพลังและความเป็นอิสระ

อันดับที่ 9 สิ่งโต สิ่งโตเป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญและราชา มักปรากฏในงานกราฟฟิต์เพื่อแสดงถึงความแข็งแกร่งและอำนาจ

อันดับที่ 10 ผีเสื้อ ผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงและความสวยงาม มักถูกใช้ในงานกราฟฟิต์ที่ต้องการสื่อถึงความหวังและการฟื้นฟู

สัตว์เหล่านี้ถูกเลือกใช้ไม่เพียงเพราะความงามและความเป็นเอกลักษณ์ของพวกเขาเท่านั้น แต่ยังเพราะความหมายที่แฝงอยู่ในตัวสัตว์แต่ละชนิดที่สามารถสะท้อนถึงข้อความหรืออารมณ์ที่ศิลปินต้องการสื่อถึงผู้ชม

8. ประเด็นช่วงเวลาที่นิยมในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกราฟฟิต์

ศิลปินกราฟฟิต์มักเลือกเวลาทำงานตามช่วงเวลาที่มีความสะดวกและปลอดภัยมากที่สุด โดยทั่วไปแล้ว พวกเขามักเลือกทำงานในช่วงเวลาที่มีคนผ่านไปมาน้อยที่สุด เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกจับกุมหรือรบกวนจากคนอื่น ช่วงเวลาที่ศิลปินกราฟฟิต์นิยมสร้างสรรค์เรียงจากมากไปน้อยมีดังนี้

อันดับที่ 1 ช่วงกลางคืนถึงเช้ามืด (ประมาณ 22:00 - 04:00 น.) ช่วงเวลานี้มีคนสัญจรน้อยที่สุด ทำให้ศิลปินมีความปลอดภัยและมีความสงบในการทำงานมากขึ้น

อันดับที่ 2 ช่วงเย็น (ประมาณ 18:00 - 22:00 น.) ช่วงนี้มักจะมีคนผ่านไปมาน้อยลงแต่ยังมีแสงสว่างพอทำงานได้

อันดับที่ 3 ช่วงเช้ามืด (ประมาณ 04:00 - 06:00 น.) บางครั้งศิลปินอาจเลือกทำงานในช่วงเวลานี้เพราะมีแสงธรรมชาติเริ่มส่องและคนเริ่มออกมาไม่มากนัก

อันดับที่ 4 ช่วงกลางวัน (ประมาณ 10:00 - 18:00 น.) ศิลปินบางคนอาจเลือกทำงานในช่วงเวลานี้ หากบริเวณที่ทำงานเป็นพื้นที่เปิดหรือได้รับอนุญาต

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานที่และสภาพแวดล้อมที่ศิลปินเลือกทำงานด้วย บางครั้งศิลปินอาจเลือกทำงานในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับสถานการณ์และความสะดวกของพวกเขาเอง

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัย

จากการดำเนินการทำงานวิจัยมาระยะเวลาหนึ่งมีความเรียบร้อยดี และเป็นไปตามแผนการทำงานเบื้องต้น ซึ่งมีอุปสรรคบ้างแต่ก็สามารถก้าวข้ามมาได้แม้ข้อพึงปรายงานไว้เป็นข้อมูลดังนี้คือ

1. การเก็บข้อมูลผลงานกราฟฟิต์ที่มีจำนวนมากต้องเลือกทำเลที่ตั้งที่เป็นพื้นที่กว้าง ๆ มีผนังหรือกำแพงใหญ่ จะได้พบกับผลงานที่ดีมีคุณภาพไม่ใช้งานพื้นที่ ๆ ไปที่พบเห็น ซึ่งค่อนข้างหายากขึ้นในปัจจุบันและผลงานบาง

ครั้งก็ทับซ้อนจนแยกไม่ออกกว่าเป็นของชิ้นเดียวกันหรือไม่ หรือของศิลปินคนเดียวกันหรือไม่ และด้วยผลงานมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบบ่อยข้างบ่อย เมื่อไปพบผลงานต้องเก็บภาพและบันทึกที่ตั้งเอาไว้เพื่อเป็นการอ้างอิงในงานวิจัย

2. การนัดสัมภาษณ์ศิลปินมีอุปสรรคอยู่บ้าง เนื่องด้วยศิลปินบางคนติดภารกิจต่างประเทศบ้าง ไม่อยู่ประเทศไทยนานหลายเดือน หรือมีงานกระชั้นหันทันบ้างก็ต้องเลื่อนนัดการสัมภาษณ์ และศิลปินบางคนก็มีเรขาคณิตที่คอยรับเรื่องให้กว่าจะติดต่อเพื่อนัดสัมภาษณ์ได้ก็ใช้ระยะเวลาเวลานาน ข้อเสนอแนะจากผู้วิจัยคือ การเผื่อเวลาในการติดต่อมากขึ้น เพราะควรมีแผนสำรองในการนัดสัมภาษณ์ หรือติดต่อศิลปินท่านอื่นไว้หลาย ๆ ท่าน

❖ **ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ**

ควรมีการศึกษาระบบการสื่อสารความหมายในภาพผลงานกราฟฟิตี้ของศิลปินไทย ต่อไปเพื่อให้ทราบที่มาที่ไปของแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวุฒิ มงคลสุข. (2560). บทบาทของกราฟฟิตีในวงการศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภูวดล โกศล. (2564). กราฟฟิตีในฐานะเครื่องมือการสื่อสารทางการเมืองในประเทศไทย. วารสารการเมืองและสังคมศาสตร์, 23(1), 33-48.
- วรินทร์ วงษ์สุนทร. (2562). กราฟฟิตีในกรุงเทพมหานคร: ศิลปะข้างถนนและการแสดงออกของเยาวชน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.