



พัฒนาการทางรูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

พัฒนาการทางรูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**DEVELOPMENT OF STREET ART FORM IN THAILAND**



**By  
Mr. Manrit Tengya**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree**

**Master of Fine Arts Program in Art Theory**

**Department of Art Theory**

**Graduate School, Silpakorn University**

**Academic Year 2015**

**Copyright of Graduate School, Silpakorn University**

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ พัฒนาการทางรูปแบบ  
สตรีทอาร์ตในประเทศไทย ” เสนอโดย นายแมนฤทธิ์ เต็งยะ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารัทสนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ อิชฎีวรินทร์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์ กัญญา เจริญศุภกุล)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์)

...../...../.....



56005213 : สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์

คำสำคัญ : กราฟิติ / สตรีทอาร์ต

แมนฤทธิ์ เต็งยะ : พัฒนาการทางรูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย. อาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ : อ.ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์. 133 หน้า.

ในประเทศไทย สตรีทอาร์ตถือเป็นศิลปะแขนงใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมและเป็น  
กำลังขับเคลื่อนศิลปะแนวใหม่ โดยถูกส่งอิทธิพลจากกราฟิตีคลี่คลายสู่สตรีทอาร์ตในเวลาต่อมา  
บริบททางสังคมในประเทศไทยส่งผลให้สตรีทอาร์ตมีความแตกต่างทั้งในด้านรูปแบบ วิธีการ  
แสดงออก จนเกิดเป็นสตรีทอาร์ตในรูปแบบของประเทศไทยที่น่าสนใจ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาพัฒนาการ รูปแบบ และวิธีการแสดงออกของสตรีทอาร์ตใน  
ประเทศไทย โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสารต่างประเทศ ประกอบกับการสัมภาษณ์ศิลปินสตรีท  
อาร์ตและกราฟิติในประเทศไทย เพื่อให้ทราบถึงแนวคิดและวิธีการทำงานอย่างแท้จริง โดยผู้วิจัย  
แบ่งประเด็นการวิเคราะห์ดังนี้ 1. ลักษณะของสตรีทอาร์ตในบริบทสังคมไทย 2. ความแตกต่าง  
ระหว่างกราฟิติและสตรีทอาร์ต 3. จุดประสงค์ของการทำงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย  
4. วิเคราะห์อิทธิพลที่ส่งถึงสตรีทอาร์ตในประเทศไทย 5. วิเคราะห์พื้นที่ในงานสตรีทอาร์ตใน  
ประเทศไทย

ผลการวิจัยพบว่า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยส่งผลต่องานสตรีท  
อาร์ตในประเทศไทย ทั้งการแสดงออกของศิลปิน จุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบ  
ของผลงานและลักษณะการใช้พื้นที่ ซึ่งทำให้มีความแตกต่างจากงานสตรีทอาร์ตในต่างประเทศ  
นอกจากนั้นยังพบว่าศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทยโดยแท้จริงยังคงมีจำนวนไม่มากนัก ศิลปิน  
ส่วนใหญ่เลือกทำงานสตรีทอาร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานเพียงเท่านั้น การทำงานสตรีทอาร์ต  
ผ่านศิลปินหลากหลายสาขาส่งผลให้สตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีความหลากหลายและน่าสนใจ

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ .....

56005213 : MAJOR (ART THEORY)

KEY WORD : GRAFFITI / STREET ART

MANRIT TENG YA : DEVELOPMENT OF STREET ART FORM IN THAILAND. THESIS ADVISOR : PARAMAPORN SIRIKUNGCHAONONT, Ph.D. 133 pp.

In Thailand, street art is a new category of art that is currently popular. And it influences new style of art by transfer from graffiti to street art. Social context affects Thai street art in terms of its forms, expressions, and influences from artists until leads to attractive Thai street art forms.

This research aimed at the study of development of forms and expressions of street art in Thailand through the study of the previous international research papers and interviews with Thai street art and graffiti artists in order to understand their perspectives and methodologies truly. Researcher divided points of analysis as these follow: 1. Feature of street art in Thai social context, 2. Differences between graffiti and street art, 3. Objectives of working on street art in Thailand, 4. Analysis of influence influenced street art in Thailand, and 5. Analysis of areas of street art in Thailand.

Research finding indicated that Thai social context and culture influenced to street art works in Thailand both in terms of artists' forms, expressions, purposes of creation and feature of area used which made them different from another in abroad. In addition, it was also found that there were only few true street art artists. Most artists choose to work through street art style as only some parts of their tasks. Street art creation by artists from the various categories affect Thai street art variety and interesting.

---

Department of Art Theory

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature .....

Academic Year 2015

Thesis Advisor's signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องด้วยความกรุณาจากท่าน อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์ ผู้เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คอยให้คำแนะนำและแนวคิดที่เป็น ประโยชน์ต่องานวิจัยและตัวของผู้วิจัยเอง อีกทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ ประธานกรรมการสอบและศาสตราจารย์ กัญญา เจริญศุกกุล ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่สละเวลาอันมีค่าในการ ตรวจสอบและกรุณาให้คำแนะนำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในภาควิชาทฤษฎีศิลป์ทุกท่าน ที่ให้ความรู้และคำแนะนำ ตลอดช่วงเวลาที่ผู้วิจัยได้ศึกษาตลอดหลักสูตร ขอขอบคุณศิลปินทุกท่านที่กรุณาให้สัมภาษณ์เพื่อ ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ หากขาดแรงบันดาลใจที่ต้องการจะเห็นลูก ได้รับการศึกษาอันสูงสุดซึ่งเป็นเป้าหมายของมารดา และบิดาผู้ล่วงลับ ที่อุทิศตนเองเพื่อลูกมา ตลอดชีวิต และพี่ชายผู้ให้การสนับสนุนการศึกษามาตลอดจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สิ้นสุดลง

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เปรียบเสมือนตัวแทนของความรักในสิ่งที่คุณผู้วิจัยศึกษามาตลอด ระยะเวลาหลายสิบปี ผู้วิจัยหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถเป็นประโยชน์ ต่อการให้ความรู้ หรือผู้ที่สนใจในเรื่องของกราฟิ์ดีและสตรีทอาร์ต ไม่นมากก็น้อย



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
ขั้นตอนการศึกษา.....	4
แหล่งข้อมูล.....	4
2 กราฟิติและสตรีทอาร์ตใน โลกตะวันตก .....	6
ความเป็นมาของกราฟิติใน โลกตะวันตก .....	6
วิธีการทำงาน (Forum).....	10
รูปแบบของกราฟิติ .....	11
ความเป็นมาของสตรีทอาร์ต (Street Art) ในต่างประเทศ.....	25
เรื่องราวในการแสดงออกของสตรีทอาร์ต .....	26
บทบาทสตรีทอาร์ตในหอศิลป์ .....	30
ประเภทของสตรีทอาร์ตและภาพรวมที่เกิดขึ้น .....	33
3 กราฟิติและสตรีทอาร์ตในประเทศไทย .....	44
การเติบโตของกราฟิติในประเทศไทยจากวัฒนธรรมตะวันตก .....	44
กราฟิตีคบุกเบิก.....	48
สังคมออนไลน์สำหรับศิลปินกราฟิติในประเทศไทย .....	60
ภาพรวมที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มกราฟิติ .....	63
จากกราฟิติสู่สตรีทอาร์ตในประเทศไทย .....	68
กระแสความนิยมของสตรีทอาร์ตในประเทศไทย .....	72



บทที่	หน้า
4 วิเคราะห์รูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย.....	86
ลักษณะของสตรีทอาร์ตในบริบทสังคมไทย .....	86
ความแตกต่างระหว่างกราฟิตี้และสตรีทอาร์ต .....	89
จุดประสงค์ของการทำงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย .....	99
วิเคราะห์อิทธิพลที่ส่งถึงสตรีทอาร์ตในประเทศไทย .....	104
วิเคราะห์พื้นที่ในงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย.....	106
5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ.....	122
รายการอ้างอิง .....	127
ประวัติผู้วิจัย .....	133



## สารบัญภาพ

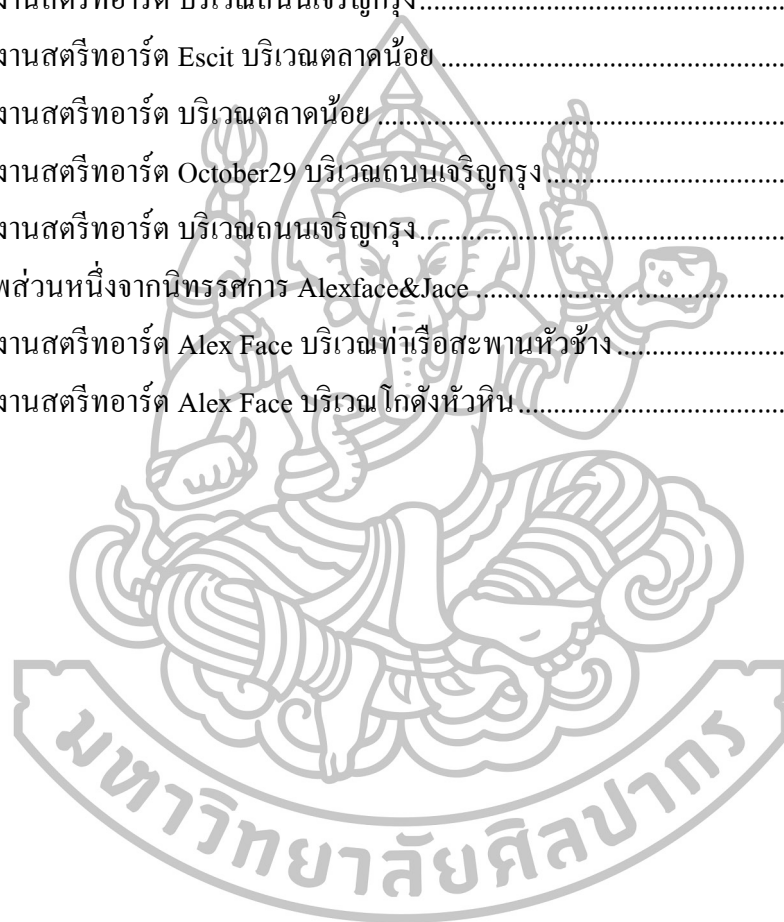
ภาพที่		หน้า
1	ภาพข่าวผลงานของ Taki183 ที่ได้รับการตีพิมพ์บนNew York Time, Friday, July 21, 1971..	9
2	ภาพลักษณะหัวพ่นแบบ Fat Cap.....	9
3	ภาพกิจกรรมการเปิดเพลงของวัฒนธรรมฮิปฮอปช่วงปี 1975.....	10
4	Element 1, Piece, 2011. ....	11
5	Element 1, Bomb Throw up.....	11
6	CEZO, Maker Tag.....	12
7	Skeal, Spray Tag.....	12
8	ลักษณะปากกามาร์คเกอร์แต่ละแบบ.....	14
9	ลักษณะการแท็กแบบ Straight Letter.....	15
10	ลักษณะการแท็กแบบ Scrips.....	15
11	ลักษณะการแท็กแบบ Classic.....	16
12	ลักษณะการแท็กแบบ Drips.....	16
13	พีชในรูปแบบ Straight letters.....	18
14	พีชในรูปแบบ Wildstyle, Spore153, Piece, 2016. ....	18
15	Element 1, Throw Up, 2013.....	19
16	คาแร็คเตอร์แบบหิปปี้ Gamma, Joker Character, Spray 2008.....	21
17	คาแร็คเตอร์แบบหิปปี้ Bates, Character, Mickey Mouse.....	21
18	คาแร็คเตอร์ต้นแบบ 1.....	22
19	คาแร็คเตอร์ต้นแบบ 2.....	22
20	Graffiti Blackbook.....	23
21	Sef, Coma, Bane, Runs , Miami, Florida, Production.....	24
22	Graffiti Hall of fame, หัวหิน.....	25
23	Banksy, Napalm [screen print 49.2x69.8 cm], 2004.....	27
24	Shepard Fairey, Authoritarian [screen print 60.7x45.6 cm], 2000. ....	28
25	Pablo Picachu (Pure Evil), Guernica (26/50) [Screen Print 36x60 cm], 2007. ....	29
26	Vhils, Periferia Uniforme [screen-print ink and carnish 70x50 cm], 2009.....	30

ภาพที่	หน้า
27	Obey, Poster, 2008..... 32
28	Jean-Michel Basquiat Flexible, Guy Hepner Price on Request, 1984..... 32
29	Keith Haring's, art ..... 33
30	ผลงานสติ๊กเกอร์ ..... 35
31	Paste Up ..... 35
32	Space Invader a Shoreditch, Londra..... 36
33	Leonkeer , 3D Art, Netherlands..... 37
34	Daehyun Kim, เจริญกรุง 28, 2016..... 38
35	ROA, Zaragoza 5° Asalto Mural Painting Festival ..... 39
36	ABOVE , stenciled and installed, Denmark, 2009..... 40
37	TEJN, Lock On..... 41
38	TEJN, Lock On, Danish, 2013..... 41
39	Marianne Jorgensen, Tank Blanket Military tank, Copenhagen, Denmark..... 42
40	Magda Sayeg, Absolut Vodka project, Mexico..... 43
41	Pothole coaster, Paris, France ..... 43
42	งานสแตนซิลของเด็กนักเรียนเทคนิค..... 45
43	งานกราฟิตี้ที่ไม่ใช้สีสเปรย์..... 47
44	งานกราฟิตี้ที่ใช้สีสเปรย์..... 47
45	Cider, Del , Production, อ่อนนุช ..... 49
46	Poyd1, Piece, อ่อนนุช..... 49
47	Lans, Piece ..... 49
48	Lans1, Poyd1, Production, ลาดพร้าว..... 50
49	Lans1, Throw Up, 2002 ..... 50
50	Zids, Throw Up..... 52
51	Co2, Cider, Cantwo, Production..... 52
52	Co2, Throw Up ..... 52
53	Co2, Piece, 2001 ..... 53
54	Sap, Puk (character), Del, Production..... 54

ภาพที่	หน้า
55 Sap, Puk (character), Del, Production.....	54
56 Big Del, ESA , Piece.....	55
57 RDS, Piece .....	56
58 Cynic, Piece .....	56
59 Jesus, Piece .....	57
60 Sinful, Piece .....	57
61 Kool5000 , Character.....	58
62 Kool5000 2, Character.....	59
63 EGIS , Piece .....	60
64 EGIS, Piece.....	61
65 เจ้าแห่งท้องถนน.....	63
66 กราฟิตีมุ่งเน้นความสวยงาม .....	64
67 สัญลักษณ์งาน Battle of the year.....	66
68 ภาพผลงานที่ร่วมประกวดโครงการ MBK Graffiti Lesson 1 .....	66
69 ภาพผลงานที่ร่วมประกวดโครงการ Victory Of Art, Victory Monument, Bangkok. ....	67
70 สุรสีห์ กุศลวงศ์, ห้องน้ำกรุงเทพ [ศิลปะจัดวาง], 1998 .....	68
71 กัญญา เจริญศุภกุล, พิราบขาว [ประติมากรรมจัดวาง], 1998.....	68
72 72 กัญญา เจริญศุภกุล, พิราบขาว [ประติมากรรมจัดวาง], 1998.....	69
73 Bonus , โครงการบุกรุกครั้งที่ 2.....	71
74 ผลงานส่วนหนึ่งจากนิทรรศการ FOR2 wallpainting.....	72
75 ผลงานสตรีทอาร์ต ณ ร้านฮ้างก๋งนู้ดเค็ด .....	74
76 MAMAFKA กัับการร่วมงานกับแบรนด์ Converse.....	76
77 แผนผังโครงการบุกรุก .....	77
78 Mamafaka, P7, โครงการบุกรุกครั้งที่ 1, 2013.....	77
79 Rukkit, โครงการบุกรุกครั้งที่ 1,2013 .....	78
80 Phai, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก .....	78
81 Kult, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก .....	79
82 Alex Face, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก .....	79

ภาพที่	หน้า
83 JM YES, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก.....	79
84 Thibault Tchertchian, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก.....	80
85 Bonus TMC, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก.....	80
86 Alex Face 2, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก .....	80
87 โปสเตอร์โครงการสตรีทอาร์ตพัฒนาพื้นที่หัวตะเข้ .....	81
88 สตรีทอาร์ต, จ.สงขลา.....	82
89 ภาพสตรีทอาร์ต 2, จ.สงขลา.....	83
90 ภาพสตรีทอาร์ต 3, จ.สงขลา.....	83
91 สตรีทอาร์ต, จ.ตรัง .....	84
92 สตรีทอาร์ต 2, จ.ตรัง .....	85
93 สตรีทอาร์ต 3, จ.ตรัง .....	85
94 P7, Sulpture .....	87
95 P7, Character.....	88
96 กลุ่มกราฟิตี้ SEAZ และ CA .....	92
97 กลุ่มกราฟิตี้ SEAZ และ CA .....	93
98 Bigdel ,Font and Character, 2016 .....	95
99 Mamafaka & P7, โครงการบุกรุกครั้งที่ 1.....	96
100 Rukkit ,โครงการ F.A.T., ภูเก็ต, 2016 .....	96
101 Dea one, Character.....	97
102 Jeck, Character.....	98
103 Bonus, Good time with son, Character, 2016 .....	99
104 Bon, Character .....	100
105 Bon, Photocopies .....	101
106 การทำงานของสินปิ่น Aryz ภายใต้โครงการบุกรุกครั้งที่ 2 .....	102
107 สตรีทอาร์ต จ.ตรัง .....	103
108 P7, CHAIYO Hotel, 2016.....	104
109 ภาพผลงานของ Alex Face ที่ปรากฏบนพื้นที่ติดถนนสายหลัก .....	108
110 ภาพมุมมองจากถนนอีกฝั่งของพื้นที่ บริเวณสะพานหัวช้าง.....	109

ภาพที่	หน้า
111 ภาพมุมมองจากถนนอีกฝั่งของพื้นที่ บริเวณสะพานหัวช้าง.....	109
112 ภาพสตรีทอาร์ต จ.สงขลา.....	110
113 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณกำแพงมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์.....	112
114 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณถนนราชดำเนิน.....	113
115 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณถนนเจริญกรุง.....	114
116 ผลงานสตรีทอาร์ต Escit บริเวณตลาดน้อย.....	116
117 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณตลาดน้อย.....	117
118 ผลงานสตรีทอาร์ต October29 บริเวณถนนเจริญกรุง.....	117
119 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณถนนเจริญกรุง.....	118
120 ภาพส่วนหนึ่งจากนิทรรศการ Alexface&Jace.....	120
121 ผลงานสตรีทอาร์ต Alex Face บริเวณท่าเรือสะพานหัวช้าง.....	120
122 ผลงานสตรีทอาร์ต Alex Face บริเวณ โถงใต้หัวหิน.....	121



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันกระแสของ วัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip Hop) ได้ลั่งไหลเข้าสู่หลายประเทศทั่วโลก โดยเริ่มจากช่วงปลายปี 1960 ชาวผิวสีที่ถูกเหยียดผิวได้เริ่มหาทางระบายและตอบโต้กับความกดดันที่ได้รับ พวกเขาใช้ดนตรีและการแสดงออกบางอย่างเพื่อแสดงตัวตนในสังคม กราฟิติ (Graffiti) คือหนึ่งในนั้น ดนตรี การเต้น และศิลปะ ถูกหลอมรวมขึ้นเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอป<sup>1</sup> ผ่านเนื้อหาที่แสดงออกในลักษณะประชดประชันสังคมอย่างรุนแรง จุดเริ่มต้นที่สำคัญมาจากการที่ศิลปิน Julio204 เริ่มที่จะเขียนแท็ก (Tag)<sup>2</sup> ชื่อของเขาไปทั่วเมืองนิวยอร์ก หลังจากนั้นไม่นานเด็กหนุ่มที่ใช้นามแฝงว่า Taki183 ก็ได้เขียนแท็กของเขาไปทั่วเมืองนิวยอร์กเช่นกัน พวกเขาตระเวนเขียนแท็กของตนเองไปตามแนวรถไฟใต้ดินแมนฮัตตัน ทั้ง 2 ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผลงานจนมีชื่อเรียกว่านิวยอร์กสไตล์ กราฟิติทำงานบนพื้นฐานของสี่เปรย์เป็นหลัก โดยมีการพัฒนาและผสมเทคนิค เช่น การไล่เฉดสี ตัวอักษรสามมิติ งานกราฟิติถูกแบ่งตามลักษณะของตัวอักษรและพื้นที่ทำงาน โดยส่วนใหญ่นิยมทำงานตัวอักษรชื่อของกลุ่ม (Crew) หรือชื่อแท็กของตัวเองศิลปินเองเพื่อเป็นการประกาศอาณาเขตของแต่ละกลุ่ม มีวิธีการเลือกพื้นที่ๆยากแก่การเข้าถึง และท้าทายต่อกฎหมาย การมีจำนวนผลงานมากหรือสามารถก้าวไปยังอาณาเขตของกลุ่มอื่นได้มากถือเป็นสิ่งที่ศิลปินกราฟิติคำนึงถึง กราฟิติยังเป็นวัฒนธรรมและส่วนหนึ่งของชีวิตศิลปิน

เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ตัวแทนของแต่ละกลุ่มมากกว่าเป็นเพียงรูปแบบทางศิลปะอย่างเดียวเท่านั้น สตรีทอาร์ต (Street Art) เป็นชื่อที่หมายรวมถึงศิลปะที่รายล้อมอยู่ในความเป็นชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อมรอบตัว ใช้พื้นที่สาธารณะในการแสดงออก โดยได้รับจากพัฒนามาจาก

---

<sup>1</sup> Ric Blackshaw, Liz Farrelly, **The Street Art Book 60 Artist in their own words** (United States and Canada : Colindesign, 2008), 6.

<sup>2</sup> Tag หมายถึงนามแฝงที่ศิลปินกราฟิติที่ใช้แทนตัวเองและยังหมายถึงการเขียนตัวอักษรเฉพาะชื่อด้วยความรวดเร็ว

กราฟิติ ซึ่งมีแนวทางการสร้างสรรค์และแนวคิดการทำงานที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบเดิม มีการใช้เทคนิคหลายรูปแบบ นอกเหนือจากสีสเปรย์ เช่น การใช้สื่อครีติกในการเขียนงาน หรือการทำ Photocopies ลักษณะงานจะเหมือนกับงานภาพพิมพ์ โดยทำแบบขึ้นมาหนึ่งแบบและสามารถทำสำเนาออกมาได้จำนวนมาก มีความเป็นอิสระทางด้านเนื้อหาและการคำนึงถึงพื้นที่มากขึ้น เช่น เรื่องของรูปแบบทางการเมืองและการชวนเชื่อ หรือการสร้างสรรค์สัญลักษณ์และคาแร็คเตอร์ประจำตัวของศิลปิน ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้มีความแตกต่างจากรูปแบบของงานกราฟิติที่จะมีเพียงตัวอักษรเป็นส่วนใหญ่เท่านั้น ศิลปินสตรีทอาร์ตไม่ได้มองกำแพงหรือผนังเป็นที่ประกาศศักดาอีกต่อไป พวกเขาองพื้นที่เป็นหอศิลป์ขนาดใหญ่ และสร้างสรรค์ผลงานลงไปสร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่ ในต่างประเทศสตรีทอาร์ตเป็นที่แพร่หลายและมีบทบาทในวงการศิลปะปัจจุบันเป็นอย่างมาก มีโครงการสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็นฝั่งยุโรป หรือเอเชีย อีกทั้งยังมีศิลปินที่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง อาทิเช่น Banksy เขานำสตรีทอาร์ตเข้าไปเชื่อมความสัมพันธ์กับพื้นที่ ผลงานเสียดสีสังคมของเขาช่วยสร้างกระแสให้คนหันมามองเห็นปัญหาในพื้นที่ ในหลายเมืองถูกพัฒนา กลายเป็นเมืองศิลปะ โดยใช้สตรีทอาร์ตเข้าไปมีบทบาทเนื่องจากสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย

ในช่วงปี 2000 ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่กราฟิติได้เข้าสู่ประเทศไทย และมีศิลปินบุกเบิกทำงานอย่างจริงจังในขณะนั้น โดยการรับอิทธิพลจากต่างประเทศ ผ่านนิตยสาร วิดีโอ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มีการรวมกลุ่มแบบในต่างประเทศทำงานแสดงออกไปในทางนอกกฎหมายเป็นที่สาธารณะ ต้องห้ามมากมายโดยไร้การควบคุม หากมองย้อนกลับไปก่อนหน้านี้จะพบว่าประเทศไทยมีบริบทของกราฟิติหรือสตรีทอาร์ตมานานพอสมควร การพ่นสีของเด็กช่างตามสถาบัน การใช้ปากกาขีดเขียนตามสถานที่เช่น ข้อความตามห้องน้ำ นับเป็นวิถี กราฟิติโดยแท้จริง เรามิงานในลักษณะนี้มานานมากก่อนที่จะรับอิทธิพลในรูปแบบต่างประเทศมาเสียอีก คนในชุมชนหรือประชาชนจะคุ้นชินกับรูปแบบของกราฟิติในลักษณะดังกล่าว ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชาวบ้านเป็นอย่างมาก ถึงแม้จะมีศิลปินที่ทำงานในลักษณะเชิงศิลปะและมีการขออนุญาตสถานที่ก่อน แต่ด้วยความที่เป็นสิ่งใหม่และห่างไกลตัวคนไทยในขณะนั้นจึงยังไม่สามารถสร้างความเข้าใจถึงรูปแบบได้ ในปัจจุบันงานในรูปแบบของสตรีทอาร์ตนั้นแตกต่างจากเมื่อก่อนมาก กระแสของงานประเภทนี้กำลังเป็นที่นิยมและเข้าถึงคนส่วนใหญ่

แม้ว่าในปัจจุบันยังคงมีกราฟิติในรูปแบบละเมิดกฎหมายปะปนอยู่บ้าง แต่ภาพลักษณ์ส่วนใหญ่ถูกทำให้ผู้คนเข้าใจแนวทางของสตรีทอาร์ตมากขึ้นกว่าเดิม จุดเปลี่ยนแปลงสำคัญที่ทำให้สตรีทอาร์ตในประเทศไทยเป็นที่รู้จักในวงกว้างเกิดจากการรวมตัวของเหล่าศิลปินที่ทำงานสตรีทอาร์ต จำนวน 16 คน ในชื่อกลุ่ม F.O.R. พวกเขาจัดงานแสดงผลงานที่หอศิลป์วัฒนธรรม



กรุงเทพมหานคร ในชื่องาน FOR2 Wallpainting นิทรรศการครั้งนี้ส่งผลให้มีศิลปินแจ้งเกิดในฐานะผู้ทำงานสตรีทอาร์ตมากมาย อาทิเช่น P7 MAMAFKA ยูริ เกนสาธุน รักกิจ ควรรหาเวช ผลงานของพวกเขาได้สร้างความเข้าใจและปรับทัศนคติให้กับคนในวงกว้าง ถึงกราฟิตี้ หรือสตรีทอาร์ต ไม่เพียงแต่จะทำลายและละเมิดกฎหมายแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังมีศิลปินที่ทำงานในเชิงศิลปะและตั้งใจมุ่งนำเสนอผลงานให้เป็นที่ยอมรับอยู่

บริบทของสตรีทอาร์ตในประเทศไทยไม่ได้เกิดจากแรงกดดันทางสังคมที่รุนแรงเช่น รูปแบบของต่างประเทศ วิธีการลักลอบทำงานได้ถูกลดทอนลงไป ศิลปินที่ทำงานถูกดึงเข้ามาจากหลายสาขาไม่ว่าจะเป็นศิลปินที่ทำงานในสตูดิโอ หรือกราฟิกดีไซน์ ส่งผลให้บริบทและรูปแบบการทำงานเป็นลักษณะ แตกต่างจากในต่างประเทศ ในปัจจุบันมีการจัดโครงการสตรีทอาร์ตขึ้นมากมาย โครงการต่างๆมุ่งเน้นเชื่อมโยงผลงานศิลปะเข้าสู่พื้นที่ชุมชน ด้วยเหตุที่สตรีทอาร์ตสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายและกำลังเข้ามาสู่กระแสหลัก ในขณะที่เดียวกันยังมีคนอีกมากที่ยังขาดความเข้าใจในรูปแบบและวิธีการทำงานของสตรีทอาร์ต ทำให้งานที่สร้างขึ้นถูกเขียนทับหรือพ่นทับจากคนทำกราฟิตี้แบบละเมิดกฎหมาย หรือจากเด็กมือบอนที่ยังไม่มีความเข้าใจถึงคุณค่าของงาน ประกอบกับด้วยความที่เป็นกระแสศิลปะรูปแบบใหม่สำหรับบ้านเรา ทำให้ไม่เข้าใจในรูปแบบการทำงานเท่ากับศิลปะแขนงอื่น

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงได้มุ่งเน้นเพื่อศึกษางานสตรีทอาร์ตและเป็นองค์ความรู้สำหรับงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย โดยจะศึกษาถึงรูปแบบ วิธีคิด การแสดงออก เพื่อที่จะอธิบายและเข้าใจถึงงานสตรีทอาร์ตที่ควรจะเป็น ประกอบกับเลือกโครงการสตรีทอาร์ตขึ้นมาเป็นตัวอย่างในการศึกษา

## 2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาพัฒนาการ รูปแบบ และวิธีการแสดงออกของงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

## 3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 สามารถเข้าใจรูปแบบและพัฒนาการของงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

3.2 เป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจและนำไปศึกษาต่อ หรือใช้อ้างอิงในเรื่องของรูปแบบและการแสดงออกของสตรีทอาร์ต สามารถแยกแยะสตรีทอาร์ตได้

#### 4. ขอบเขตการศึกษา

งานวิจัยครั้งนี้ จะศึกษางานสตรีทอาร์ตในประเทศไทยในลักษณะจิตรกรรม 2 มิติ เท่านั้น โดยเน้นไปที่กรุงเทพมหานครเป็นหลัก ประกอบกับการศึกษาโครงการสตรีทอาร์ตโดย ยกตัวอย่างขึ้นมาบางส่วน ใช้วิธีเลือกจากโครงการที่ได้รับความนิยมจากสื่อและประชาชนส่วนมาก รวมไปถึงศึกษางานสตรีทอาร์ตในลักษณะของงานที่ศิลปินทำขึ้นเองโดยไม่ผ่านโครงการ พิซ (Piece)<sup>3</sup> หรือ โปรดักชั่น (Production)<sup>4</sup> ไม่รวมงานกราฟิตีบอมบ์ (Bomb)<sup>5</sup> ละเมิดกฎหมาย

#### 5. ขั้นตอนการศึกษา

- 5.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกราฟิตี และสตรีทอาร์ต จากเอกสาร
- 5.2 ศึกษาโครงการสตรีทอาร์ตที่เลือกมาเป็นตัวอย่าง
- 5.3 สัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดและผลงานของศิลปิน
- 5.4 นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบลักษณะรูปแบบและสรุปผล
- 5.5 นำเสนอวิทยานิพนธ์ และจัดทำรูปเล่ม

#### 6. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ประมาณ 1 ปี ตั้งแต่เดือน มกราคม พ.ศ. 2558 และ เสนอวิทยานิพนธ์ / การค้นคว้า อีสระ ภายในเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2558

#### 7. วิธีการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยสัมภาษณ์ศิลปินที่อยู่ในโครงการ ประกอบกับการศึกษาตัวงานกราฟิตี และ สตรีทอาร์ต

#### 8. แหล่งข้อมูล

<sup>3</sup> ผลงานชิ้นเอกที่ศิลปินใช้เวลาและความประณีตในการทำงาน มีความละเอียดและ ซับซ้อนด้านองค์ประกอบมากกว่าลักษณะของงานกราฟิตีบอมบ์

<sup>4</sup> ผลงานที่เกิดจากการรวมตัวของศิลปินมากกว่าสองคนขึ้นไป ร่วมทำงานบนพื้นที่ เดียวกันในลักษณะของงานพิซ มีการเชื่อมโยงเรื่องราวระหว่างศิลปินแต่ละคนให้ไปในทิศทางเดียวกัน และต่อเนื่องเป็นงานหนึ่งชิ้นใหญ่

<sup>5</sup> การแสดงศักดิ์ดาของศิลปินกราฟิตีนอกกฎหมาย พันทับงานของคนอื่นหรือพื้นที่ สาธารณะต้องห้าม มีการใช้สีไม่เกินสองสีพ่นชื่อแท้ๆของตัวเอง หรือการใช้ปากกาเคมีเขียนชื่อ แท้ๆของตัวเองไปตามที่ต่าง ๆ โดยงานทั้งหมดเป็นการลักลอบทำและใช้เวลาค่อนข้างรวดเร็ว

ข้อมูลปฐมภูมิ ได้จากการสัมภาษณ์ศิลปิน

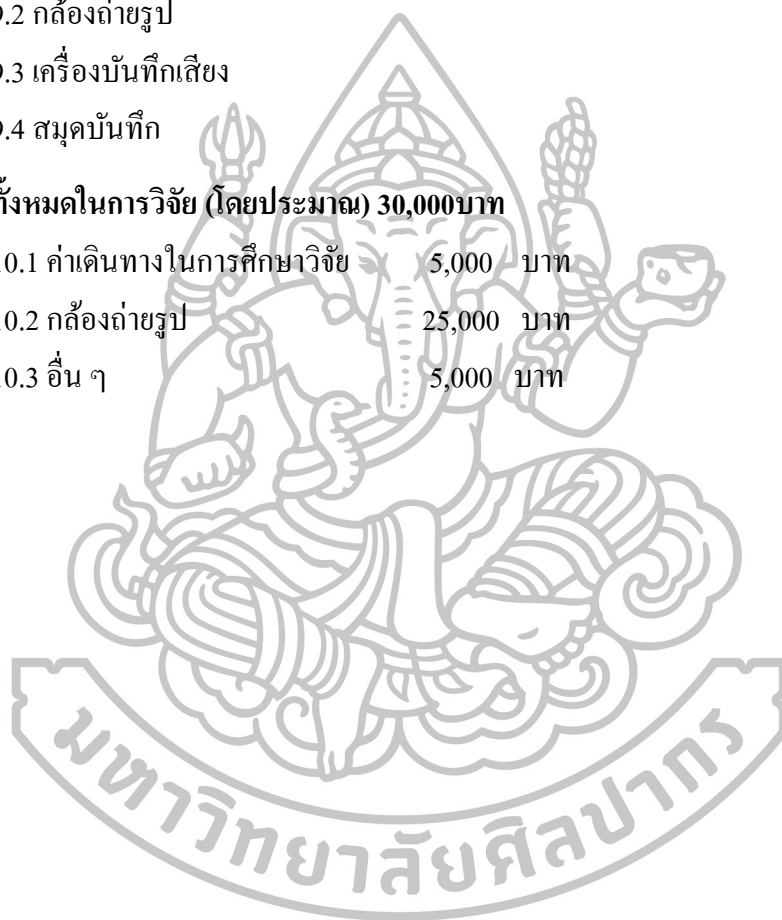
ข้อมูลทุติยภูมิ ได้จากหนังสือ บทความ ผลงานที่เกี่ยวข้อง วารสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

#### 9. อุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

- 9.1 คอมพิวเตอร์
- 9.2 กล้องถ่ายรูป
- 9.3 เครื่องบันทึกเสียง
- 9.4 สมุดบันทึก

#### 10. ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย (โดยประมาณ) 30,000บาท

- 10.1 ค่าเดินทางในการศึกษาวิจัย 5,000 บาท
- 10.2 กล้องถ่ายรูป 25,000 บาท
- 10.3 อื่น ๆ 5,000 บาท



## บทที่ 2

### กราฟิติและสตรีทอาร์ตในโลกตะวันตก

#### 1. ความเป็นมาของกราฟิติในโลกตะวันตก

กราฟิติ หมายถึง ภาพวาดที่เกิดขึ้นจากการขีดเขียนหรือการขีดเขียนบนผนัง ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่มาจากภาษากรีก คำว่า Graphein ที่แปลว่า การเขียน และคำว่ากราฟิติโดยตัวมันเองเป็นคำพหูพจน์ของคำว่า Graffito ในภาษาอิตาลี<sup>1</sup> ในช่วงก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์ถ้าได้รู้จักวิธีการขีดเขียนบนผนัง<sup>2</sup> ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงความต้องการของมนุษย์ในการสื่อสารและพิธีกรรมสำหรับกราฟิติถือเป็นตัวแทนในการแสดงออก ซึ่งเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ในการติดต่อสื่อสารในอีกรูปแบบหนึ่ง

กราฟิติเกิดขึ้นในช่วงปลายปี 1960 เมื่อ Julio204 เริ่มเขียนลายเซ็นของเขาไปทั่วมหานครนิวยอร์กเป็นคนแรกในแถบรัฐวอชิงตัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแมนฮัตตัน (Manhattan) เขาเริ่มกระจายผลงานออกไปในแถบที่อาศัยอยู่ หลังจากนั้นเพียงไม่นาน ในช่วงหน้าร้อนปี 1969 เด็กหนุ่มชาวกรีซที่มาจากเกาะแมนฮัตตันชื่อ Demitrius ได้ใช้ชื่อแฝงว่า Taki183 ตระเวนเขียนชื่อของเขาไปทั่วเมืองในแถบแมนฮัตตันเช่นกัน ชื่อ Taki เป็นตัวแทนชื่อของเขา และตัวเลข 183 หมายถึงถนนที่เขาอาศัยอยู่ Taki183 ได้รับแรงบันดาลใจจาก Julio204 นั่นเอง เขาสนใจที่จะสร้างสรรค์งานในสถานีรถไฟใต้ดินในนิวยอร์ก โดยพวกเขาได้เขียนชื่อแท็ก (Tag)<sup>2</sup> ของตนเองลงไปตามรถไฟใต้ดินแถบแมนฮัตตัน ชื่อที่ปรากฏพร้อมกับตัวเลขเหล่านั้นสร้างความน่าสนใจให้กับประชาชนที่พบเห็นเป็นอย่างมาก ในเดือนกรกฎาคม ปี 1971 หนังสือพิมพ์ชื่อดังของนิวยอร์กได้ลงข่าวเกี่ยวกับผลงาน

---

<sup>1</sup> Nicholas Ganz , **Graffiti word street art from five continents**, (Singapore : C.S. Graphic , 2004), 4.

<sup>2</sup> นามแฝงของศิลปินกราฟิติ และยังหมายถึงรูปแบบงานในลักษณะการเขียนตัวอักษรด้วยปากกามาร์คเกอร์

ของ Taki 183 เหตุการณ์ครั้งนั้นนับเป็นการเคลื่อนไหวที่สำคัญครั้งหนึ่งของกราฟิติ<sup>3</sup> พวกเขาทั้ง 2 ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผลงานจนมีชื่อเรียกว่า นิวยอร์กสไตล์ (New York Style) ซึ่งในเวลาต่อมาได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่ง Taki183 ถือเป็นคนแรกที่ได้รับการยอมรับจากเหล่าศิลปินและได้สร้างวัฒนธรรมย่อยขึ้นมาใหม่ ตัวเลขในชื่อแท็กของเขากลายเป็นวิธีการเขียนชื่อของศิลปินและพัฒนาเป็นรูปแบบการเขียนชื่อแท็ก ในเวลาต่อมาเรียกว่าการบอมบ์บิง (Bombing) รถไฟใต้ดินถือเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดในการแพร่ชื่อของศิลปินกราฟิติให้เป็นที่รู้จัก

เมื่อมีศิลปินหน้าใหม่เพิ่มมากขึ้น วิธีการพ่นรถไฟใต้ดินได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในช่วงเวลานี้เองแท็กคือตัวแทนหนึ่งเดียวของกราฟิติ และเป็นหนทางที่จะแสดงถึงความสำเร็จโดยปกติศิลปินมักใช้เวลาในการทำงานขณะที่รถไฟจอดซ่อมบำรุงอยู่ในอุโมงค์นั้น ในเวลาต่อมาพวกเขาค้นพบว่าความจริงแล้วการใช้เวลาน้อยนิดขณะที่รถไฟกำลังจอดอยู่ ได้ให้สิ่งที่น่าตื่นเต้นออกไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ต่อมาเรียกการทำงานลักษณะนี้ว่าเลย์อัป (Lay-Up) หมายถึงการทำงานในช่วงเวลาที่รถไฟจอดที่สถานี หากศิลปินต้องปั่นสิ่งกีดขวางและต้องก้าวข้ามสนามรางรถไฟต่าง ๆ เพื่อเข้าไปทำงาน สิ่งเหล่านี้เรียกว่าเก็ทอัป (Get-Up)<sup>4</sup> หมายถึงสามารถมองเห็นชื่อของพวกเขาได้จากที่สูง

ในช่วงเวลาต่อมา ศิลปินกราฟิติแท็กชื่อของพวกเขาให้มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างชื่อของพวกเขา แต่เนื่องด้วยหัวพ่นสเปรย์ที่ติดมาจากโรงงานไม่สามารถตอบสนองพวกเขาได้ หัวพ่นมีขนาดเล็กเกินไปจึงไม่สามารถสร้างเส้นขนาดใหญ่ได้ตามต้องการ ในช่วงปี 1972 ศิลปินกราฟิติได้ค้นพบอุปกรณ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของพวกเขาได้ ได้แก่หัวพ่นสเปรย์ของผลิตภัณฑ์น้ำหอมเช่น น้ำยาทำความสะอาดอบ น้ำยาซักผ้า โดยหัวพ่นสเปรย์เหล่านี้เป็นที่รู้จักต่อมาในชื่อแฟตแคป (Fat Cap) เมื่อต้องการเส้นเล็กแบบธรรมดา พวกเขาจะใช้หัวพ่นชนิดที่มาจากโรงงาน รู้จักกันในเวลาต่อมาว่าสต็อกแคป (Stock Caps)

<sup>3</sup> Ric Blackshaw, Liz Farrelly, **The Street Art Book 60 Artist in their own words**, (United States and Canada : Colindesign, 2008), 6.

<sup>4</sup> Eric Felisbret, **Graffiti New York** (New York : Abrams, 2005), 12.

ตัวอักษรในลักษณะแท็กถูกนำมาเพิ่มความหนา และพัฒนาไปสู่งานมาสเตอร์พีซ (Master Piece) หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่าพีซ (Piece)<sup>5</sup> ในเวลาต่อมา

กราฟิตียังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ B-Boy, Mc, Dj, Graffiti<sup>6</sup> กระแสดนตรีฮิปฮอปเกิดพร้อมกับดนตรีแจ๊ส (Jazz) และบลูส์ (Blues) โดยเนื้อหาเป็นการแสดงออกถึงตัวตน และระบายสิ่งที่เก็บอยู่ในใจ ในช่วงเวลาที่มีการเหยียดสีผิวในอเมริกามีความรุนแรง โดยกิจกรรมหลังจากเลิกงานของพวกเขา ได้แก่การออกมาร้องรำทำเพลง

ปัจจุบันกราฟิตีมีการพัฒนานอกเหนือไปจากการใช้สเปรย์ตามแบบดั้งเดิม สเทนซิล (Stencil)<sup>7</sup> สติกเกอร์ (Sticker) โปสเตอร์ (Poster) ลีโอะคริลิก (Acrylic) แอร์บรัช (Air brushes) ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน จุดที่ส่งผลให้กราฟิตีกลายเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายทั่วโลกคือการก่อตั้งเว็บไซต์ Art Crimes ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลและเป็นที่พักปะของคนทำงานศิลปะประเภทนี้

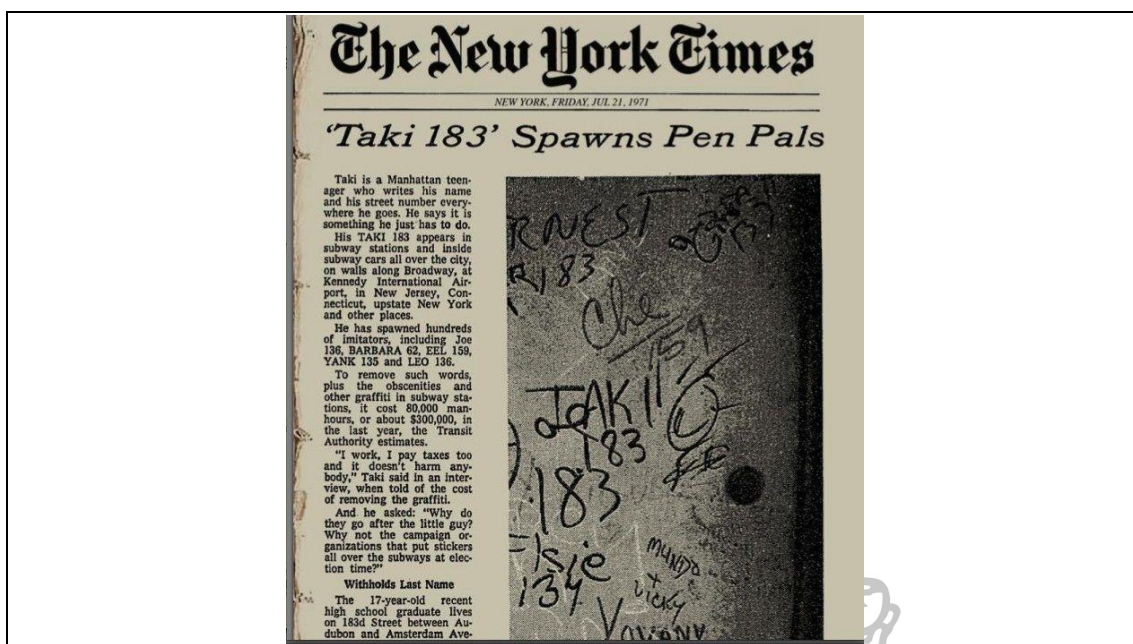
ชื่อแท็ก นับเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการทำงานกราฟิตี การตั้งชื่อแท็กแสดงถึงความยิ่งใหญ่และความน่าเชื่อถือ การนำชื่อที่ดูไม่เหมาะสมจะยิ่งช่วยทำให้ภาพลักษณ์ของชื่อเสียงเป็นไปในทางที่แย่ง การทำงานในบางครั้งมักใช้การพ่นอักษรย่อแทนการพ่นชื่อเต็มลงไป เนื่องจากบางพื้นที่ไม่สามารถพ่นชื่อเต็มลงไปได้นั่นเอง



<sup>5</sup> ผลงานชิ้นเอกที่ศิลปินใช้เวลาและความประณีตในการทำงาน มีความละเอียดและซับซ้อนด้านองค์ประกอบมากกว่าลักษณะของงานกราฟิตีบอมบี้

<sup>6</sup> Nicholas Ganz , **Graffiti word street art from five continents**, (Singapore : C.S.Graphic , 2004) 7.

<sup>7</sup> การตัดฉลุรูปลวดผลงานในลักษณะภาพพื้น และนำสีสเปรย์พ่นลงไปเพื่อให้เกิดผลงานตามที่ตัดฉลุไว้ ส่วนที่โคนสเปรย์จะเกิดเป็นภาพ ส่วนที่ถูกบังไว้จะไม่เกิดภาพ



ภาพที่ 1 ภาพข่าวผลงานของ Taki 183 ที่ได้รับการตีพิมพ์บน New York Time , Friday, July 21, 1971  
ที่มา: Woostercollective [pseud.], **TAKI 183 Spawns Pen Pals**, accessed December 1, 2015,  
available from <http://www.woostercollective.com/post/new-york-yimes-1971-taki-183-spans-pen-pals>



ภาพที่ 2 ภาพลักษณะหัวพ่นแบบ Fat Cap  
ที่มา : Fade bomb, **Fat Cap**, accessed December 1, 2015, available from <http://global.rakuten.com/en/store/fadebomb/item/white-fat100/>



ภาพที่ 3 ภาพกิจกรรมการเปิดเพลงของวัฒนธรรมฮิปฮอปช่วงปี 1975

ที่มา : Rory PQ, **History of Hip-Hop Dance Music Evolution**, accessed December 1, 2015, available from <http://subdivizion.com/hip-hop-history/>

### 1.1 วิธีการทำงาน (Forum)

กราฟิสามารถแบ่งการทำงานออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ งานพีช หมายถึงงานที่มุ่งเน้นรายละเอียดและความสวยงาม แสดงทักษะของศิลปินอย่างเต็มที่ คำนึงถึงตัวผลงานเป็นหลัก และงานบอมบ์ มุ่งเน้นไปที่จำนวนและบริเวณที่ผลงานปรากฏเป็นตัวชี้วัด ตัวอักษรคือรูปแบบหลักในการทำงานกราฟิ การใช้ชื่อแทนตัวศิลปินเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดเป็นระยะเวลานาน โดยสามารถอธิบายรายละเอียดลักษณะการทำงานทั้ง 2 รูปแบบได้ดังนี้

#### เบิร์นนิ่ง และ บอมบ์บิง (Burning vs Bombing)

ศิลปินกราฟิมีมักจะทำงานอยู่บน 2 พื้นฐานได้แก่ เบิร์นนิ่งและบอมบ์บิง ทั้งสองลักษณะมีการใช้ชื่อแท็กร่วมกัน เบิร์นนิ่งหมายถึงลักษณะที่ศิลปินมุ่งเน้นไปที่ตัวผลงานเป็นหลัก ใช้เวลาค่อนข้างสูงในการทำงานเก็บรายละเอียดของผลงาน เน้นแสดงให้เห็นถึงทักษะฝีมือมากกว่า จำนวนปริมาณของผลงานที่ปรากฏ เป็นการใช้เรียกภาพรวมของงานพีช ในส่วนของบอมบ์บิงมักไม่ได้มุ่งเน้นที่ความสวยงามมากนัก ศิลปินมุ่งไปที่ความรวดเร็ว หลบซ่อน ลดทอนรายละเอียดของผลงานหรือแม้กระทั่งการย่อชื่อแท็กให้กระชับขึ้นเพื่อความรวดเร็วในการทำงาน การที่ศิลปินสามารถครอบคลุมพื้นที่ได้เป็นวงกว้างยิ่งสะท้อนความสำเร็จของผลงาน บริเวณ ขนาด และจำนวนผลงานที่ปรากฏเป็นสิ่งสะท้อนความสำเร็จของศิลปิน ยิ่งพื้นที่ที่มีความยากแก่การเข้าถึงมากเท่าใด ผลงานบอมบ์ยิ่งมีความยิ่งใหญ่มากขึ้นเท่านั้น





ภาพที่ 4 Element 1, Piece, 2011.



ภาพที่ 5 Element 1, Bomb Throw up

## 1.2 รูปแบบของกราฟิติ

### 1.2.1 แท็ก (Tag)

แท็ก นอกจากหมายถึงนามแฝงของศิลปินแล้ว ยังหมายถึงลักษณะลายมือหรือลายเซ็นของศิลปินอีกด้วย มักใช้ในการบอมนัมหรือการเขียนกำกับไว้ที่งานพีซ แท็กถูกสร้างสรรค์จากหลายเทคนิคเช่น ปากกามาร์คเกอร์หรือสีสเปรย์ อีกทั้งในปัจจุบันยังมีการนำเครื่องมืออื่น ๆ มาใช้ในการสร้างแท็กอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการฉีดยาด้วยแรงดันน้ำ หรือตามแต่อุปกรณ์ที่ศิลปินจะคิดค้นขึ้นมาใช้



ภาพที่ 6 CEZO, Maker Tag



ภาพที่ 7 Skeal, Spray Tag

## ปากกา Markers ที่ใช้ในการ Tag

### 1. ปากกาแบบ Toy Marker

เรียกตามขนาดความเล็กของหัวปากกาได้แก่ ¼ นิ้ว นับเป็นตัวเลือกที่ดีในช่วงระหว่างปี 1960 - 1970 ศิลปินหลายคนนิยมเลือกใช้ โดยสามารถสร้างความหลากหลายในการเขียนชื่อได้ ยี่ห้อที่ได้รับความนิยมได้แก่ DriMark, Magic Marker, Elmarko เป็นต้น สีที่นิยมได้แก่สีดำ เพราะสามารถหาซื้อและเติมหมึกได้ง่าย

### 2. ปากกาแบบ Standard writing marker

ปากกาชนิดนี้ก้าวเข้ามาเป็นปากกาหัวมาตรฐานในช่วงกลางปี 1970 ด้วยขนาดความกว้างของหัวที่ ½ นิ้ว นับเป็นสิ่งที่ศิลปินหลายคนหลงใหล เนื่องจากขนาดความใหญ่ของหัวปากกาช่วยให้สามารถสร้างงานขนาดใหญ่ได้ แต่มีข้อเสียได้แก่ความยากในการเติมหมึกเข้าไปนั่นเอง โดยยี่ห้อที่เป็นที่นิยมได้แก่ Pilot, Magnum 44, Niji, Marvy

### 3. ปากกาแบบ Mini-wide และ Uni wide

ปากกาชนิดหัวใหญ่สุด มีความกว้าง 1 และ 1.5 นิ้ว เป็นชนิดปากกาที่จะสามารถปรับแต่งได้ตามต้องการ ปากกาเป็นลักษณะของตัวเปล่าไม่มีหมึกข้างใน ผู้ใช้จะสามารถเลือกหมึก และสีของหมึกเติมได้ตามต้องการ ปากกาชนิดนี้สามารถสร้างความหลากหลายในการเขียนได้เป็นอย่างดี แต่ทว่ากลับไม่เป็นที่นิยมเท่ากับปากกาในรูปแบบมาตรฐาน เนื่องจากมีความยุ่งยากในการใช้งานมากกว่านั่นเอง

ในช่วงปี 1960 ถึงปลายปี 1970 การเขียนแท็กมุ่งเน้นไปที่ความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เน้นให้ตัวเลขใหญ่ โดยยังพอที่จะสามารถอ่านได้ไม่ยากนัก และได้รับแรงบันดาลใจจากงานแท็กแบบดั้งเดิมที่นำมาพัฒนาต่อ

<sup>8</sup> Eric Felisbret, *Graffiti New York* (China : Abrams, 2005), 111.



ภาพที่ 8 ลักษณะปากกา Marker แต่ละแบบ

ที่มา : Eric Felisbret, **Graffiti New York** (China : Abrams, 2005), 111.

### รูปแบบและลักษณะของแท็ก (Tag Style)

#### 1. รูปแบบ Straight Letter

จะเป็นการเขียนตัวอักษรในลักษณะของตัวตรง เรียบง่าย ไม่มีลูกเล่นมากนักเน้นเขียนด้วยตัวพิมพ์ใหญ่เพื่อแสดงถึงความชัดเจน

#### 2. รูปแบบ Scripts

เป็นการดึงลักษณะของตัวอักษร Scripts มาใช้เป็นต้นแบบ ศิลปินจะผสมผสานการออกแบบส่วนตัวลงไปด้วย ลักษณะของตัวอักษรจะมีความซับซ้อนมากขึ้นกว่ารูปแบบ Straight Letter การจัดองค์ประกอบยังคงไม่มีความซับซ้อนมากนัก

#### 3. รูปแบบ Classic

เป็นการเขียนตัวอักษรที่กลุ่มสังคมศิลปินช่วยกันพัฒนาขึ้นมา ศิลปินจะใช้การกระชับส่วนและความลื่นไหลของน้ำหมึกปากกาที่กวดเวลาเขียน เพิ่มการเน้นจุดสนใจ ประกอบกับการจัดองค์ประกอบศิลป์เข้าไปเพื่อสร้างความเป็นหนึ่งเดียวของแท็กที่เขียนนั่นเอง<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Eric Felisbret, **Graffiti New York**, 112

#### 4. รูปแบบ Drips

คือการเขียนโดยผสมน้ำยาหมึกให้มีความเหลวมากกว่าปกติ ในขณะที่ศิลปินเขียนจะทิ้งระยะเวลาในการลากเส้นให้นานมากขึ้น เพื่อให้เกิดรูปแบบการหยดซึมของหมึกลงมาตามแนวตั้ง การเขียนในลักษณะนี้ได้รับความนิยมมากในช่วงปลายของปี 1970



ภาพที่ 9 ลักษณะการแท็กแบบ Straight Letter



ภาพที่ 10 ลักษณะการแท็กแบบ Scrips



ภาพที่ 11 ลักษณะการแท็กแบบ Classic



ภาพที่ 12 ลักษณะการแท็กแบบ Drips

### 1.2.2 พีช (Piece)

พีช เป็นคำย่อมาจากคำว่ามาสเตอร์พีช (Master Piece) ซึ่งหมายถึงงานที่มีความสมบูรณ์ มีความลึก มีมิติ ลีลา ความหนาบางของเส้นที่ตัดขอบรอบตัวอักษร รวมไปถึงความประณีตในการออกแบบ การทำงานเริ่มจากร่างเส้นรอบนอกขึ้นมาคล้ายกับงานแท็ก หลังจากนั้นจึงใช้สิสเปอร์ย์คมพื้นที่ให้เต็มจนไม่มีช่องว่างเหลืออยู่

ผู้ที่ทำงานพีชคนแรกได้แก่ Super Kool 223 ซึ่งเกิดขึ้นในปี 1972 จากกลุ่ม Bronx และ WAP ในเมืองบลูคลิน พีชได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางและแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วในช่วงเวลาต่อมา เหล่าศิลปินเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์หลากหลายรูปแบบแตกต่างกันออกไปไม่ว่าจะเป็น องค์ประกอบรูปทรง เรขาคณิต รูปร่าง ลูกศร จุด<sup>10</sup> พีชได้กลายเป็นมาตรฐานในการทำงานกราฟิติในเวลาต่อมา โดยสามารถแบ่งการทำงานออกเป็น 2 รูปแบบดังนี้

#### 1. พีชในรูปแบบ Straight letters

หรือที่รู้จักกันในนาม Block letters<sup>11</sup> เป็นการทำงานในลักษณะของตัวอักษรตัวตรง ไม่มีความซับซ้อนมากนัก มีหางของตัวอักษรในรูปแบบของอักษรโรมัน การใช้ตัวเอียง ตัวหนา ตัวสูง ตัวสั้น ตามแบบที่ศิลปินต้องการเลือกใช้ รูปแบบการเขียนตัวอักษรลักษณะนี้ได้รับความนิยม เนื่องจากมีความง่ายในการออกแบบและปรับใช้ และที่สำคัญเมื่องานพีชในลักษณะนี้ออกไปสู่พื้นที่ด้านนอก ผู้ที่พบเห็นสามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากระยะไกล เนื่องจากไม่มีความซับซ้อนจึงช่วยให้สามารถอ่านได้ไม่ยากนัก นับเป็นการสื่อสารที่ได้ผลเป็นอย่างดีในการประกาศชื่อของเหล่าศิลปิน

#### 2. พีชในรูปแบบ Wildstyle

ไวคัสได้รู้จักกันในชื่อของ Mechanical lettering<sup>12</sup> เป็นการทำงานในลักษณะของตัวอักษรที่ซับซ้อน ทับซ้อนกันไปมา มีความลึกมีมิติและความลื่นไหลอยู่ในตัวอักษร เมื่อเรามองภาพรวมจะพบว่าตัวอักษรแต่ละตัวมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ส่วนจะอยู่ในรูปแบบใดขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ของตัวศิลปิน

<sup>10</sup> Eric Felisbret, **Graffiti New York** (New York : Abrams, 2005), 120.

<sup>11</sup> ลักษณะตัวอักษรที่มีรูปแบบเป็นเหลี่ยมมุม ไม่มีความโค้ง เน้นเส้นตรงเป็นส่วนมาก อ่านง่ายและไม่ซับซ้อนมากนัก

<sup>12</sup> ลักษณะตัวอักษรที่มีความซับซ้อนทางด้านองค์ประกอบ มีการเกี่ยวเนื่องกันอยู่ระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว

ในช่วงเวลาต่อมาศิลปินนิยมสไตล์ของ Bubble letters<sup>13</sup> และ Block letters ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากภาพโฆษณา และ หนังสือการ์ตูน แต่ตัวอักษรในลักษณะที่ศิลปินคิดค้นขึ้นเองก็ยังคงเป็นที่นิยมอย่างยั่งยืนจนถึงทุกวันนี้เช่นกัน



ภาพที่ 13 พืชในรูปแบบ Straight letters

ที่มา : farm1 [pseud.], **Sent Piece**, accessed June 7, 2015, available from [http://farm1.static.flickr.com/135/37573\\_8974\\_9a30669f7c\\_m.jpg](http://farm1.static.flickr.com/135/37573_8974_9a30669f7c_m.jpg)



ภาพที่ 14 พืชในรูปแบบ Wildstyle, Spoare153, Piece, 2016.

<sup>13</sup> ตัวอักษรที่มีลักษณะกลม มน คล้ายลูกโป่ง ราวกับว่ามีลมอยู่ภายในตัวอักษร โดยส่วนใหญ่ศิลปินมักนิยมใช้สร้างผลงานในลักษณะบอมบี้



### 1.2.3 โทรว้อพ (Throw up)

โทรว้อพเป็นอีกหนึ่งความสำคัญของกราฟิติ การทำโทรว้อพเปรียบเสมือนพืชที่ตัดทอนระยะเวลาและรายละเอียดออกไป โทรว้อพถูกพัฒนามาจากแท็ก โดยศิลปินมักเขียนชื่อของพวกเขาลงไปโดยอาจย่อจากชื่อแท็กเต็มเหลือเพียง 2-3 ตัวอักษรเท่านั้น มุ่งเน้นไปที่ความเร็วและขนาดของผลงานเพื่อให้ได้ผลงานที่มีขนาดใหญ่ครอบคลุมพื้นที่ ปัจจัยสำคัญของการทำงานขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่หัวสเปรย์โดยจะเลือกใช้หัวพ่นที่มีขนาดใหญ่สามารถพ่นสีออกมาได้ในปริมาณมาก ซึ่งมีผลต่อการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เมื่อทำงานได้รวดเร็วและมีขนาดใหญ่ นั้นหมายถึงผลงานใช้เวลาในการทำงานไม่มากนัก สอดคล้องกับบริเวณที่เข้าไปทำงานที่ต้องลี้กลอบนั่นเอง

ในช่วงต้นปี 1970 ศิลปินยังคงให้ความสำคัญกับงานพืช จนกระทั่งกลางปี 1970 งานโทรว้อพจำนวนมากได้ถูกกระจายอยู่บนตัวรถไฟและสถานีรถไฟใต้ดินของนิวยอร์ก ศิลปินมีการย่อชื่อแท็กของตนเองให้เหลือเพียง 2 ตัวอักษร เช่น Kill 3 ใช้ IN Mickey ใช้ TO และ Jester ใช้ DY สีที่นิยมใช้มักเป็นสีเพียง 2 สี ไม่ซับซ้อน เน้นไปที่สีเทาและดำ หรือสีเงิน เพื่อให้สามารถมองเห็นได้ชัดเจนในเวลากลางคืน เนื่องจากสีเงินหรือเทามีมุมของการสะท้อนแสง<sup>14</sup>



ภาพที่ 15 Element 1, Throw Up, 2013.

<sup>14</sup> Eric Felisbret, *Graffiti New York* (New York : Abrams, 2005), 128.

### 1.2.4 คาแร็คเตอร์ (Character)

คาแร็คเตอร์นับเป็นอีกหนึ่งส่วนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับกราฟิติ โดยถูกสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับลักษณะงานตัวอักษรเพื่อเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าด้วยกันหรือใช้เป็นภาพล้อเลียนในการช่วยสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยสามารถแบ่งลักษณะคาแร็คเตอร์ออกได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

#### 1. คาแร็คเตอร์แบบหยิบยืม (Borrowed Characters)

ลักษณะของการหยิบยืมตัวละครจากการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมาใช้ในการทำงาน เนื่องจากการทำงานกราฟิติมักมุ่งเน้นไปที่รูปแบบของตัวอักษรมากกว่า งานคาแร็คเตอร์จึงเปรียบเสมือนส่วนเสริมช่วยให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น

การออกแบบคาแร็คเตอร์ในลักษณะนี้มักหยิบยืมรูปแบบมาจากแอนิเมชัน หรือหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเลือกใช้สีที่เรียบง่าย ประกอบกับการออกแบบตัวอักษร โดยส่วนใหญ่มักเกิดจากผลงานของศิลปินที่มีอายุไม่มากนัก ซึ่งสะท้อนถึงอิทธิพลจากการ์ตูนที่ได้รับในวัยเด็กนั่นเอง การ์ตูนที่ได้รับความนิยมในการหยิบยืมมาใช้งานคาแร็คเตอร์ เช่น Marvel comic, Walt Disney, Warner Bros, Hanna Barbera<sup>15</sup>

#### 2. คาแร็คเตอร์ต้นแบบ (Original Character)

ลักษณะของคาแร็คเตอร์ที่ศิลปินคิดค้นขึ้นเองโดยไม่ได้หยิบยืมรูปแบบมาจากที่ใด มีความเป็นต้นแบบ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์มักมาจากประสบการณ์ชีวิตของแต่ละศิลปินที่แตกต่างกันออกไป เช่นสภาพแวดล้อม แฟชั่น ในอีกทางหนึ่งได้แก่รูปแบบที่มาจากวัฒนธรรมฮิปฮอปได้แก่ บีบอย กราฟิติ สีสเปรย์ คาแร็คเตอร์ของบุคคลใกล้ชิดหรือแม่กระทั่งใบหน้าลักษณะของตัวเอง<sup>16</sup> คาแร็คเตอร์ลักษณะนี้มักสะท้อนถึงตัวตนของศิลปินอีกทั้งยังช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้กับศิลปินอีกด้วย

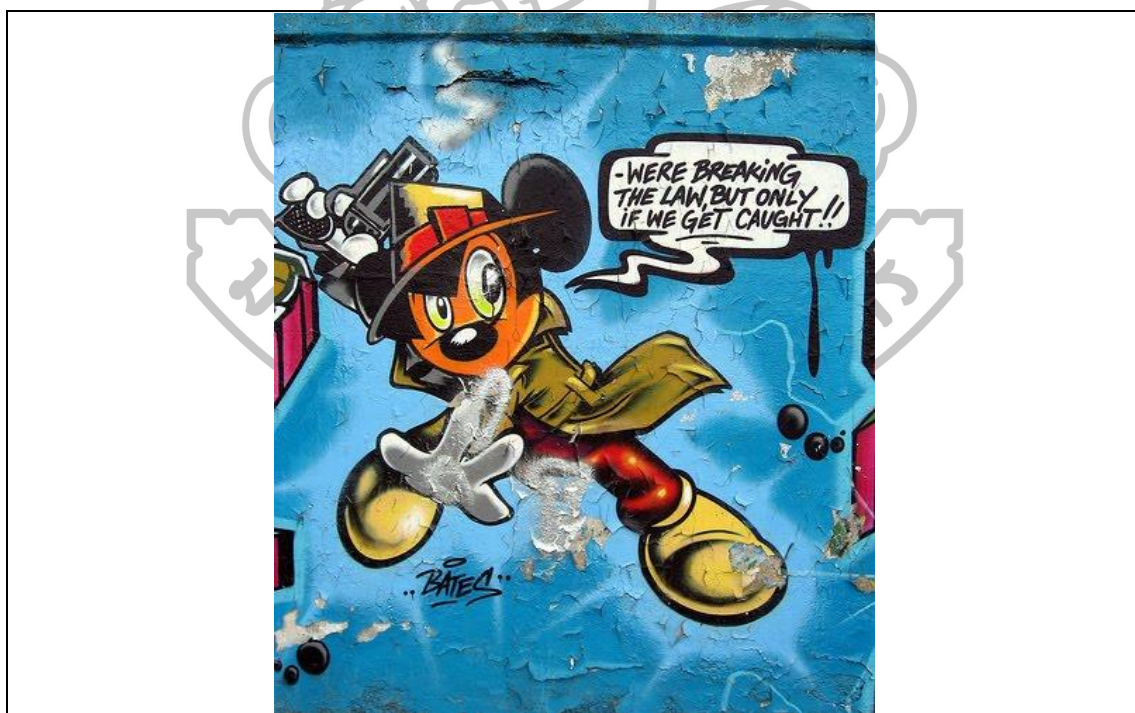
<sup>15</sup> Eric Felisbret, *Graffiti New York*, (China : Abrams, 2005), 136.

<sup>16</sup> *ibid.*, 140.



ภาพที่ 16 คาแร็คเตอร์แบบหิปปี้ Gamma, Joker Character, Spray, 2008.

ที่มา : Graffiti Art Mural, **Joker Graffiti Characters**, accessed June 20, 2015, available from <http://new-graffiti.blogspot.com/2011/09/joker-graffiti-characters-graffiti-art.html>



ภาพที่ 17 คาแร็คเตอร์แบบหิปปี้ Bates, Character, Mickey Mouse

ที่มา : Reank [pseud.], **Graffiti Cartoon**, accessed June 20, 2015, available from <http://topgraffity.blogspot.com/2010/04/graffiti-cartoon-graffiti-mickey-mouse.html>



ภาพที่ 18 คาแร็คเตอร์ต้นแบบ 1



ภาพที่ 19 คาแร็คเตอร์ต้นแบบ 2

### 1.2.5 แบล็กบุ๊ก (BlackBook)

แบล็กบุ๊กหมายถึงสมุดที่ศิลปินกราฟิติใช้ในการร่างแบบผลงานหรือใช้ในการบันทึกแนวความคิดในการทำงานของศิลปิน มีการใช้ปากกามาร์กเกอร์ตัดเส้นและลงสีให้เหมือนกับผลงานจริงมากที่สุด ชื่อแบล็กบุ๊กมาจากสีของปกสมุดที่นิยมใช้สีดำไม่มีลวดลาย ในเวลาต่อมาได้กลายเป็นวัฒนธรรมของศิลปินกราฟิติไปโดยปริยาย

หน้าที่ของแบล็กบุ๊กไม่เพียงใช้ในการทำแบบร่างของศิลปินเท่านั้น ยังคงมีอีกหนึ่งวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ได้แก่ เมื่อศิลปินออกไปทำงานตามท้องถนนและได้พบเจอกับศิลปินท่านอื่นมักมีการแลกเปลี่ยนแบล็กบุ๊กซึ่งกันและกันผ่านการเขียนแท็กของตนลงไปในสมุด มักใช้ปากกามาร์กเกอร์ในการเขียนเป็นหลัก เนื่องด้วยกราฟิติเป็นการทำงานนอกกฎหมาย จึงทำให้โอกาสในการพบเจอศิลปินมีไม่มากนัก ส่วนใหญ่สามารถพบเห็นแต่เพียงผลงานเท่านั้น การพบเจอศิลปินอย่างใกล้ชิดเป็นเรื่องยาก การแลกเปลี่ยนแท็กในแบล็กบุ๊กจึงเป็นสิ่งที่น่าภาคภูมิใจ เมื่อในสมุดมีแท็กของศิลปินที่มีชื่อเสียง นั้นแสดงถึงการให้เกียรติระหว่างศิลปินด้วยกัน



ภาพที่ 20 Graffiti Blackbook

### 1.2.6 โปรดักชั่น (Production)

โปรดักชั่นหมายถึงผลงานที่ถูกสร้างโดยศิลปินหลายคนรวมกัน ครอบคลุมพื้นที่ขนาดใหญ่ แสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ศิลปินกราฟิตี้จะแสดงให้เห็นถึงทักษะฝีมือ แนวความคิดและลักษณะของตัวอักษร อาจมีการผสมด้วยคาแร็คเตอร์เพื่อช่วยให้งานมีความสมบูรณ์มากขึ้น

ในขณะที่รถไฟใต้ดินของนิวยอร์กเต็มไปด้วยงานบอมบ์และงานแท็ก ซึ่งได้รับความนิยมในหมู่ศิลปิน งานพีซได้ถูกลดความสำคัญลงเป็นอย่างมาก เหลือศิลปินที่เขียนชื่อแท็กเต็มของตนเองเพียงไม่มาก ในปี 1978 LEE ได้ถูกขังมาเปลี่ยนแปลงผ่านการทำงานที่แตกต่างออกไปโดยรวมเองงานคาแร็คเตอร์และตัวอักษรเข้าด้วยกัน โดยหยิบยืมลักษณะจากการ์ตูน Marvel

ช่วงต้นปี 1980 ศิลปิน SEEN และ BIL BLAST ได้ทำงานตามแนวทางของ LEE ในช่วงเวลาต่อมาศิลปินทำงานขนาดใหญ่เต็มพื้นที่มากขึ้น โดยให้ความสำคัญกับภาพพื้นหลัง มีการเพิ่มเติมเรื่องราวและรายละเอียดเข้าไปมิใช่เพียงแต่ตัวงานอย่างเดียวเท่านั้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นงานในลักษณะโปรดักชั่นยังคงมีสเกลที่ไม่ใหญ่มาก

ความนิยมในการทำงานบนผนังลดความนิยมลงไปอย่างช้า ๆ ในช่วงปี 1980 เมื่อพื้นที่ทำงานในรถไฟใต้ดินมีจำนวนลดลง แต่ละกลุ่มจึงเริ่มขยายออกไปทำงานในบริเวณที่แตกต่างมากขึ้น โดยเน้นไปที่พื้นที่อย่างเช่น ดึก ผับ โรงเรียน สนามกีฬา และสวนสาธารณะ<sup>17</sup>



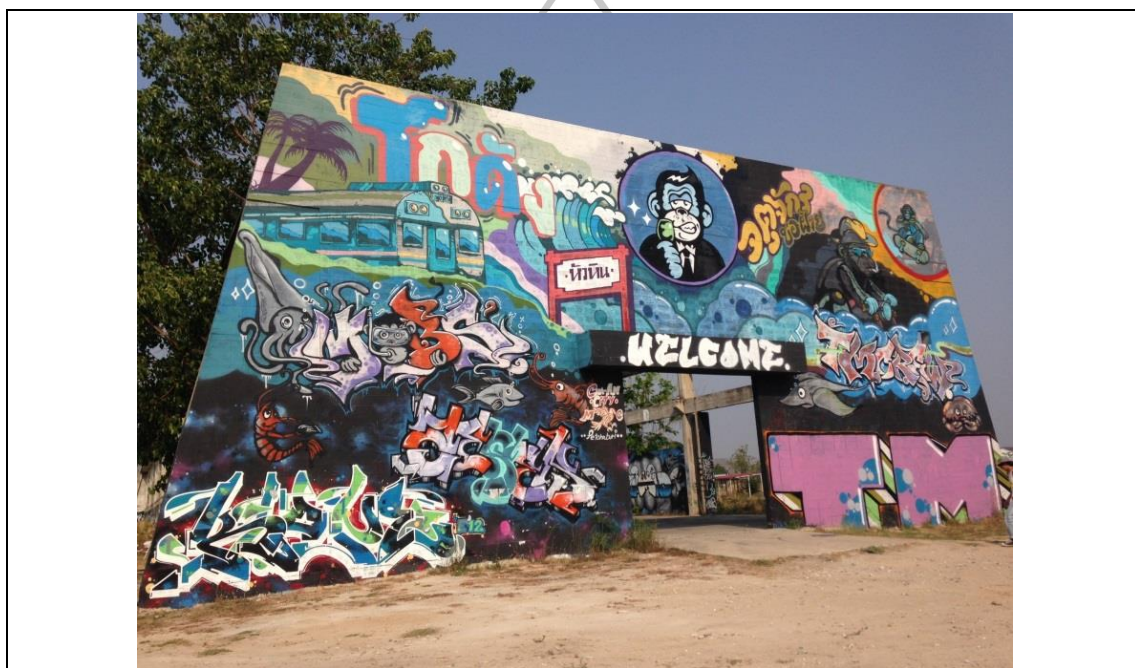
ภาพที่ 21 Sef, Coma, Bane, Runs ,Miami, Florida, Production

ที่มา : Graffiti.org, **Production**, accessed July 6, 2015, available from [http://www.graffiti.org/bane/sef\\_coma\\_bane\\_runs\\_rm\\_crew\\_2010.jpg](http://www.graffiti.org/bane/sef_coma_bane_runs_rm_crew_2010.jpg)

### 1.2.7 หอเกียรติยศกราฟิตี้ (Graffiti Hall of Fame)

<sup>17</sup> Eric Felisbret, **Graffiti New York** (China : Abrams, 2005), 150.

หมายถึงงานในลักษณะที่มีสเกลใหญ่กว่างานโปรดัคชั่น เปรียบได้กับการนำโปรดัคชั่นหลายงานมารวมเข้าด้วยกันเป็นหนึ่งชิ้นงานใหญ่ มีการเชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกัน ระหว่างคาแร็คเตอร์และตัวอักษร ได้รับความนิยมนับเป็นอย่างยิ่งในช่วงปี 1980<sup>18</sup> โดยผลงานเกิดจากการร่วมมือกันระหว่างศิลปินจากหลายกลุ่มทำร่วมกัน ใช้เทคนิค สี องค์กรประกอบ และความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ มีการเชื่อมภาพพื้นหลังของผลงานจนเป็นหนึ่งชิ้นเดียวกัน เรียกได้ว่าเป็นงานที่มีความยิ่งใหญ่มากที่สุดของกราฟิตี้ก็ได้



ภาพที่ 22 Graffiti Hall of Fame, หัวหิน

## 2. ความเป็นมาของสตรีทอาร์ต (Street Art) ในต่างประเทศ

สตรีทอาร์ตเป็นชื่อที่หมายรวมถึงศิลปะที่รายล้อมอยู่ในความเป็นชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้รับการพัฒนามาจากกราฟิตี้ที่เริ่มทำงานโดยการพ่นรถไฟในเมืองนิวยอร์กในช่วงปี 1970 การเคลื่อนไหวของสังคมแบบใต้ดินที่เกิดขึ้น การเมือง สังคมได้ถูกปรับเปลี่ยนเรื่อยมา ในช่วงระยะเวลานี้เรียกว่า โปสท์ กราฟิตี้ (Post Graffiti)

การนำเสนอรูปแบบที่แตกต่างจากเดิมเกิดขึ้นระหว่างผนังกำแพง ตลอดช่วงระยะเวลา 30 ปีที่ผ่านมา เราสามารถเรียกช่วงระยะเวลานี้ได้ว่า เรอเนซองส์ (Renaissance) ศิลปินจำนวนมาก

<sup>18</sup> Eric Felisbret, *Graffiti New York*, 156.

พยายามจะนำเสนอผลงานของตนเอง ไม่ว่าจะอยู่บนท้องถนน กำแพง ในทุกที่หากพวกเขาสามารถทำได้ เพื่อนำเสนอแนวคิดและพลังแห่งการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ พื้นที่สาธารณะสามารถเปรียบได้กับหอศิลป์ขนาดใหญ่ที่ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย

อย่างไรก็ตามพัฒนาการของสตรีทอาร์ตหรือโปสเตอร์กราฟิติ ได้ดำเนินไปพร้อมกับการคิดหาวิธีและเทคนิคใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่เพียงแต่ใช้สีสเปรย์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังมีการผสมผสานการใช้ปากกาเคมี และวัสดุต่าง ๆ เช่น สเทนซิล สติกเกอร์ โปสเตอร์ สื่อคลิติก แอร์บรัส โฟโตคอปี้ (Photocopies) โมเสก (Mosaics) อีกด้วย<sup>19</sup>

ศิลปินมากมายพยายามสร้างชื่อเสียงของตนเองโดยการใช้แท็ก แทนที่จะใช้ชื่อจริง พวกเขาไม่ต้องการที่จะสร้างความชัดเจนในตนเอง ต้องการสร้างความคลุมเครือระหว่างศิลปินและผลงาน ไม่ต้องการที่จะนำเสนอตัวตนแบบในรูปแบบศิลปะแบบดั้งเดิม ในทุกวันนี้ตามหัวเมืองเปรียบได้กับงานแสดงนิทรรศการศิลปะขนาดใหญ่ ช่วยทำให้ผู้คนที่ไม่เคยเข้าชมงานในหอศิลป์สามารถสัมผัสกับงานศิลปะได้<sup>20</sup>

สตรีทอาร์ตไม่ใช่แค่ผลงานบนกำแพง 2 มิติเท่านั้น ปัจจุบันยังรวมถึงการสร้างสรรค์ศิลปะหลากหลายลักษณะที่ถูกติดตั้งบนท้องถนนหรือพื้นที่สาธารณะ ศิลปินมีความหลากหลายมากขึ้นกว่ารูปแบบของกราฟิติที่เป็นเพียงการพ่นหรือเขียนแท็กตามท้องถนนเพียงอย่างเดียว การเข้ามาของศิลปินหลากหลายแขนงสู่สตรีทอาร์ต ส่งผลให้สตรีทอาร์ตสามารถพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็วในช่วงเวลาไม่กี่ปี และมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น

## 2.1 เรื่องราวในการแสดงออกของสตรีทอาร์ต

หากมองถึงเนื้อหาและเรื่องราวที่ใช้แสดงออกระหว่างกราฟิติและสตรีทอาร์ต เราจะได้สังเกตเห็นถึงความแตกต่างระหว่างรูปแบบการทำงานทั้ง 2 รูปแบบ แม้ในปัจจุบันงานกราฟิติจะพัฒนาเนื้อหาเรื่องราวไปมากแล้วก็ตาม แต่ยังคงมีความหลากหลายไม่มากเท่ารูปแบบของงานสตรีทอาร์ตสักเท่าใดนัก ปัจจุบันสตรีทอาร์ตแพร่ความนิยมไปอย่างรวดเร็วด้วยเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายจึงช่วยให้สตรีทอาร์ตสามารถเข้าถึงผู้คนได้ไม่ยากนัก

งานสตรีทอาร์ตใช้ลักษณะของภาพในการแสดงออกมากกว่าตัวอักษร การหยิบยืมเรื่องราวใกล้ตัวหรือเรื่องราวที่ศิลปินต้องการพูดถึงมานำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นกระแสสังคม เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละประเทศ ศิลปินในแต่ละพื้นที่นิยมดึงเรื่องราวใกล้ตัวของตนมาใช้ในการ

<sup>19</sup> Louis Bou, *Street Art The Spray File* (New York : Colin Design, 2005), 6-9.

<sup>20</sup> *ibid.*, 8-9.



ทำงาน จุดนี้เองที่ส่งผลให้เนื้อหาของสตรีทอาร์ตมีความหลากหลายและน่าสนใจเป็นอย่างมาก โดยสามารถแบ่งเรื่องราวที่แสดงออกได้ดังนี้

### 2.1.1 สังคมและการ โฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง (Politics and Propaganda)

สตรีทอาร์ตเกิดจากรากฐานของเรื่องราวความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านสังคม จากโปสเตอร์โฆษณาชวนเชื่อ เข้าสู่เทคนิคการใช้สเปรย์แทนการพิมพ์ สเททชิล เป็นลักษณะเฉพาะที่มีอยู่ในลักษณะของงานโปสเตอร์โฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง ศิลปิน Benito Mussolini ได้ทำงานสเททชิลสะท้อนสังคมในอิตาลีและในปี 1970 และถูกสร้างผลงานขึ้นอีกโดย Blek Le Rat โดยศิลปินที่มีชื่อเสียงในลักษณะนี้ได้แก่ Banksy<sup>21</sup>



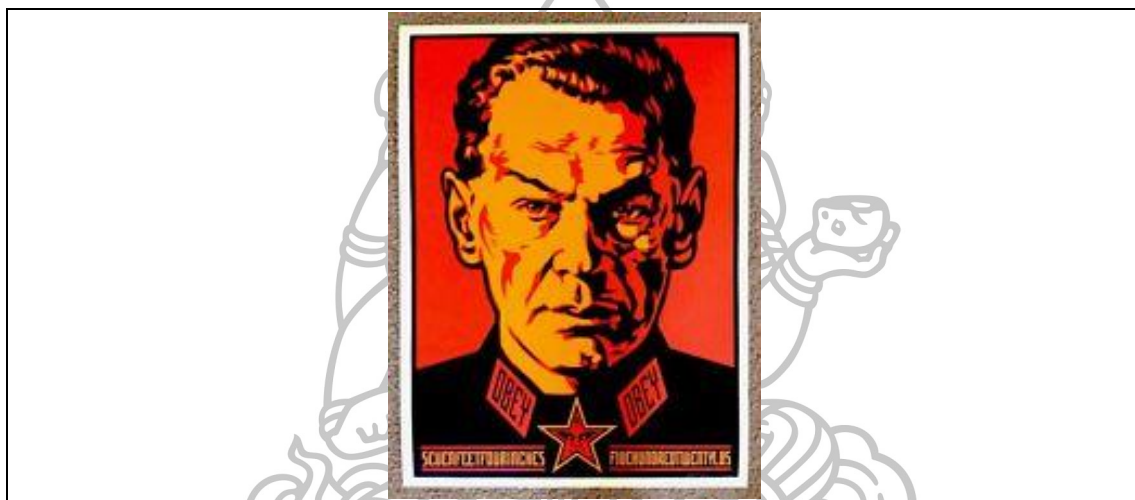
ภาพที่ 23 Banksy, Napalm [screen print 49.2x69.8 cm], 2004.

ที่มา : Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print* (China : V&A Publishing, 2010), 22-23.

<sup>21</sup> Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print* (China : V&A Publishing, 2010), 39.

### 2.1.2 สัญลักษณ์และคาเร็กเตอร์ (Symbols and Characters)

ศิลปินมากมายพยายามสร้างสัญลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมาเพื่อใช้เป็นตัวแทนของตนเองเช่นเดียวกับชื่อแท้ในงานกราฟิติ โดยสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ตามท้องถนนจะถูกรวมเข้ากับภาพ โดยภาพทั้งหมดกลายเป็นลายเซ็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปินคนนั้นเพื่อให้เกิดเป็นที่จดจำ การสร้างงานในลักษณะนี้มักสามารถเป็นที่จดจำได้ง่าย และสามารถเข้าใจได้ไม่ยากเมื่อผลงานถูกปรากฏบนผนังกำแพงต่าง ๆ เช่นผลงานของ Shepard Fairey Obey Giant Series<sup>22</sup>



ภาพที่ 24 Shepard Fairey, Authoritarian [screen print 60.7x45.6 cm], 2000.

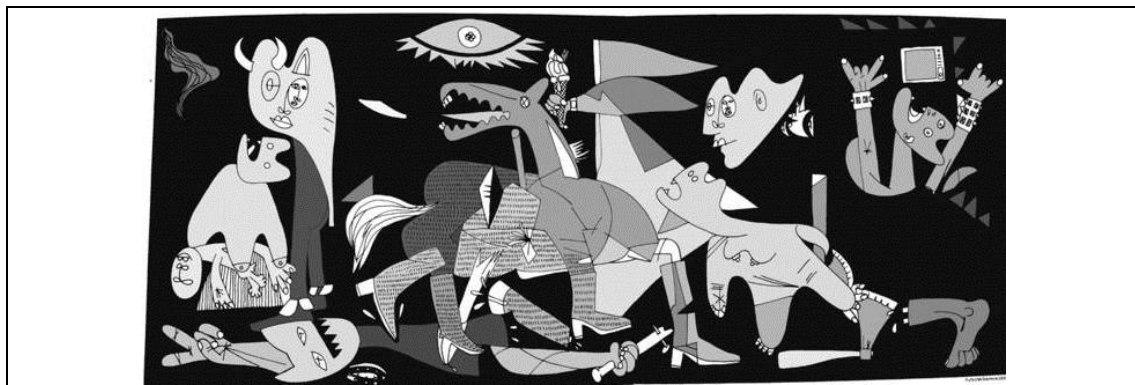
ที่มา : Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print* (China : V&A Publishing, 2010), 43.

### 2.1.3 แรงบันดาลใจที่กระทบและการสร้างภาพลักษณ์ (Influence and Image making)

งานสตรีทอาร์ตได้รับแรงบันดาลใจจากหลากหลายแหล่งข้อมูล ศิลปินบางคนเลือกแก่นในผลงานจากเรื่องใกล้ตัวและประวัติศาสตร์ศิลป์อย่างเช่นผลงานของ Graeme Nimmo and Swoon ใช้การวาดแบบจากอิทธิพลของงาน Insect The Executioner ซึ่งเป็นลักษณะของงานโปสเตอร์ในปี 1960 ที่ได้อิทธิพลมาจากงานในยุคอาร์ตนูโว บางผลงานได้รับการปรับแต่ง

<sup>22</sup> Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print*, 19.

อารมณ์ความรู้สึกของภาพให้เป็นแบบที่ต่างออกไปจากเดิมเช่น Picasso Guernica โดย pure Evil ในส่วนของอิทธิพลงานเซอร์เรียลลิสม์ก็เป็นที่ยอมรับเช่นกัน<sup>23</sup>



ภาพที่ 25 Pablo Picachu (Pure Evil), Guernica (26/50) [Screen Print 36x60 cm], 2007.

ที่มา : Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print* (China : V&A Publishing, 2010), 32-33.

#### 2.1.4 สภาพแวดล้อมเมืองและท้องถนน (City and Street)

สภาพแวดล้อมแบบชุมชนเมืองนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งของสตรีทอาร์ต ไม่เพียงแต่งานที่คำนึงถึงพื้นผิวของงานปริ้นท์ (Printing) และ เฟ้นท์ (Painting) อย่างเดียวเท่านั้น ศิลปินยังนำที่อยู่ของลักษณะเมืองเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากบริบทของงานสตรีทอาร์ตถูกหลอมรวมเข้ากับสภาพแวดล้อมของเมืองที่ศิลปินอาศัยอยู่ จุดเด่นหรือจุดสนใจของเมืองในแต่ละพื้นที่มักถูกนำเสนอออกมาผ่านผลงานเสมอ เช่น Periferia Uniforme By Vhils เป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ในชานเมืองของปารีส Graeme Nimmo ได้นำลักษณะของกำแพงมาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงาน ผ่านภาพพอร์ตเทรตในรูปแบบของงานกราฟิ<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print* (China : V&A Publishing, 2010), 59.

<sup>24</sup> *ibid.*, 81.



ภาพที่ 26 Vhils, Periferia Uniforme [screen-print ink and carnish 70x50 cm], 2009

ที่มา : Riikka Kuittinen, **Street Art Contemporary Print** (China :V&A Publishing, 2010), 90.

## 2.2 บทบาทสตรีทอาร์ตในหอศิลป์

เมื่อสตรีทอาร์ตเริ่มมีบทบาทและสร้างตัวตนในสังคมศิลปะ สตรีทอาร์ตได้ย้ายเข้าสู่รูปแบบและพื้นที่ในหอศิลป์ จากสิ่งที่คุณเฝ้าชมรับในพื้นที่ที่มีผู้การมีตัวตนในที่สว่าง หอศิลป์และสถานที่ที่ประมูลงานศิลปะให้การสนับสนุนสตรีทอาร์ต อีกทั้งยังมีการซื้อขายงานผลงานอีกด้วย ถือเป็นการช่วยเปิดตลาดสำหรับงานประเภทนี้มากขึ้น งานสตรีทอาร์ตในรูปแบบภาพเขียนถือเป็นส่วนสำคัญ ความแตกต่างของแหล่งกำเนิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินบนผนังแปรผันจากงานบนพื้นที่เปิดเข้าสู่หอศิลป์

โดยศิลปินที่มีอิทธิพลได้แก่ศิลปินชาวอเมริกันอย่าง Jean Michel Basquiat และ Keith Haring ในช่วงปี 1980 Jean Michel Basquiat ได้นำผลงานกราฟิตีเข้าสู่สายงานจิตรศิลป์ เขาได้รับโอกาสแสดงผลงานในหอศิลป์ ณ นครนิวยอร์กและยังได้ร่วมงานกับ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) งานกราฟิก ของ Keith Haring กลายเป็นรูปแบบงานที่มีอิทธิพลต่อศิลปินสตรีทอาร์ตในยุคปี 2000 โดยปกติศิลปินสตรีทอาร์ตมักจะนิยมความโดดเด่น การซื้อขายผลงานเป็นเพียงส่วนหนึ่งของพวกเขาเท่านั้น ศิลปินยังคงมีอีกฝั่งหนึ่งที่อยู่ในโลกของงานสตรีท

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการซื้อขายผลงานที่แตกต่างไปจากงานศิลปะที่ผ่านมาได้แก่ การให้ความสำคัญที่ภาพของผลงาน แสดงเทคนิคความแปลกใหม่ที่สะท้อนออกมา สร้างความน่าสนใจในการพบเห็นเหมือนกับการสื่อสารระหว่างผู้ชม ซึ่ง Banksy ก็เป็นหนึ่งในศิลปินตัวอย่าง

Victoria and Albert Museum ได้สะสมงานสตรีทอาร์ตประเภทงานพิมพ์ ในหลายรูปแบบของศิลปินที่ชื่อเสียงและศิลปินหน้าใหม่ตั้งแต่ช่วงปี 2004 เป็นต้นมา การเก็บสะสมอยู่ในรูปแบบนานาชาติไม่ว่าจะเป็น อังกฤษ ฝรั่งเศส บราซิลและอเมริกา ผ่านศิลปินตัวแทนจากแต่ละประเทศ การจัดซื้อผลงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและเพิ่มขึ้นจนเป็นพันธกิจของหอศิลป์ในเวลาต่อมา งานพิมพ์และโปสเตอร์มีอิทธิพลจากงานกราฟิกดีไซน์ และโฆษณากระแสหลัก ด้วยเนื้อหาของงานสเทนด์ลที่หลากหลายประกอบกับวิธีการทำงานแบบใต้ดิน ส่งผลต่อเด็กรุ่นใหม่และกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังแสวงหาให้หันมาให้ความสนใจ

Obey ได้นำใบหน้าของ Andre the Giant ซึ่งเป็นนักมวยปล้ำชาวฝรั่งเศสและนักแสดงซึ่งเสียชีวิตในปี 1993 เขาได้ดึงลักษณะความเป็นใบหน้าที่ถูกอบจ๋ามาใช้เป็นคาแร็คเตอร์ของเขา โดย Obey เริ่มทำงานในช่วงปี 1980 ภาพของ Andre ได้ปรากฏบนสติ๊กเกอร์ งานสเทนด์ล และงานพิมพ์มากมาย<sup>25</sup>

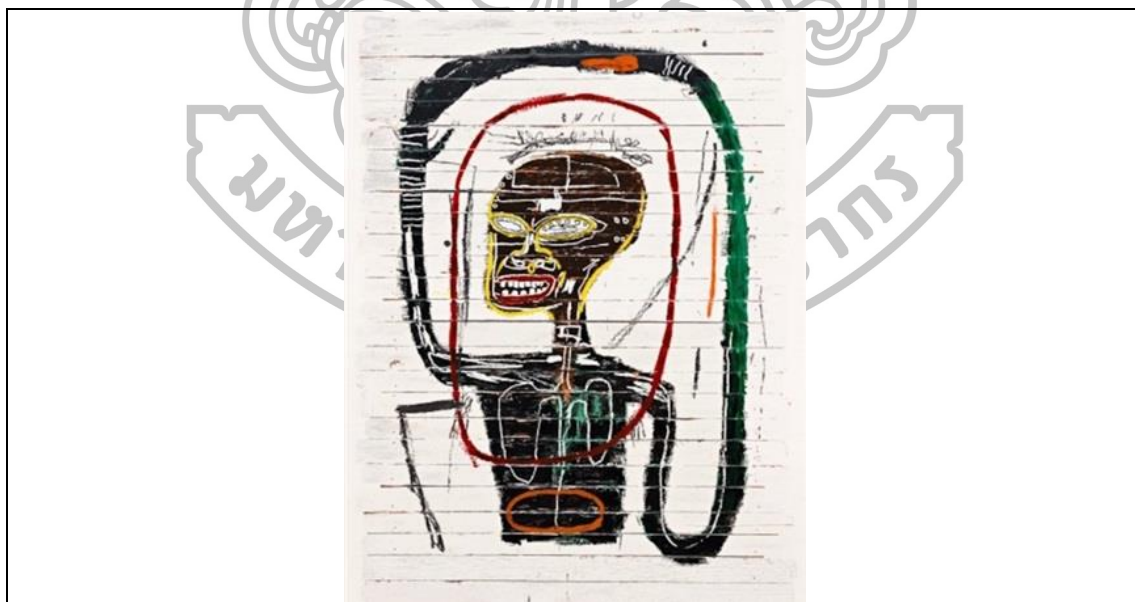
โปรเจกของ The Obey Giant ได้เริ่มแพร่กระจายสู่วัฒนธรรมสตรีทอาร์ต เขาได้แพร่กระจายผลงานของตนเองออกไปในระดับโลก โดยใช้วิธีการทำภาพซ้ำผ่านการทำงานอย่างเป็นอิสระ ผลงานของเขายังได้รับการพัฒนาเข้าสู่สายงานพาณิชย์ศิลป์ อีกทั้งเขายังได้เคยออกแบบภาพโปสเตอร์ให้กับ Barack Obama ในแนวความคิด Hope ในปี 2008 เขาได้แสดงการทดลองแนวคิดใหม่ ๆ ในงานโฆษณาโดยเน้นไปที่ภาพที่แสดงออกเป็นหลัก

<sup>25</sup> Riikka Kuittinen, *Street Art Contemporary Print*, 9-11.



ภาพที่ 27 Obey, Poster, 2008.

ที่มา : Obey Giant, **OBAMA OR BUST!!!**, accessed July 6, 2015, available from <https://obeygiant.com/obama-or-bust/>



ภาพที่ 28 Jean-Michel Basquiat Flexible, Guy Hepner Price on Request, 1984.

ที่มา : Artnet [pseud.], **Jean-Michel Basquiat**, accessed July 6, 2015, available from <http://www.artnet.com/artists/jean-michel-basquiat/>



ภาพที่ 29 Keith Haring's, art

ที่มา : Collections [pseud.], **Keith Haring's art**, accessed July 6, 2015, available from <http://blog.creativando.nu/en/blog/2015-11-13-keith-haring-s-art>

มีผลงานมากมายที่หยิบยืมภาพจากลักษณะที่เป็นที่จดจำและดึงกลับมาใช้ ศิลปินบางคนมองกลับไปเรื่องราวในประวัติศาสตร์ศิลปะ ความเป็นศิลปะร่วมสมัย การนำลักษณะของงานตัวอักษรมาใช้ การได้รับแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิซึม การแสดงออกในท่าทางการทำงานของ Jackson Pollock ได้สร้างลักษณะการทำงานให้กับตัวผลงาน สิ่งเหล่านี้ถูกสะท้อนโดยศิลปินสตรีทอาร์ต เช่นการปั่นข้ามรั้วหรือการปั่นข้ามทางรถไฟ นี่คือนิสัยที่ผู้คนจะไม่มีวันได้เห็นในลักษณะการทำงานนี้

### 2.3 ประเภทของสตรีทอาร์ตและภาพรวมที่เกิดขึ้น

สตรีทอาร์ตไม่ได้จำกัดอยู่แค่งานบนผนังหรือจิตรกรรม 2 มิติ เพียงอย่างเดียวเท่านั้น สตรีทอาร์ตยังหมายรวมถึงผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบที่ถูกติดตั้งอยู่บนสภาพแวดล้อมของชุมชนเมือง พื้นที่สาธารณะ หรือประดับตกแต่งอยู่ตามสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร ปัจจุบันสตรีทอาร์ตยังคงพัฒนาและสร้างคำจำกัดความขึ้นมาใหม่ได้เสมอ โดยเราสามารถจำแนกประเภทของสตรีทอาร์ตออกได้ดังนี้

#### 2.3.1 งานประเภทที่อยู่บนผนัง

ได้แก่ ผลงานที่ศิลปินใช้ผนังหรือพื้นที่ของกำแพงในการทำงาน เปรียบเสมือนกับกระดาษแผ่นใหญ่ของศิลปิน ตัวผลงานถูกติดตั้งอยู่บนผนังทั้งหมดโดยส่วนมากมักนิยมทำงานอยู่ในรูปแบบจิตรกรรม 2 มิติ และสามารถแยกย่อยออกได้ดังนี้

### 1. สเทนซิล (Stencil)

การทำงานโดยใช้วิธีการตัด วัสดุ ไม่ว่าจะเป็นไม้ กระดาษ พลาสติกตามรูปแบบที่ได้วางไว้ ฟันสเปรย์ทับลงไปเพื่อให้เกิดภาพตามสัดส่วนที่ต้องการ โดยเทคนิคนี้ได้รับความนิยมในหมู่ศิลปินสตรีทอาร์ตเป็นอย่างมาก<sup>26</sup> เนื่องจากมีความรวดเร็วในการทำงานไม่ต้องเสียเวลาในการร่างภาพ อีกทั้งยังสามารถควบคุมคุณภาพผลงานได้เป็นอย่างดี ข้อดีของเทคนิคนี้ได้แก่สามารถทำจำนวนชิ้นงานออกมาได้ไม่จำกัด โดยใช้แม่แบบเพียงชิ้นเดียว ในปัจจุบันศิลปินพัฒนาเทคนิคซ้อนเลเยอร์ที่มากขึ้น ส่งผลให้เกิดผลงานที่มีความสมบูรณ์มีมิติที่สวยงาม ศิลปินที่มีชื่อเสียงได้แก่ Obey และ Blek le rat

### 2. การปะติดและสติ๊กเกอร์ (Paste ups and Sticker)

การปะติดโปสเตอร์ หรือสติ๊กเกอร์ ที่แปะลงบนกำแพงโดยตรง ถือเป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมเนื่องจากสะดวกและใช้เวลาไม่มากนัก สามารถพกชิ้นงานติดตัวไว้ได้เสมอ งานในลักษณะนี้มักถูกสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ และพิมพ์ด้วยปริ้นเตอร์ออกมาบนกระดาษเปล่าหรือสติ๊กเกอร์ตามต้องการ การปะติดอาจใช้เทคนิคการตัดรูปภาพตามลักษณะของแบบ เพื่อความสมบูรณ์ของชิ้นงานมากขึ้น พื้นผิวที่ถูกนำไปติดตั้งได้แก่วัสดุ หรือวัตถุที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นตู้โทรศัพท์ หรือเสาไฟฟ้า<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Louis Bou, **Street Art, The Spray File** (New York : Colin Design, 2005), 10.

<sup>27</sup> Matthew Lunn, **Street Art Uncut** (Singapore : Craftsman House, 2006), 7.





ภาพที่ 30 ผลงานสติ๊กเกอร์



ภาพที่ 31 Paste Up

### 3. ประติมากรรมและแผ่นปะติด (Sculpture and plaques)

งานประติมากรรม 3 มิติ ที่ถูกติดตั้งบนพื้นที่สาธารณะ ใช้ลักษณะนูนต่ำติดตั้งบนกำแพง มีการจัดวางตำแหน่งระหว่างบริเวณที่ศิลปินนำผลงานไปติดตั้ง โดยมีทั้งรูปแบบงานประติมากรรม และงานโมเสก การทำงานในลักษณะนี้มีความเสี่ยงสูงต่อการถูกรื้อผลงานเนื่องจากมองเห็นได้ชัดและสะดุดตาต่อเจ้าหน้าที่ของรัฐ เพราะฉะนั้นศิลปินจึงเลือกติดตั้งผลงานไว้ในมุมที่ยากแก่การเข้าถึง<sup>28</sup>

การทำงานโมเสกส่วนมากได้รับอิทธิพลมาจากเกมคอมพิวเตอร์ในปี 1980 ที่ได้รับความนิยมเช่นเกม Pacman เทคนิคนี้มีความสอดคล้องกับลักษณะของเกม 8 บิตเป็นอย่างมาก ลักษณะของ 8 บิตเป็นที่นิยมของศิลปินสตรีทอาร์ตเป็นอย่างยิ่ง โดยศิลปินที่มีชื่อเสียงได้แก่ Invader



ภาพที่ 32 Space Invader, Shoreditch, Londra

ที่มา : Wikipedia, **Space Invader**, accessed July 20, 2015, available from [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Space\\_Invader\\_-\\_2007\\_-\\_Shoreditch\\_-\\_1.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Space_Invader_-_2007_-_Shoreditch_-_1.jpg)

<sup>28</sup> Matthew Lunn, **Street Art Uncut** (Singapore : Craftsman House, 2006), 7.

#### 4. จิตรกรรมเหมือนจริง (3D Art)

ไม่เพียงแต่งานวาดในลักษณะเหมือนจริง 2 มิติเท่านั้น ลักษณะการพื้นที่ให้มีความลึกราวกับของจริง หรือ 3D Art นับเป็นที่นิยมเป็นอย่างยิ่ง โดยศิลปินเลือกพื้นที่และใช้เทคนิคการวาดและกำหนดจุดยืนชมงานของผู้ชมเพื่อให้มองเห็นภาพผลงานในมุมมองที่สมจริงที่สุดนั่นเอง การทำงานลักษณะนี้สามารถสร้างความสนใจจากผู้พบเห็นได้เป็นอย่างดี ในปัจจุบันมีการต่อยอดงานในลักษณะนี้เพื่อใช้เป็นแหล่งท่องเที่ยวหรือพิพิธภัณฑ์ให้เข้าเยี่ยมชมเป็นแหล่งท่องเที่ยว



ภาพที่ 33 Leonkeer , 3D Art, Netherlands

ที่มา: Leonkeer [pseud.], 3D Art, accessed July 20, 2015, available from <http://blog.globalstreetart.com/post/140844282296/3d-art-by-leonkeer-in-the-netherlands>

#### 5. จิตรกรรมที่ใช้ฟุ้งกัน

ได้แก่งานจิตรกรรม 2 มิติ ที่เรากันเคย ศิลปินมักใช้ฟุ้งกันในการทำงานเป็นหลัก มีความละเอียดและความสมบูรณ์ของผลงาน ส่วนใหญ่ศิลปินมักสร้างรูปแบบผลงานคาแร็คเตอร์ที่พวกเขาคิดค้นขึ้น รูปแบบของสัตว์หรือภาพบุคคลมักได้รับความนิยมในหมู่ศิลปินเนื่องจากสามารถเข้าถึงและกระแทบใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ศิลปินที่ทำงานลักษณะนี้มาจากหลากหลายแขนงไม่ว่าจะเป็นกราฟิกดีไซน์ ภาพประกอบ ปัจจุบันศิลปินที่ทำงานในลักษณะนี้มักนิยมนำสีสเปรย์เข้ามาร่วมด้วย โดยใช้ถมในส่วนที่มีพื้นที่มาก เนื่องจากมีความรวดเร็วประหยัดเวลาในการทำงานและเก็บรายละเอียดด้วยฟุ้งกันอีกครั้ง



ภาพที่ 34 Daehyun Kim, Jeonju 28, 2016

#### 6. จิตรกรรมที่ใช้สีสเปรย์

การทำงานในลักษณะนี้ อาจมีความใกล้เคียงกับรูปแบบของกราฟิติ เนื่องจากใช้สีสเปรย์ในการสร้างผลงานทั้งหมด แต่ด้วยลักษณะผลงานที่ออกมาจะมีความเป็นสตรีทอาร์ตมากกว่า เนื่องด้วยรูปแบบและแนวคิดของศิลปินที่ไม่ได้คาบเกี่ยวในเรื่องของวัฒนธรรมฮิปฮอป หรือความเป็นสตรีทมากนัก เพียงแต่นำสีสเปรย์มาใช้เพื่อช่วยในเรื่องความรวดเร็วในการทำงานบนพื้นที่ขนาดใหญ่ และสามารถตอบสนองความต้องการของศิลปินได้ รูปแบบและเนื้อหายังคงเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนออย่างครบถ้วน ศิลปินที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ROA เป็นต้น



ภาพที่ 35 ROA ,Zaragoza 5°Asalto Mural Painting Festival

ที่มา : Roa Website, **ROA**, accessed June 1, 2015, available from <http://roaweb.tumblr.com/post/1530259714/zaragoza-5-asalto-mural-painting-festival>

### 2.3.2 งานประเภท 3 มิติ

#### 1. ศิลปะจัดวางบนท้องถนน (Street Installation)

ศิลปะจัดวางที่ถูกติดตั้งบนท้องถนนและสภาพแวดล้อมสาธารณะ ได้แก่ งานในลักษณะ 3 มิติ การทำงานของศิลปินเป็นลักษณะการนำผลงานของตนเองไปติดตั้งและปล่อยให้ตั้งไว้บนพื้นที่ โดยไม่มีการเก็บหรือกลับไปซ่อมบำรุงชิ้นงาน บริเวณที่ศิลปินนำผลงานไปติดตั้งมักไม่ได้มีการขออนุญาตล่วงหน้า เปรียบเสมือนกับงานในลักษณะกราฟิติที่มีความขบถอยู่ในตัว ส่งผลให้ผลงานจัดวางแบบสตรีทมีความแตกต่างจากศิลปะจัดวางในลักษณะของงานวิจิตรศิลป์



ภาพที่ 36 ABOVE , stenciled and installed, Denmark, 2009.

ที่มา:Wikimedia, ABOVE, accessed July 23, 2015, available from [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Copenhagen\\_shower.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Copenhagen_shower.jpg)

## 2. ล็อกออน (Lock On)

คือการนำผลงานเข้ายึดติดกับพื้นที่อย่างถาวร โดยใช้โซ่ผูกติดระหว่างชิ้นงานกับวัตถุหรือสิ่งปลูกสร้างบนท้องถนน ศิลปินมักสร้างสรรค์ชิ้นงานพร้อมทั้งนำติดตั้ง ผ่านการเลือกวัสดุที่มีอยู่แล้ว หรือสร้างชิ้นงานขึ้นมาใหม่เป็นประติมากรรมจัดวางในรูปแบบที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้” การให้คำนิยามรูปแบบงานลักษณะนี้เกิดขึ้นพร้อมกับศิลปินที่ชื่อ TEJN

<sup>29</sup> Brooklyn Street Art, COPENHAGEN STREET ART ON LOCK DOWN : TEJN, accessed December 29, 2015, available from <http://www.brooklynstreetart.com/theblog/2012/03/24/copenhagen-street-art-on-lock-down/#.VuL6XOKLSUk>



ภาพที่ 37 TEJN, Lock On

ที่มา : Tejnibyden [pseud.], **Lock On**, accessed July 23, 2015, available from [http://www.tejnibyden.dk/lock\\_ons/lock\\_ons%20\(06\).jpg](http://www.tejnibyden.dk/lock_ons/lock_ons%20(06).jpg)



ภาพที่ 38 TEJN, Lock On, Danish, 2013.

ที่มา: Tejnibyden [pseud.], **Lock On**, accessed July 23, 2015, available from [http://www.tejnibyden.dk/Lock\\_ons.htm](http://www.tejnibyden.dk/Lock_ons.htm)

### 3. การถักทอนิตติ้งห่อหุ้ม (Yarn Bombing)

ยานบอมบ์บิง หรือ Guerrilla Knitting, Urban Knitting ,Graffiti Knitting ซึ่งแปลเปลี่ยนไปตามการเรียกชื่อของแต่ละบุคคล เริ่มต้นจาก Magda Sayeg ในปี 2005 โดยเธอได้ เริ่มต้นจากการถักโครเชต์เพื่อใช้หุ้มประตูลูกบิดหน้าห้องเสื้อของตนเองเพียงเท่านั้น ในเวลาต่อมา จึงเริ่มพัฒนาการทำงานในลักษณะนี้ โดยทำงานตั้งแต่การถักหุ้มสถาปัตยกรรมสาธารณะทั้งเสาไฟ เสาโทรศัพท์ ป้ายบอกทาง จุดเด่นของงานในลักษณะนี้คือความไม่คงทนถาวร<sup>30</sup> ส่งผลให้เมื่อนั่งงานถูกคิดตั้งไปแล้วสามารถที่จะรื้อถอนออกได้ ภาพลักษณ์ของผลงานในลักษณะนี้จึงอยู่ในขอบเขตที่เป็นมิตรกับสภาพแวดล้อม ในปัจจุบันงานในลักษณะนี้ได้แพร่กระจายอย่างรวดเร็วอีกทั้งยังมีการรวมกลุ่มของผู้ที่ทำงานในลักษณะนี้อีกด้วย



ภาพที่ 39 Marianne Jorgensen, Tank Blanket Military tank, Copenhagen, Denmark

ที่มา : Times, **The Fine Art of Yarn Bombing**, accessed July 23, 2015, available from [http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071\\_2283023,00.html](http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071_2283023,00.html)

<sup>30</sup> puttimonis, **Yarn Bombing: สร้างสรรค์สตรีทอาร์ตด้วยเส้นไหม**, เข้าถึงเมื่อ 4 มกราคม 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.portfolios.net/profiles/blogs/yarn-bombing-is-coming#ixzz40K5fkDrC>





ภาพที่ 40 Magda Sayeg, Absolut Vodka project, Mexico

ที่มา : Times, **The Fine Art of Yarn Bombing**, accessed July 23, 2015, available from [http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071\\_2283028,00.html](http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071_2283028,00.html)



ภาพที่ 41 Pothole coaster, Paris, France

ที่มา : Times, **The Fine Art of Yarn Bombing**, accessed July 22, 2015, available from [http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071\\_2283024,00.html](http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071_2283024,00.html)

### บทที่ 3

#### กราฟิติและสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

##### 1. การเติบโตของกราฟิติในประเทศไทยจากวัฒนธรรมตะวันตก

สำหรับในประเทศไทยรูปแบบงานสตรีทอาร์ตไม่ได้กำหนดรูปแบบการทำงานลักษณะดังที่ปรากฏมาตั้งแต่ต้น ตัวรูปแบบถูกพัฒนาและรับอิทธิพลจากงานกราฟิติโลกตะวันตกมาก่อน จนเกิดการรวมกลุ่มศิลปินเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของกราฟิติขึ้นมากมาย โดยกราฟิติในประเทศไทยมีการพัฒนาและเติบโตขึ้นตามยุคและสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

หากกล่าวถึงการขีดเขียนตามฝาผนังโดยทั่วไป เรามักจะคุ้นชินกับการขีดเขียนลักษณะคำหรือประโยคบอกเล่าตามฝาผนังในห้องน้ำ ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าภายใต้ข้อความนั้นแฝงไปด้วยมุกตลกขบขันหรือแม้แต่การแสดงออกในทางประชดประชันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเขียนโต้ตอบระหว่างผู้เขียนคนแรกไปยังผู้เขียนคนต่อไป เรียกว่าข้อความกลายเป็นงานกราฟิติรูปแบบหนึ่ง<sup>1</sup> งานกราฟิติของเด็กช่างหรือสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับช่างเทคนิค พวกเขาใช้สีสเปรย์ตระเวนพ่นไปตามที่สาธารณะ โดยมีโลโก้ (Logo) สถาบันของตนเองเป็นสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการประกาศอาณาเขตและแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของตนเอง ด้วยวิธีการและการสื่อความหมายจะสังเกตได้ถึงความสอดคล้องกับลักษณะของงานกราฟิติในโลตะวันตกเป็นอย่างยิ่ง แตกต่างเพียงรูปแบบที่ปรากฏเพียงเท่านั้น ในส่วนของลักษณะแนวคิดและวิธีการแสดงออกมีความสอดคล้องกันเป็นอย่างยิ่ง งานกราฟิติของเด็กช่างอาจเกิดขึ้นมาก่อนที่กระแสกราฟิติจากโลกตะวันตกจะเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยเสียด้วยซ้ำ อาจเป็นข้อสังเกตได้ว่าผลงานของเด็กช่างถือเป็นกราฟิติในรูปแบบไทยเราเองก็เป็นได้

<sup>1</sup> สัมภาษณ์ วรากร ออแก้ว, ศิลปินกราฟิติ, 12 พฤศจิกายน 2558.



ภาพที่ 42 การพ่นสีของเด็กนักเรียนเทคนิค

หากย้อนกลับไปเมื่อราว 15 ปีก่อน กระแสของวัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip Hop Culture) กำลังหลั่งไหลเข้าสู่ในประเทศไทยผ่านทางทีวี หนังสือ นิตยสาร การออกแบบปกเทป หรือเพลงฮิปฮอป วัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาพร้อมกับกระแสของกีฬาเอ็กซ์ตรีม (X-Tream)<sup>2</sup> ซึ่งขณะนั้นเป็นที่สนใจของเหล่าวัยรุ่น เราจะสามารถเห็นข้อความหรือตัวอักษรที่ได้รับอิทธิพลมาจากกราฟิกลักษณะการพ่นสีสเปรย์ถูกรายล้อมอยู่รอบตัวในขณะนั้น นอกจากอิทธิพลจากสื่อ อีกทางหนึ่งในการเผยแพร่ของวัฒนธรรมฮิปฮอปได้แก่เด็กนักเรียนไทยที่กลับจากการศึกษาในต่างประเทศและได้นำวิถีกราฟิติเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยด้วยนั่นเอง

ในเวลาต่อมาได้เกิดกลุ่มของไรท์เตอร์ (Writer)<sup>3</sup> หรือ ศิลปินกราฟิติขึ้นมากมายในประเทศไทย การทำงานในขณะนั้นถือเป็นช่วงของการทดลองผิดถูก รับวิธีการทำงานจากกราฟิติโลกตะวันตกเข้ามาปรับใช้ ศิลปินกราฟิติไทยรับวิธีการบอมบ์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของกราฟิติที่เด่นชัดที่สุด สะท้อนวิถีและการดำเนินชีวิตในรูปแบบของกราฟิติอย่างแท้จริง สังเกตได้จากตามท้องถนนตรอกซอกซอยในกรุงเทพฯ ที่เต็มไปด้วยรอยขีดเขียนแท็กและงานพ่นกราฟิติ แท็กถือเป็นก้าวแรกสู่สายงานกราฟิติของศิลปินกราฟิติไทยในขณะนั้น รูปแบบการแท็กถูกส่งต่อความนิยมไปถึงกลุ่มคนส่วนใหญ่อย่างรวดเร็ว สถานที่ในการออกไปทำงานในแต่ละครั้งมีทั้งที่ได้รับการอนุญาต และไม่ได้รับอนุญาต

<sup>2</sup> สัมภาษณ์ วันจักร อธิคมชาคร, ศิลปินกราฟิติ, 4 พฤศจิกายน 2558.

<sup>3</sup> หมายถึง คำที่ใช้เรียกแทนศิลปินกราฟิติ โดยมีความหมายสอดคล้องกับคำว่านักขีดเขียน

ภาพรวมที่เกิดขึ้นมักเป็นการละเมิดกฎหมายตามวิถีโลกตะวันตกเสียมากกว่า ซึ่งการทำงานในลักษณะละเมิดกฎหมายส่งผลให้ผู้ที่พบเห็นกราฟิตีมักมีทัศนคติไปในแง่ลบมากกว่าความจรรโลงใจ การขีดเขียนแท็กแบบกราฟิตียังคงไม่สามารถสื่อสารกับคนทั่วไปได้ ด้วยความซับซ้อนของตัวอักษรประกอบกับความซับซ้อนทางด้านองค์ประกอบศิลป์ที่ยากแก่การเข้าใจ หากมองแบบผิวเผินแล้ว แท็กไม่แตกต่างอะไรกับงานของเด็กมือบอนที่ขีดเขียนตามที่สาธารณะ สกปรกและเอะอะ นี่คือนิสัยที่กราฟิตีถูกสังคมไทยในขณะนั้นมองและตีคุณค่า

กราฟิตีในประเทศไทยเติบโตจากวัฒนธรรมฮิปฮอปที่เข้ามาเผยแพร่ รัับอิทธิพลในส่วนของรูปแบบการทำงาน แต่เนื่องด้วยลักษณะสังคมไทยที่ไม่ได้เติบโตมาพร้อมกับแรงกดดันที่รุนแรง ผลงานที่ปรากฏจึงมีความรุนแรงน้อยกว่าในต่างประเทศ

กราฟิตีในประเทศไทยเติบโตไปตามช่วงเวลาอย่างต่อเนื่อง ลักษณะงานหลากหลายรูปแบบถูกทดลองสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้สีสเปรย์ สเทนซิล หรือแท็กด้วยปากกามาร์คเกอร์ หากสังเกตและพิจารณาจะพบว่ามี 2 ลักษณะที่ได้รับความนิยมจากเหล่าศิลปินโดยแบ่งออกได้ดังนี้

งานที่ใช้สีสเปรย์ หมายถึงลักษณะงานที่ใช้สีสเปรย์ในการสร้างสรรค์เป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการทำงานโดยใช้สีสเปรย์เพียงอย่างเดียว หรือการทำงานในลักษณะของสเทนซิลที่ใช้วิธีการพ่นทับด้วยสีสเปรย์อีกครั้งหนึ่งก็ตาม สีสเปรย์เป็นที่นิยมเนื่องจากมีความสดใหม่และความน่าสนใจในการนำสีสเปรย์มาใช้พ่นเป็นรูปร่างขึ้นมา อีกทั้งสีสเปรย์ยังสามารถหาซื้อได้ตามร้านค้าวัสดุก่อสร้างทั่วไปอีกด้วย

งานที่ไม่ใช้สีสเปรย์ ไม่เพียงเฉพาะงานที่ออกมาในลักษณะงานพ่นเพียงเท่านั้น งานในลักษณะแท็กที่ใช้ปากกาเคมีนับว่าได้รับความนิยมเช่นเดียวกัน เนื่องด้วยต้นทุนที่ไม่มากนักหากเทียบกับสีสเปรย์ อีกทั้งยังสามารถหาซื้อได้ตามท้องตลาดทั่วไป ไม่ต้องการเวลามากนักในการเขียนผลงานออกไป สะดวกต่อการลักลอบขีดเขียนเนื่องจากไม่มีเสียงและกลิ่นแบบสีสเปรย์ ซึ่งอาจส่งผลให้ถูกจับกุมได้ ศิลปินมักเขียนแท็กของตนเองลงไปเพื่อเป็นการประกาศศักดา จำนวนของแท็กบ่งบอกถึงความยิ่งใหญ่ของศิลปิน รูปแบบการเขียนจะมีลักษณะเฉพาะที่ใช้ในงานประเภทกราฟิตีเพียงอย่างเดียวเท่านั้น



ภาพที่ 43 งานกราฟิติที่ไม่ใช้สีสเปรย์



ภาพที่ 44 งานกราฟิติที่ใช้สีสเปรย์

รูปแบบงานของศิลปินในช่วงยุคเริ่มต้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับลักษณะของงานกราฟิติในต่างประเทศ เนื่องจากเป็นช่วงที่รับอิทธิพลเข้ามาโดยตรง วิธีการออกไปทำงานตามท้องถนน กลายเป็นสิ่งที่น่าตื่นตึ่งและทำทายเป็นสำหรับเหล่าศิลปิน ยิ่งแท้กของศิลปินถูกกระจายไปมากเท่าใด ยิ่งสะท้อนถึงความยิ่งใหญ่ของศิลปินมากขึ้นเท่านั้น

### 1.1 กราฟิติยุคบุกเบิก

กราฟิติในประเทศไทยรับอิทธิพลจากกราฟิติในโลกตะวันตก โดยดำเนินแนวทางเรื่อยมาตั้งแต่กลุ่มศิลปินยุคบุกเบิกได้กำเนิดขึ้น แต่ละกลุ่มเริ่มกระจายผลงานและความนิยมออกไป เหล่าศิลปินยึดแนวทางและวิถีในการทำงานแบบโลกตะวันตก การทดลองสร้างสรรค์ผลงานผ่านช่วงเวลาการพัฒนาทักษะและฝีมือ วิธีการยอมรับถูกรับเข้ามาพร้อมกับการสร้างสรรค์พืช ตลอดช่วงเวลามีกลุ่มกราฟิติเกิดขึ้นมากมาย แต่หากกล่าวถึงกลุ่มกราฟิติที่เปรียบเสมือนแรงขับเคลื่อนที่ส่งอิทธิพลต่อรูปแบบงานสตรีทอาร์ตในเวลาต่อมาสามารถอธิบายได้ดังนี้

#### กลุ่ม PMT BAI

กลุ่มศิลปินที่มีชื่อเสียงและถือเป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญในขณะนั้น ได้แก่

PMT,BAI ทั้งสองกลุ่มเกิดขึ้นจากความสนุก อยากรทดลอง สะท้อนความเป็นวัยรุ่นเนื่องจากศิลปินส่วนใหญ่จะเริ่มให้ความสนใจกราฟิติในช่วงอายุไม่เกิน 20 การออกไปพ่นตามท้องถนนกลายเป็นเรื่องสนุกและท้าทายสำหรับศิลปินในขณะนั้น พวกเขาได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศโดยนิยมทำงานเป็น 2 ลักษณะได้แก่งานตัวอักษรและงานในลักษณะของคาแร็คเตอร์ ศิลปินแต่ละคนเลือกทำงานในแนวทางที่ตนเองชื่นชอบและมีความถนัด เรื่องราวในผลงานขณะนั้นไม่มีความซับซ้อนมากนัก ศิลปินมุ่งเน้นไปที่การสร้างจุดสนใจให้กับผู้คนที่พบเห็นเสียมากกว่า อุปกรณ์ที่ใช้ทำงานศิลปินใช้วิธีการประยุกต์อุปกรณ์ใกล้ตัวในการทำงาน เช่น ใช้หมึกเติมกับปากกาเคมีเพื่อใช้เป็นปากกาเขียนแท็ก ซึ่งในขณะนั้นไม่มีอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับงานกราฟิติโดยเฉพาะแบบในปัจจุบัน

รูปแบบของงานที่แสดงออกส่วนใหญ่อยู่ในทางนอกกฎหมาย กราฟิติได้สร้างความแปลกใหม่และสร้างความเดือดร้อนในเวลาเดียวกัน ขณะนั้นกราฟิติในประเทศไทยยังคงเป็นเรื่องที่ใหม่และยังไม่เป็นที่แพร่หลาย เหตุนี้เองผู้คนส่วนใหญ่จึงยังไม่พร้อมที่จะเปิดรับมากนัก กราฟิติถูกมองเป็นการป่วนเมืองไม่ต่างอะไรกับเด็กมือบอน บริเวณที่ศิลปินนิยมออกไปทำงานได้แก่ตามท้องถนนย่านใจกลางเมือง เช่น สยาม สุขุมวิท อ่อนนุช ลาดพร้าว พื้นที่เหล่านี้สามารถสร้างจุดสนใจได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 45 Cider, Del ,Production, อ่อนนุช

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Cider Del**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/39.jpg>



ภาพที่ 46 Poyd1, Piece, อ่อนนุช

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Poyd1**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/55.jpg>



ภาพที่ 47 Lans, Piece

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Lans**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/lanath.jpg>



ภาพที่ 48 Lans1, Poyd1, Production, ลาดพร้าว

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **PMT production**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai5/lpprod1A.jpg>



ภาพที่ 49 Lans1, Throw Up, 2002

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Lans**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai3/tl03.jpg>

ศิลปินในกลุ่มคนสำคัญได้แก่ Poyd โดยเล่าถึงการก่อตั้งที่ได้รับอิทธิพลมาจากเพื่อนศิลปินซึ่งเป็นเด็กนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในต่างประเทศ ช่วงเวลาที่เขากลับมายังประเทศไทยได้นำอิทธิพลและแรงบันดาลใจในการทำงานรูปแบบของกราฟิติเข้ามาเผยแพร่ด้วย โดย Cider เป็นผู้นำเทคนิคการพ่นกราฟิติและนางานในลักษณะไวต์สไต์ลเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทย



ลักษณะการทำงานมีความแตกต่างจากในปัจจุบัน ขณะนั้นกลุ่ม PMT เริ่มทำงานโปรดัคชันอย่างจริงจัง Poyd เริ่มทำงานในช่วงอายุ 18 ซึ่งเกิดจากความสนุกอยากรู้อยากลองตามประสาของวัยรุ่น ประกอบกับความที่เรียนในสาขาประยุกต์ศิลป์จึงมองกราฟิติเป็นศิลปะแขนงหนึ่งประยุกต์เข้ากับสิ่งที่ตนเองศึกษาอยู่ ศิลปินผู้เป็นอิทธิพลได้แก่ DAIM CANTWO ZEST โดยเป็นงานในรูปแบบนิวยอร์กเสี้ยวส่วนมาก เขาพัฒนาตัวอักษรภาษาไทยขึ้นมาใช้เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง<sup>4</sup> แทนที่จะผันตัวอักษรในภาษาอังกฤษตามรูปแบบกราฟิติตะวันตกแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

PMT ก่อตั้งขึ้นเพื่อสิ่งๆที่สมาชิกทุกคนชอบเหมือนกัน Poyd ให้ความหมายของ PMT เปรียบเสมือนกับลักษณะของลูกเรือที่ลงเรือลำเดียวกัน สมาชิกในกลุ่มผ่านการคัดกรองจากศิลปินรุ่นพี่ ในเวลาต่อมาด้วยเหตุที่ BAI และ PMT ทำงานด้วยกันมาตลอดจึงได้เริ่มมีการดึงศิลปินเข้ามาสู่ PMT ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีขนาดใหญ่กว่า มีฝีมือและทักษะที่ชัดเจนมากกว่า ในเวลาต่อมา LANS และ ZIDS จึงได้เข้ามาสมทบโดยถือเป็นศิลปินคนสำคัญในเวลาต่อมา

วิธีการทำงานของกลุ่มเริ่มจากการบอมบ์ตามที่สาธารณะ เป็นการนำเสนอชื่อของกลุ่มให้เป็นที่รู้จัก เมื่อออกสู่การทำงานบนท้องถนนศิลปินมักจะกลับมารวมตัวและพูดคุยกันเป็นกิจวัตร ช่วงเวลาก่อนปี 2000 PMT มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอชื่อของตนเองให้จำนวนมากที่สุด โดยยังไม่มีการทำงานในรูปแบบเนื้อหาที่ซับซ้อนหรือเสียดสีสังคมมากนัก จำนวนผลงานคือสิ่งหลักที่ถูกคำนึงถึง แต่ละศิลปินใช้เวลาหาแนวทางของตนเอง เทคนิคและวิธีการที่เป็นเอกลักษณ์

กลุ่ม PMT มีความมุ่งมั่นและเจตนาไปสู่ทิศทางกราฟิติโดยแท้จริง ได้แก่การแสดงถึงความเป็นตัวตน ประทาศศักรา ออกไปพนตามตึกร้างหรือที่สาธารณะ เพื่อเพิ่มอาณาเขตของตนเอง ถือเป็นความท้าทายตามรูปแบบของกราฟิติที่แฝงอยู่ภายใต้ความเป็นศิลปะ

<sup>4</sup> สัมภาษณ์ วรากร ออแก้ว, ศิลปินกราฟิติ, 12 พฤศจิกายน 2558.



ภาพที่ 50 Zids, Throw Up

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Zids**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai3/kazi062.jpg>



ภาพที่ 51 Co2, Cider, Cantwo, Production

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **PMT production**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/cocacipro1a.jpg>



ภาพที่ 52 Co2, Throw Up

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Cotwo**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/co2.jpg>



ภาพที่ 53 Co2, Piece, 2001.

ที่มา : Bangkok Artists Independent, Cotwo, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai2/co2053a02.JPG>

กลุ่ม ESA Crew (South East Asia)

ประกอบไปด้วย DELI PUK GOH M โดยเริ่มจากความสนใจในกราฟิติที่เห็นจากตามนิทรรศการและสื่อที่หลังไหลเข้าสู่ประเทศไทยผ่านวัฒนธรรมฮิปฮอป

ESA ถือเป็นกลุ่มหนึ่งที่มีความแตกต่างจากกลุ่มอื่น เนื่องจากแนวทางในการทำงานของกลุ่มจะมุ่งเน้นไปที่การสร้างงานพีชมากกว่างานบอมบ์ โดยคาแร็คเตอร์และโปรดักชั่นถือเป็นจุดเด่นของกลุ่ม ESA มีความแตกต่างในด้านวิธีการทำงานหากเทียบกับกลุ่มกราฟิติอื่นได้แก่การมุ่งเน้นไปที่ความงามของชิ้นงานมากกว่าการทำงานลักษณะนอกกฎหมาย พื้นที่ในการทำงานมักมีการขออนุญาตจากเจ้าของพื้นที่ก่อนเสมอ ไม่นิยมการลักลอบ เนื่องด้วยการสร้างสรรค์ผลงานมักจะใช้เวลาและความประณีตสูง จึงไม่เหมาะหากต้องทำงานบนพื้นที่เสี่ยงต่อการถูกจับกุม ลักษณะงานพีชและโปรดักชั่นคือรูปแบบที่ ESA มุ่งเน้น

ศิลปินภายในกลุ่มมักไม่นิยมการออกไปบอมบ์ตามพื้นที่สาธารณะดังเช่นกลุ่มอื่น เนื่องด้วยทัศนคติของศิลปินภายในกลุ่มที่เห็นตรงกัน ความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป ส่งผลให้สมาชิกแต่ละคนพยายามที่จะสร้างงานที่สมบูรณ์ที่สุดออกมาเท่านั้น<sup>5</sup>

<sup>5</sup> สัมภาษณ์ เดลล ฮอร์แกน, ศิลปินกราฟิติ, 17 กุมภาพันธ์ 2559.



ภาพที่ 54 Sap, Puk (Character), Del, Production

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **ESA production**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai7/esa1a.jpg>



ภาพที่ 55 Sap, Puk (character), Del, Production

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **ESA production**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai7/esa501.jpg>



ภาพที่ 56 Big Del , ESA , Piece

#### กลุ่ม RSK CREW REAL STYLE KID

RSK ถือเป็นอีกหนึ่งกลุ่มที่มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มอื่น นั้นได้แก่การก่อตั้งจากอิทธิพลของความสนุก ความเป็นวัยรุ่น รับกระแสของกราฟิตี้ที่กำลังหลั่งไหลเข้ามาสู่ประเทศไทย ในขณะนั้น เริ่มก่อตัวจากกลุ่มของเพื่อน ชักชวนกันทำงานในลักษณะนี้

พวกเขาเริ่มรวมตัวจากเพื่อนที่เรียนในมหาวิทยาลัยเดียวกัน เริ่มรวบรวมสมาชิกจากเพื่อนภายในคณะ ศิลปินหลักได้แก่ CYNIC SINFUL ROUND1 JESUS โดยได้รับการช่วยเหลือและแนะนำวิธีการทำงานจากกลุ่ม PMT ในภายหลังมีการทำงานร่วมกันราวกับว่าเป็นเสมือนกลุ่มพี่กลุ่มน้อง<sup>6</sup> ลักษณะการทำงานมีความหลากหลายทั้งงานพีชและคาแร็คเตอร์

<sup>6</sup> Bai crew, **Interview**, เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก [http://www.angelfire.com/art2/bai2/inter\\_cy.htm](http://www.angelfire.com/art2/bai2/inter_cy.htm)



ภาพที่ 57 RDS, Piece

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **RDS**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/rsk03a.jpg>



ภาพที่ 58 Cynic, Piece

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Cynic**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/cynic11.jpg>



ภาพที่ 59 Jesus, Piece

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Jesus**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/jesus.jpg>



ภาพที่ 60 Sinful, Piece

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Sinful**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/sinful.jpg>

### กลุ่ม NTK Crew

NTK มีสมาชิกคนสำคัญได้แก่ Kool5000 ซึ่งนับว่าเป็นศิลปินผู้ที่มีการทำงานในลักษณะของคาแร็คเตอร์อย่างชัดเจนในยุคนั้น ซึ่งในสมัยนั้นมีศิลปินเพียงไม่กี่คนทำที่สนใจและทำงานในลักษณะของคาแร็คเตอร์อย่างชัดเจน คาแร็คเตอร์ถือเป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารกับผู้คนได้อย่างไม่ยากเย็นนัก เนื่องจากสามารถทำความเข้าใจได้ไม่ยากนักหากเทียบกับลักษณะของงานตัวอักษร

โดยเริ่มจาก 3 สมาชิกหลักได้แก่ NTA Topper Kool โดยมีจะนัดรวมตัวและออกไปทำงานพร้อมกัน การขับเคลื่อนของกลุ่มผ่านสัมพันธ์แบบครอบครัวพี่น้อง NTK เริ่มสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเดียวกับกลุ่มกราฟิฟิอื่นในขณะนั้น รูปแบบตัวอักษรและอิทธิพลกราฟิฟิตะวันตกถูกถ่ายทอดลงบนกำแพงร้างและที่สาธารณะ<sup>7</sup>

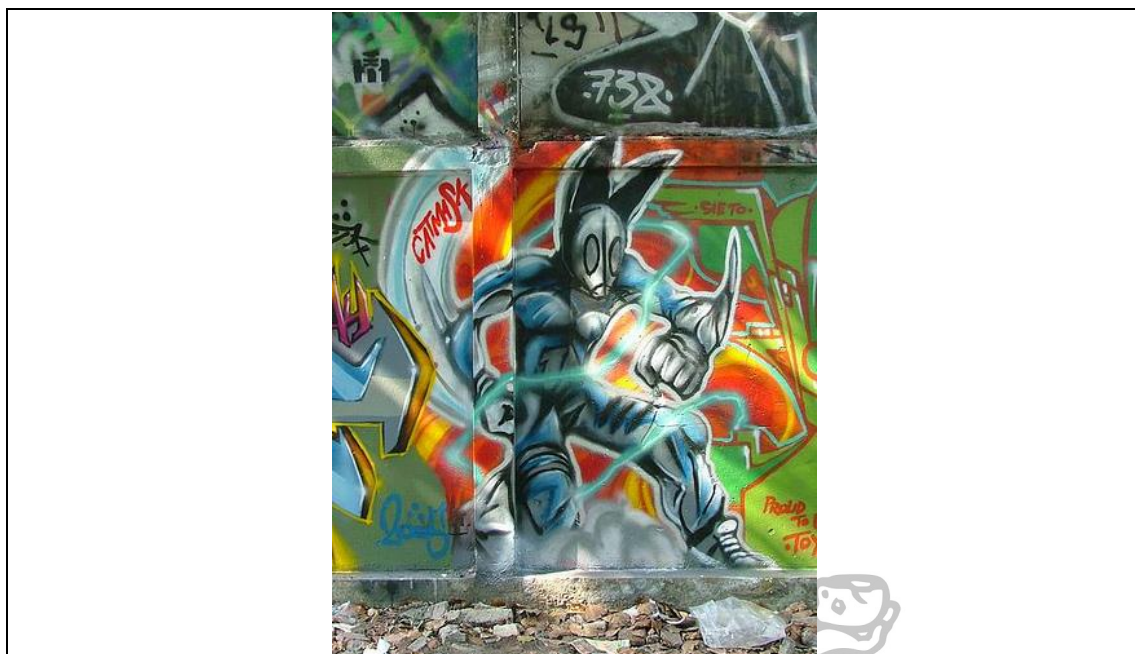


ภาพที่ 61 Kool5000, Character

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Kool5000**, accessed October 10, 2015, available from <http://www.angelfire.com/art2/bai2/cacy001copy.jpg>

<sup>7</sup> Bai crew, **Interview**, เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก [http://www.angelfire.com/art2/bai2/inter\\_ko.htm](http://www.angelfire.com/art2/bai2/inter_ko.htm)





ภาพที่ 62 Kool5000 2, Character

ที่มา : Bangkok Artists Independent, **Kool5000**, accessed October 10, 2015, available from [https://farm1.static.flickr.com/68/200375443\\_6a249c32af.jpg](https://farm1.static.flickr.com/68/200375443_6a249c32af.jpg)

## 1.2 สังคมออนไลน์สำหรับศิลปินกราฟิติในประเทศไทย

กราฟิติในประเทศไทยเริ่มดำเนินแนวทางด้วยการแนะนำระหว่างศิลปินด้วยกันเอง เมื่อมีศิลปินเริ่มทำกราฟิตีก็มักจะชักชวนเพื่อนที่อยู่ในกลุ่มให้เริ่มทำตามไปด้วย หรือในบางครั้งอาจเกิดจากการพบเจอศิลปินที่กำลังสร้างสรรค์ผลงานบนท้องถนน โดยบังเอิญ เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน การแพร่อิทธิพลแบบตัวต่อตัวมักอยู่ในเขตกรุงเทพฯ เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีจำนวนศิลปินมากกว่าในต่างจังหวัด กราฟิติในต่างจังหวัดยังคงไม่แพร่หลายสักเท่าใดนัก การก้าวเข้าสู่ยุคของอินเทอร์เน็ตช่วยสร้างเครือข่ายและสังคมของกราฟิติให้แข็งแรงมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยขยายกลุ่มศิลปินให้มีจำนวนมากขึ้นกว่าเดิมอีกด้วย

Egis ศิลปินผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ของชุมชนกราฟิติในประเทศไทย และในปัจจุบันยังเป็นผู้ก่อตั้งร้านจำหน่ายอุปกรณ์ในการทำงานกราฟิติโดยเฉพาะอีกด้วย

เขาเริ่มทำงานในช่วงปี 2000 ขณะที่การเล่นสเกตบอร์ดเป็นที่นิยมอย่างมากในประเทศไทย Egis คือหนึ่งในผู้ที่สนใจและเริ่มเข้าไปคลุกคลีกับสเกตบอร์ด หลังจากนั้นจึงเริ่มให้ความสนใจในกราฟิติซึ่งเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมที่หล่อหลอมเข้ามาพร้อมกับกีฬาเอ็กซ์เกม สถานที่ทำงานในยุคแรกได้แก่บริเวณสวนสาธารณะใกล้กับหอศิลป์กรุงเทพฯ ในปัจจุบัน ณ ที่แห่งนั้นเกิดการแลกเปลี่ยนการทำงานระหว่างศิลปินสู่ศิลปิน เหล่าศิลปินสามารถพบเจอแลกเปลี่ยนแนวคิด

หรือเทคนิคต่าง ๆ เมื่อออกไปทำงานตามที่สาธารณะ รูปแบบงานในขณะนั้นเป็นลักษณะของตัวอักษรเสียส่วนใหญ่ โดยรับอิทธิพลจากกราฟิติโลกตะวันตกในลักษณะของ Old School<sup>8</sup> เนื่องจากสามารถอ่านได้ง่าย มีรูปแบบไม่ซับซ้อนมากนัก

การทำงานกราฟิติในช่วงอายุ 17 เกิดจากความสนุก ความเป็นวัยรุ่น ผู้คนในสมัยนั้นมักมองเหมารวมกับเด็กช่าง ทำลายสิ่งของ วิธีการทำงานของ Egis ใช้วิธีการเลือกบริเวณที่มีเด็กนักเรียนช่างพ่นอยู่ก่อนหน้าแล้ว การไปเข้าไปขออนุญาตจากเจ้าของพื้นที่จึงสามารถช่วยทำให้ง่ายขึ้น<sup>9</sup>



ภาพที่ 63 EGIS , Piece

ที่มา : Graffiti.org, EGIS, accessed August 10, 2015, available from [http://www.graffiti.org/bangkok/egis\\_1\\_bangkok.jpg](http://www.graffiti.org/bangkok/egis_1_bangkok.jpg)

<sup>8</sup> ใช้เรียกแทนลักษณะผลงานที่อยู่ในยุคแรกเริ่มของกราฟิติใน โลกตะวันตก ตัวอักษรมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน

<sup>9</sup> สัมภาษณ์ วันจักร อธิคมชาคร, ศิลปินกราฟิติ, 4 พฤศจิกายน 2558.



ภาพที่ 64 EGIS, Piece

ที่มา: Graffiti.org, **EGIS**, accessed August 10, 2015, available from [http://www.graffiti.org/bangkok/egis\\_2\\_bangkok.jpg](http://www.graffiti.org/bangkok/egis_2_bangkok.jpg)

เนื่องจากการทำงานในสมัยก่อนมีการทับผลงานอย่างรวดเร็ว Egis จึงเริ่มก่อตั้งเว็บไซต์ที่ชื่อ Bkkgraff.com เพื่อเก็บรวบรวมผลงานของศิลปินกระจายช่องทางกราดกราฟิตี ผู้ชมสามารถเข้าชมผลงานได้โดยไม่ต้องเดินทางไปถึงสถานที่จริง กระแสอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาอย่างรวดเร็วช่วยให้สังคมกราฟิตีสามารถแพร่กระจายได้รวดเร็วมากขึ้น ศิลปินที่อาศัยอยู่ตามต่างจังหวัดสามารถส่งผลงานเข้าร่วมแสดงบนเว็บไซต์ได้ ถือเป็น การแลกเปลี่ยนผลงานจากศิลปินกราฟิตีทั่วประเทศ

เว็บบอร์ด ถือเป็นจุดนัดพบสำคัญเปรียบเสมือนการออกไปทำงานภายนอกและได้พบเจอกับศิลปินคนอื่น เพียงแต่แปรเปลี่ยนอยู่ในรูปแบบของโลกอินเทอร์เน็ต คนรุ่นใหม่ที่ทำให้ความสนใจในกราฟิตีสามารถนำผลงานของตนเอง อัปโหลดขึ้นเว็บไซต์เพื่อให้ศิลปินผู้มีประสบการณ์ได้วิจารณ์ถึงข้อดีข้อเสียก่อนที่จะออกไปทำงานจริง อีกทั้งการสอดแทรกเรื่องกฎเกณฑ์ที่ควรกระทำในวิถีของการทำงานกราฟิตีก็ได้ถูกปลูกฝังระหว่างรุ่นสู่รุ่น

ผู้ที่สนใจเข้ามาในสังคมกราฟิตีมีความหลากหลายทางด้านอาชีพและอิทธิพล อีกทั้งส่วนใหญ่ยังเป็นช่วงวัยรุ่น ที่สะท้อนถึงความตึกคะนอง กล้าคิดกล้าทำ การเริ่มต้นด้วยปากกาหนึ่งแท่งสามารถเริ่มขีดเขียนตามผนังหรือสถานที่สาธารณะได้ทันที ในทางกลับกันยังคงมีศิลปินที่ก้าวเข้าสู่กราฟิตีเพราะเห็นว่ากราฟิตีเป็นงานศิลปะมากกว่าเรื่องของความสนุกสนุกสนานกันไป พวกเขา

เขาต้องการฝึกฝนทักษะและพร้อมจะพัฒนาอย่างจริงจัง กราฟิติเป็นสังคมที่มีการเปลี่ยนผ่านอย่างรวดเร็ว ผู้ให้ความสนใจบางคนทำงานได้ไม่นานนักก็ต้องล้มเลิกเนื่องจากไม่ได้มีความรักในกราฟิติมากพอนั่นเอง<sup>10</sup>

ในปัจจุบันสังคมออนไลน์เป็นหนึ่งในแรงขับเคลื่อนวงการของกราฟิติ ไม่เพียงแต่วงการกราฟิติเท่านั้น วงการอื่นก็แทบจะปฏิเสธไม่ได้ว่ามีความเชื่อมโยงและพึ่งพาประโยชน์ของโซเชียลมีเดีย การเชื่อมโยงระหว่างศิลปินกราฟิติของประเทศไทยโดยมีเว็บไซต์ Bkkgraff.com เป็นตัวกลาง อีกฝากฝั่งหนึ่งของยุโรปก็ได้ก่อกำเนิดเว็บไซต์ซึ่งเป็นตัวเชื่อมศิลปินทั่วโลกด้วยเช่นกัน

การก่อกำเนิดของเว็บไซต์ Graffiti.org นั้นได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับเหล่าศิลปิน กราฟิติเป็นอย่างมาก ศิลปินกราฟิติไทยสามารถชมผลงานของศิลปินต่างชาติได้อย่างง่ายดายโดยไม่ต้องเดินทางเสียค่าตัวเครื่องบินราคาแพงเพื่อที่จะชมงาน อีกทั้งยังสามารถส่งผลงานของตนเองร่วมแสดงบนเว็บไซต์ได้อีกด้วย Graffiti.org เป็นสังคมขนาดใหญ่ที่ส่งอิทธิพลและเปิดโลกทัศน์ให้กับศิลปินไทยพร้อมทั้งเป็นข้อมูลในการเลือกใช้อุปกรณ์ เนื่องด้วยลิขสิทธิ์ที่จำหน่ายในประเทศไทยมีความแตกต่างจากสื่ที่ใช้ในการทำงานกราฟิติ

### 1.3 ภาพรวมที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มกราฟิติ

หากเราสังเกตแนวทางของกราฟิติในแต่ละกลุ่มที่เกิดขึ้นจะพบวิธีการทำงานที่ได้รับความนิยม อีกทั้งเทคนิคและรูปแบบการทำงานที่แตกต่างกันออกไป แต่หากพิจารณาจะพบว่าแต่ละกลุ่มมีจุดร่วมบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน โดยสามารถแยกแยะออกได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

#### 1.3.1 เจ้าแห่งท้องถนน (All city)

การทำงานกราฟิติโดยเน้นการประกาศศักดาสามารถพบเห็นได้เป็นส่วนใหญ่ เรียกได้ว่ามีจำนวนค่อนข้างมากจากกลุ่มศิลปินทั้งหมดก็ว่าได้ จุดนี้เองสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีอิทธิพลต่อการก้าวเข้ามาสู่งานกราฟิติ วัฒนธรรมฮิปฮอปเกี่ยวข้องกับความรุนแรงและภาพลักษณ์ที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตนสูง ถึงแม้ว่าเมื่ออิทธิพลแผ่เข้าสู่ประเทศไทยจะถูกลดความรุนแรงลงไปมาก แต่ภาพรวมยังคงความเป็นภาพลักษณ์ที่ค่อนข้างออกไปทางลบอยู่ตนเอง

กราฟิติเป็นวิถีที่มีการทำงานใน 2 ลักษณะ ได้แก่ งานพีชและงานบอมบ์ การที่ศิลปินจะก้าวสู่การเป็นที่ยอมรับได้นั้นคือผลงาน หากเป็นงานพีช ฝีมือ ทักษะ ความละเอียด ความแปลกใหม่ ทุกอย่างเป็นปัจจัยที่ส่งผล เมื่อมีฝีมือที่ดีก็สามารถเป็นที่ยอมรับจากศิลปินคนอื่นได้ แต่หากพูดถึงเจ้าแห่งท้องถนน วิธีการทำงานในลักษณะบอมบ์ จำนวนและพื้นที่ของผลงานที่

<sup>10</sup> สัมภาษณ์ วันจักร อธิคมชาคร, ศิลปินกราฟิติ, 4 พฤศจิกายน 2558.

ปรากฏนั่นคือตัวชี้วัดความสำเร็จของศิลปิน โดยขึ้นอยู่กับจำนวนผลงานไม่ว่าจะเป็นการพ่นโทรว์ อีพ แท็กด้วยปากกา ความยากของพื้นที่ ๆ ไม่มีใครกล้าเข้าไปทำงาน หากศิลปินคนใดสามารถสร้าง ผลงาน ณ ที่ตรงนั้นได้ ยิ่งแสดงถึงความสำเร็จของศิลปินตามวัฒนธรรมการบอมบ์นั่นเอง

### 1.3.2 กราฟิตีมุ่งเน้นความสวยงาม

ดังที่เห็นจากกลุ่ม ESA ที่มีแนวทางชัดเจนในการทำงาน มุ่งเน้นไปที่ ความสวยงามทางศิลปะมากกว่างานบอมบ์ ศิลปินเลือกที่จะไม่ทำลายล้างแบบดังกลุ่มกราฟิตีอื่น เนื่องด้วยสมาชิกในกลุ่มแต่ละคนมีอาชีพที่ทำงานแตกต่างกัน และเห็นพ้องต้องกันว่ามีความสุขในการทำงานรูปแบบของพีชมากกว่างานบอมบ์ตามท้องถนน<sup>11</sup> ส่งผลให้ผลงานและแนวทางของกลุ่ม ดำเนินอยู่ในรูปแบบของงานศิลปะอย่างเต็มที่ บริเวณที่สร้างผลงานมีการขออนุญาตก่อนที่จะลงมือ สร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่กลุ่ม ESA เท่านั้น ยังมีศิลปินอีกหลายกลุ่มที่มุ่งเน้นสร้างสรรค์กราฟิตีในเชิง ศิลปะ



ภาพที่ 65 เจ้าแห่งท้องถนน

<sup>11</sup> สัมภาษณ์ เคเอล ฮอร์แกน, ศิลปินกราฟิตี, 17 กุมภาพันธ์ 2559.



ภาพที่ 66 กราฟิตีมุ่งเน้นความสวยงาม

#### 1.4 กระแสงานประกวดแข่งขันกราฟิตี

อีกหนึ่งเหตุการณ์สำคัญที่ส่งผลให้กราฟิตีเป็นที่รู้จักและเข้าถึงคนส่วนมากได้แก่ การจัดประกวดพ่นกราฟิตี งานประกวดช่วยสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของงานกราฟิตีเนื่องจากการแสดงออกทางศิลปะอย่างเต็มที่ เป็นเวทีของเหล่าศิลปินผู้มากด้วยฝีมือจากทั่วประเทศ กราฟิตี กลายเป็นสิ่งที่เข้ามาอยู่ในกระแสของคนหนุ่มมาก มีผู้ให้ความสนใจและการสนับสนุน<sup>12</sup> การออกผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ โดยใช้ลวดลายของกราฟิตีร่วมออกแบบ เรียกได้ว่าวัยรุ่นไทยในช่วงปี 2004 จะต้องคุ้นเคยในความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอปในขณะนั้น งานที่สำคัญที่ถือเป็นแรงขับเคลื่อนได้แก่ Battle of the year และ MBK Graffiti Lesson 1

Battle of the Year Thailand คืองานประกวดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมฮิปฮอปที่สำคัญมากที่สุดงานหนึ่งในประเทศไทย โดยมีการจัดงานติดต่อกันเป็นระยะเวลาอันยาวนานโดยเริ่มขึ้นในปี 2004

ปี 2004 การแข่งขันเข้าสู่ประเทศไทยเป็นครั้งแรก โดยได้ลิขสิทธิ์จัดการแข่งขัน Battle Of The Year South East Asia

ปี 2005 เกิดการจัดแข่งขัน Battle Of The Year Thailand ขึ้นเป็นครั้งแรก และจัดการแข่งขัน Battle Of The Year South East Asia 2005 ในปีเดียวกัน

<sup>12</sup> สัมภาษณ์ พัชรพล แดงรีน, ศิลปินสตรีทอาร์ต, 11 กันยายน 2558.

ปี 2006 เกิดการจัดแข่งขัน Battle Of The Year Thailand ต่อเนื่องจากในปี 2005 ซึ่งได้รับความนิยมนจากผู้เข้าแข่งขันเป็นอย่างยิ่ง

ปี 2007 เกิดการจัดแข่งขัน Battle Of The Year Thailand โดยในครั้งนีได้รับการตอบรับเป็นอย่างยิ่งในแถบเอเชีย จึงเกิดการพัฒนาจากการแข่งขันในระดับ South East Asia สู่อันดับเอเชีย

ปี 2008 จากความนิยมในการจัดการแข่งขันในปี 2007 ส่งผลให้ประเทศไทยได้รับการคัดเลือกในการจัดงานแข่งขัน Battle Of The Year Asia

ปี 2009 นับเป็นครั้งที่มีผู้สมัครเข้าแข่งขัน B boy สูงที่สุดอย่างไม่เคยมีมาก่อน

ปี 2010 Battle of the Year Thailand เข้าสู่กระแสนิยมของสื่อและสังคมวงกว้างมากขึ้นตามลำดับ<sup>13</sup>

ไม่เพียงแต่ในอดีตเท่านั้น ปัจจุบันการประกวดแข่งขันกราฟิตียังคงได้รับความนิยมนอย่างต่อเนื่องนับเป็นอีกหนึ่งเวทีสำหรับเหล่าศิลปินได้ออกมาประชันฝีมือ เป็นการแสดงให้เห็นว่ากระแสของกราฟิตียังคงดำเนินอยู่เสมอ "ไม่ได้จางหายไปแต่อย่างใด

Victory of Art #2 @ Victory Monument Bangkok

คือการประกวดแข่งขันกราฟิตี ซึ่งได้รางวัลจากจากผู้ว่าราชการจังหวัดกรุงเทพมหานคร พร้อมเงินรางวัลกว่า 60,000 บาท ในงานได้รับการตอบรับจากศิลปินกราฟิตีมากมายทั้งมือเก่าและมือใหม่ ยังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความนิยมของกราฟิตีที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบันแม้กระแสของสตรีทอาร์ตจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นก็ตาม โดยงานในครั้งนี้จัดขึ้นที่ลาน Victory Point อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2558<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Webmaster, **Battle of the Year (BOTY) - ตึกแห่งปี**, เข้าถึงเมื่อ 1 พฤษภาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://thaistreetdance.blogspot.com/2011/01/battle-of-year-boty.html>

<sup>14</sup> Goplay Magazine, **Victory Of Art Monument**, เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.goplaymagazine.com/victory-of-art-2-victory-monument-bangkok/>



ภาพที่ 67 สัญลักษณ์งาน Battle of the year

ที่มา : [blogspot.com](http://blogspot.com), **Battle of Theyear Logo**, เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

[http://1.bp.blogspot.com/\\_41yekH9jnv4/TTw8ulQnwoI/AAAAAAAAANU/Hw\\_X3ebUVH4/s1600/logo-battle-of-the-year-blue.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_41yekH9jnv4/TTw8ulQnwoI/AAAAAAAAANU/Hw_X3ebUVH4/s1600/logo-battle-of-the-year-blue.jpg)



ภาพที่ 68 ภาพผลงานที่ร่วมประกวดโครงการ MBK Graffiti Lesson 1

ที่มา : [ebolaknot \[pseud.\]](http://ebolaknot.com), **MBK Graffiti Lesson 1**, เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://ebolaknot.exteen.com/20070322/enjoy-tour-mbk-graffiti-lesson-1>





ภาพที่ 69 ภาพผลงานที่ร่วมประกวดโครงการ Victory Of Art, Victory Monument, Bangkok  
ที่มา : Goplay Magazine, **Victory Of Art Monument** , เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก  
<http://www.goplaymagazine.com/wp-content/uploads/2015/07/victory-of-art-goplay1.jpg>

## 2. จากกราฟิติสู่สตรีทอาร์ตในประเทศไทย

กราฟิติดำเนินรูปแบบอยู่ในประเทศไทยเป็นระยะเวลาอันยาวนาน จวบจนในปัจจุบันรูปแบบกราฟิติถูกคลี่คลายเข้าสู่สตรีทอาร์ต พีช ถือเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนารูปแบบทางศิลปะบนพื้นที่สาธารณะ จากกราฟิติในรูปแบบโลกตะวันตกถูกปรับเข้าสู่รูปแบบสตรีทอาร์ตในบริบทสังคมไทย

หากกล่าวถึงสตรีทอาร์ตในประเทศไทย อาจเรียกได้ว่าเราอาจพบสตรีทอาร์ตที่สำคัญก่อนที่จะเข้าสู่รูปแบบสตรีทอาร์ตที่รับอิทธิพลจากกราฟิติดังเช่นปัจจุบัน นิทรรศการกรุงเทพมหานครเมืองฟ้าอมร มหกรรมศิลปกรรมแห่งเอเชีย เอเชียเนกเมสต์ ครั้งที่ 13 ซึ่งจัดขึ้นในปี 1998 เป็นการรวบรวมผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงมากมายจากหลากหลายสาขา โดยศิลปินแต่ละท่านเป็นผู้เลือกสถานที่ติดตั้งและแสดงผลงานด้วยตนเอง ภายใต้การเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับบริบทของพื้นที่ ผลงานจัดแสดงอยู่ทั่วบริเวณกรุงเทพฯ เช่น ศิลปะแบบจัดวาง งานจิตรกรรม และงานศิลปะประเภทอื่น ๆ เนื่องด้วยในขณะนั้นอาจยังไม่เกิดค่านิยมของสตรีทอาร์ต แต่หากสังเกตวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของสตรีทอาร์ต จึงอาจนิยามได้ว่าเป็นการก่อเกิดสตรีทอาร์ตครั้งแรก ๆ ของเมืองไทยก็เป็นได้ เพียงแต่ไม่ได้อยู่ในรูปแบบสตรีทอาร์ตที่รับอิทธิพลจากกราฟิติแบบในปัจจุบันที่เราคุ้นเคย



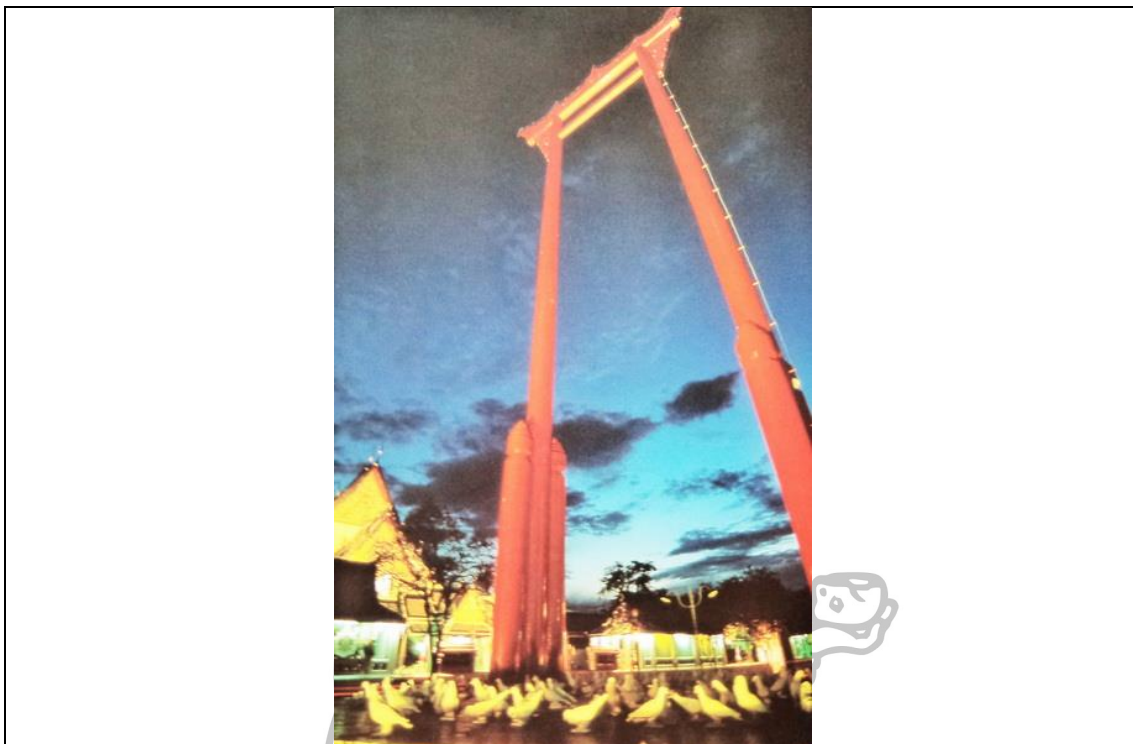
ภาพที่ 70 สุรสิทธิ์ กุศลวงศ์, ห้องน้ำกรุงเทพ [ศิลปะจัดวาง], 1998

ที่มา : สรรเสริญ มลิณสูตร, กรุงเทพมหานคร (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2542), 159.



ภาพที่ 71 กัญญา เจริญศุภกุล, พีราบขาว [ประติมากรรมจัดวาง], 1998

ที่มา : สุริยะ ฉายะเจริญ, จาก "ธง-พฤษภา 2535" ถึง "พีราบขาว": กัญญา เจริญศุภกุล, เข้าถึงเมื่อ 26 กรกฎาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://jumpsuri.blogspot.com/2012/08/2535.html>



ภาพที่ 72 กัญญา เจริญศุกกุล, พिरาบขาว [ประติมากรรมจัดวาง], 1998

ที่มา : สุริยะ ฉายะเจริญ, จาก "ธง-พฤษภา 2535" ถึง "พिरาบขาว": กัญญา เจริญศุกกุล, เข้าถึงเมื่อ 26 กรกฎาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://jumpsuri.blogspot.com/2012/08/2535.html>

สตรีทอาร์ตภายใต้อิทธิพลกราฟิติในประเทศไทย มีความชัดเจนขึ้นในช่วงเวลาไม่นานมานักโดยสตรีทอาร์ตชัดเจนขึ้นในช่วงหลังปี 2006<sup>15</sup> เป็นต้นมา ช่วงเวลาก่อนหน้านี้อาจพบสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นประปราย เนื่องด้วยคำนิยามของสตรีทอาร์ตยังคงไม่ชัดเจนแบบในปัจจุบัน ส่งผลให้ศิลปินผู้ทำงานในขณะนั้นยังไม่สามารถนิยามตนเองได้ถูกต้องว่าเป็นการทำงานในรูปแบบของสตรีทอาร์ต

โดยศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสตรีทอาร์ตสวนทางกับกระแสกราฟิติในขณะนั้นได้แก่ Bonus จากกลุ่ม TMC เขาเริ่มนำผลงานวาดของตนเองบนพื้นผ้าใบในขณะที่เรียนศิลปะสู่การสร้างสรรค์บนกำแพงพื้นที่สาธารณะ<sup>16</sup> ถือเป็นการเคลื่อนไหวของสตรีทอาร์ตภายใต้อิทธิพลของกราฟิติโดยปริยายในขณะนั้น การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นยังคงเป็นการเคลื่อนไหวในกลุ่มเล็กไม่ชัดเจนมากนัก

<sup>15</sup> สัมภาษณ์ พัชรพล แดงรัตน์, ศิลปินสตรีทอาร์ต, 11 กันยายน 2558.

<sup>16</sup> สัมภาษณ์ อัครพล มณฑาทอง, ศิลปินสตรีทอาร์ต, 24 กุมภาพันธ์ 2559.

แรงขับเคลื่อนแรกได้แก่การจัดนิทรรศการของศิลปิน P7 และ Cider ที่จัดขึ้นร่วมกัน ณ หอศิลป์ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของกระแสสตรีทอาร์ตในประเทศไทย โดย P7 ถือเป็นศิลปินคนสำคัญที่ผลักดันวงการสตรีทอาร์ตให้เป็นที่รู้จักโดยเขาเริ่มสร้างสรรค์ผลงานในช่วงปี 2002 เป็นต้นมา

เมื่อกระแสงานกราฟิติในประเทศไทยเริ่มมีความนิยมลงที่ ศิลปินที่ผ่านการทำงานกราฟิติได้ผันตนเองสู่กิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องหรืออาจเปลี่ยนเส้นทางเดินของชีวิต ประกอบกับกระแสของสตรีทอาร์ตในต่างประเทศได้มีความชัดเจนและได้รับความนิยมมากขึ้นทำให้กลุ่มคนทำงานศิลปะในประเทศไทยเริ่มหันมาสนใจในวิธีการทำงานในรูปแบบนี้มากขึ้น

สตรีทอาร์ตในประเทศไทยพบว่ามีความเคลื่อนไหวทางด้านเหตุการณ์ เนื่องจากเกิดจากกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งที่เคลื่อนไหวและผลักดันการทำงานสตรีทอาร์ต อาจเรียกได้ว่ายุคทองของสตรีทอาร์ตเริ่มขึ้นในช่วงปี 2006 เป็นต้นมา สตรีทอาร์ตถูกหลอมรวมและคาบเกี่ยวอยู่กับวัฒนธรรมกราฟิติ สตรีทอาร์ตได้รับการลงมือทดลองจากหลายศิลปินที่ก้าวเข้ามาทดลองหรือผู้คนที่สนใจในงานสตรีทอาร์ต กระแสของสตรีทอาร์ตจากทั่วโลกได้ส่งผลกระทบต่อกระแสของสตรีทอาร์ตในประเทศไทยให้มีจำนวนมากขึ้น

จุดเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลให้สตรีทอาร์ตในเมืองไทยเกิดเป็นที่รู้จักในวงกว้างได้แก่การรวมตัวของเหล่าศิลปินที่ทำงานสตรีทอาร์ตจำนวน 16 คน ได้แก่ P7, Yuree, ZIDS, Mamafaka, cider, Never, May-T, 01, Tawan, Narissara, Rukkit, Miss Ink, Logan Bay, Wanapracha, TRK, Space Limo ภายใต้กลุ่ม F.O.R. ได้มีการจัดนิทรรศการ ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในชื่องาน FOR2 wallpainting<sup>17</sup> ซึ่งจัดขึ้นในปี 2011 นิทรรศการในครั้งนั้นถูกจัดขึ้นเป็นครั้งที่ 2 หลังจากรับการตอบรับที่ดีจากนิทรรศการ FOR ครั้งที่ 1

จากนิทรรศการครั้งนั้นส่งผลให้มีศิลปินแจ้งเกิดในวงกว้างมากมาย อาทิเช่น P7 MAMAFKA ยูริ เกนสาคุน รักกิจ ควรหาเวช ผลงานของพวกเขาได้สร้างความเข้าใจใหม่ให้กับคนในสังคมถึงกราฟิติหรือสตรีทอาร์ตว่าไม่ใช่การทำลายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังคงมีศิลปินที่มุ่งเน้นทำงานเพื่อศิลปะโดยตรง มุ่งนำเสนอผลงานให้เป็นที่ยอมรับ ศิลปินสตรีทอาร์ตบางคนคลี่คลายรูปแบบจากศิลปินกราฟิติแบบดั้งเดิมสู่สตรีทอาร์ต เช่น Alex Face ซึ่งศิลปินผู้สร้างสรรค์

<sup>17</sup> Coconuts Bangkok, **FOR 2 wall painting exhibit closes**, accessed October 28,

ผลงานกราฟิที่ดีในแต่ยุคเริ่มแรกของประเทศไทย นับเป็นอีกหนึ่งศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการขับเคลื่อนวงการสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

สตรีทอาร์ตยังคงเป็นรูปแบบงานแขนงหนึ่งที่กำลังเติบโตในประเทศไทย ถึงแม้ว่าจะมีการจัดนิทรรศการสตรีทอาร์ตมากขึ้น แต่ศิลปินที่ทำงานสตรีทอาร์ตยังคงมีจำนวนไม่มากนัก การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเกิดจากกลุ่มคนจำนวนหนึ่งเท่านั้น นิทรรศการถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่รูปแบบผลงานออกสู่สังคม กราฟิดีถูกกลืนกลายสู่สตรีทอาร์ตในปัจจุบัน

ความนิยมของสตรีทอาร์ตก้าวไปอย่างรวดเร็วผ่านการแสดงนิทรรศการ ศิลปินกราฟิดีที่ทำงานบนพื้นที่สาธารณะมาอย่างยาวนานผลักดันผลงานเข้าสู่หอศิลป์มากขึ้น รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นที่กำแพงขนาดใหญ่ได้มีอิทธิพลซึ่งกันและกันระหว่างสตรีทอาร์ตและกราฟิดี ส่งผลให้สตรีทอาร์ตเติบโตขึ้นตามลำดับ



ภาพที่ 73 Bonus , โครงการบูรกรครั้งที่ 2



ภาพที่ 74 ผลงานส่วนหนึ่งจากนิทรรศการ FOR2 wallpainting

ที่มา: Rama 9 Art, **For2**, accessed January 11, 2016, available from <http://www.rama9art.org/artisan/2011/march/for2/exfor2/03.jpg>

## 2.1 กลุ่มศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

แม้ว่าศิลปินสตรีทอาร์ตมักไม่นิยมทำงานในรูปแบบกลุ่มแบบตั้งในรูปแบบกราฟิ ดี ศิลปินนิยมทำงานเดี่ยวเสียมากกว่า เนื่องด้วยเหตุผลส่วนตัวและวัฒนธรรมที่แตกต่างจากกราฟิ ดี ที่นิยมทำงานในรูปแบบกลุ่มก่อน

ปัจจุบันศิลปินสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นมากมาย แต่ยังไม่มียุติศิลปินที่นิยามตนเองว่าเป็นศิลปินสตรีทอาร์ตโดยแท้จริงไม่มากนัก จึงเป็นเรื่องยากหากจะรวบรวมไว้ได้ทั้งหมด หากรวบรวมศิลปินที่ถือเป็นผู้ขับเคลื่อนสตรีทอาร์ตและมีผลงานอย่างต่อเนื่อง จะสามารถแบ่งกลุ่มออกมาได้เป็นกลุ่มใหญ่ นั้นได้แก่กลุ่มศิลปิน P7 และกลุ่มศิลปินจาก FOR ซึ่งนับเป็นกลุ่มที่ชัดเจนในแนวทางการทำงานของตนเอง ถึงแม้ว่าศิลปินบางท่านอาจจะถนัดในการทำงานเดี่ยวมากกว่าการทำงานเป็นกลุ่ม แต่ทว่ามีการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการที่ดึงศิลปินหลากหลายท่านมาทำงานร่วมกันอยู่เสมอ

แนวทางการทำงานของกลุ่มศิลปินสตรีทอาร์ตไทย มักมีแนวทางใกล้เคียงกันได้แก่มุ่งเน้นไปที่ความสวยงามและการแสดงถึงทักษะและฝีมือที่ถูกฝึกฝนมาอย่างชำนาญ ก่อนที่ผลงานจะออกสู่พื้นที่สาธารณะต้องถูกกลั่นกรองจากตัวศิลปินเองเสียก่อน วิธีการสร้างผลงานถูก

ปลูกฝังระหว่างรุ่นสู่รุ่นซึ่งมีความสำคัญต่อแนวทางสตรีทอาร์ตในประเทศไทยเป็นอย่างยิ่ง วิธีการทำงานที่ถูกต้องได้ถูกส่งต่อและแผ่อิทธิพลออกไปให้กับศิลปินที่กำลังก้าวเข้ามาสู่งานสตรีทอาร์ต<sup>18</sup>

ศิลปินสตรีทอาร์ตถูกดึงและชักชวนจากหลากหลายสาขาศิลปะเช่น กราฟฟิตี้ ไลน์ วิจิตรศิลป์ ภาพประกอบ เป็นต้น ส่งผลให้สตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีความหลากหลาย ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงอิทธิพลจากกราฟฟิตี้เท่านั้น ความชำนาญในสายงานของศิลปินแต่ละคน ส่งผลให้ผลงานที่ปรากฏมีความสมบูรณ์สวยงาม ทั้งในด้านของทักษะฝีมือและแนวคิดที่รโรจใจมากกว่ารูปแบบกราฟฟิตี้ที่ส่วนหนึ่งเป็นผู้ที่ทำงานเน้นไปที่การทำลาย

## 2.2 กระแสความนิยมของสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

สตรีทอาร์ตในประเทศไทยเติบโตและพัฒนาอย่างรวดเร็วภายในช่วงเวลาไม่กี่ปี กระแสความนิยมจากสังคมช่วยให้สตรีทอาร์ตสามารถเข้าแทรกตัวอยู่ตามจุดต่าง ๆ ในพื้นที่ โดยเราสามารถแบ่งความนิยมของสตรีทอาร์ตออกได้เป็นหลายประเภทดังนี้

### 2.2.1 สตรีทอาร์ตเพื่อประดับตกแต่ง

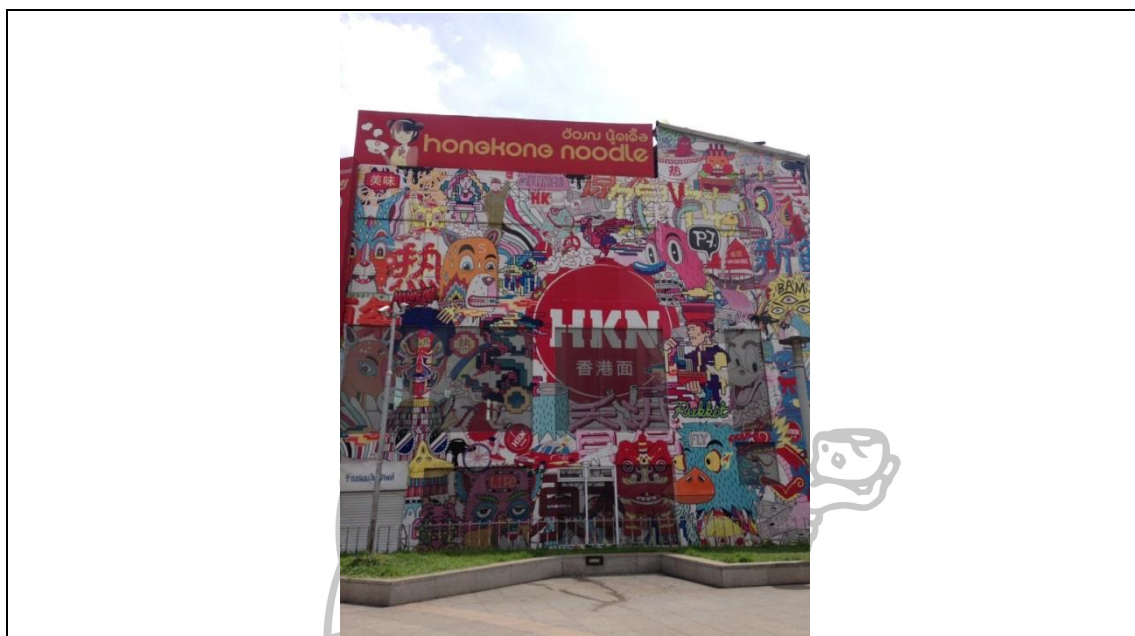
เมื่อกระแสโลกเต็มไปด้วยงานสตรีทอาร์ต ซึ่งสะท้อนถึงความนิยมและการยอมรับเป็นศิลปะแขนงใหม่ที่น่าสนใจ สตรีทอาร์ตถูกดึงเข้าร่วมกับงานออกแบบหรืองานตกแต่งด้วยความเหมาะสมและความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นความนิยมในต่างประเทศหรือในประเทศไทยเองก็ตาม บริษัทห้างร้านหรือสถานที่ต่าง ๆ ให้คุณค่าของสตรีทอาร์ตที่นอกเหนือไปกว่าเด็กมือบอนเขียนตามกำแพงเพียงสร้างความเค็ดร้อนเพียงเท่านั้น ศิลปินสตรีทอาร์ตได้รับเชิญเข้าร่วมงานกับสถานที่ต่าง ๆ มากมาย นับเป็นการสร้างปรากฏการณ์ของงานสตรีทอาร์ตที่มีผลต่อกระแสความนิยมในประเทศไทยเป็นอย่างยิ่ง หากพูดถึงงานที่ได้รับความนิยมและเป็นอิทธิพลต่อกระแสสตรีทอาร์ตนั้น ได้แก่งานของ P7 ที่ได้ร่วมงานกับร้านฮองกงนู้ดเคิ้ล ซึ่งชิ้นงานถูกสร้างสรรค์อยู่บนกำแพงขนาดใหญ่และตั้งอยู่ในจุดที่มีผู้คนผ่านไปผ่านมา ช่วยให้ผลงานชิ้นนี้ได้รับการพูดถึงเป็นอย่างมากนั่นเอง

### 2.2.2 สตรีทอาร์ตกับการร่วมงานกับแบรนด์สินค้า

กระแสสตรีทอาร์ตในประเทศไทยไม่เพียงแต่ผลงานที่ศิลปินสร้างสรรค์บนกำแพงเท่านั้น เมื่อสตรีทอาร์ตกระจายความนิยมไปสู่สังคมวงกว้าง การร่วมงานกับสินค้าจึงกลายเป็นสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ชินตา เนื่องด้วยสตรีทอาร์ตมีความเหมาะสมต่อการนำไปพัฒนาในด้านของแฟชั่น หรือในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ไม่เพียงแต่กระแสในเมืองไทยเท่านั้น การร่วมงานกับผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ของศิลปินกลายเป็นที่พบเห็นได้ทั่วโลก การร่วมงานกับสินค้าศิลปิน

<sup>18</sup> สัมภาษณ์ พิระพงษ์ ลิ้มธรรมรงค์, ศิลปินสตรีทอาร์ต, 7 ธันวาคม 2558.

ยังคงรูปแบบและความเป็นตัวตนไว้อยู่ครบถ้วน การร่วมงานไม่ได้ปรับเปลี่ยนแนวทางของศิลปินสตรีทอาร์ตไปแต่อย่างใด รูปแบบและวิธีการทำงานยังคงรูปแบบเดิมตามแต่ละศิลปิน<sup>19</sup>



ภาพที่ 75 ผลงานสตรีทอาร์ต ณ ร้านฮ่องกงนู้ดเดิ้ล



ภาพที่ 76 MAMAFKA กั้บการร่วมงานกับแบรนด์ Converse

ที่มา : Sneakers Actus, **Mamafaka x Converse All Star Chuck Taylor**, accessed June 20, 2016, available from <http://www.sneakers-actus.fr/mamafaka-x-converse-all-star-chuck-taylor/24303.html>

<sup>19</sup> สัมภาษณ์ พชรพล แดงรีน, ศิลปินสตรีทอาร์ต, 11 กันยายน 2558.



### 2.2.3 โครงการสตรีทอาร์ตพัฒนาพื้นที่

งานสตรีทอาร์ตในปัจจุบัน ไม่ได้อยู่ในบริบทของศิลปะแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น สตรีทอาร์ตยังถูกนำมาใช้ร่วมกับการพัฒนาพื้นที่ ไม่เพียงในประเทศไทยเท่านั้น ในกระแสโลกได้เกิดโครงการสตรีทอาร์ตขึ้นมามากมาย มีการจัดทำทัวร์เพื่อเยี่ยมชมงานสตรีทอาร์ตตามหัวเมืองทั่วโลก ด้วยลักษณะของงานสตรีทอาร์ตที่สร้างสรรค์บนพื้นที่สาธารณะ การทำงานร่วมกับพื้นที่สามารถช่วยปรับปรุงพื้นที่ให้มีความสวยงามมากขึ้น งานสตรีทอาร์ตจึงถูกดึงเข้ามาเพื่อเป็นประโยชน์ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับพื้นที่ที่รกร้าง อีกทั้งยังช่วยสร้างความน่าสนใจกลับมาอีกครั้ง ไม่เพียงแต่โครงการในกรุงเทพฯเท่านั้นยังรวมไปถึงโครงการสตรีทอาร์ตในต่างจังหวัดด้วยเช่นกัน

โครงการสตรีทอาร์ตเกิดจากความร่วมมือระหว่าง 2 ฝ่าย ได้แก่ฝ่ายของผู้จัดโครงการและศิลปิน หรือในบางครั้งเกิดจากกลุ่มศิลปินที่จัดทำโครงการขึ้นเองโดยไม่ผ่านผู้จัด ปัจจุบันในประเทศไทยการจัดตั้งโครงการสตรีทอาร์ตเป็นที่นิยมแพร่หลายมากยิ่งขึ้น เราสามารถพบการร่วมมือจากศิลปินต่างประเทศที่เข้ามาทำงานในประเทศไทย อีกทั้งยังมีการทำงานร่วมกันระหว่างสตรีทอาร์ตและกราฟิติโดยไม่มีการแบ่งแยกอิทธิพลอีกด้วย ปัจจุบันมีโครงการสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่หากพูดถึงโครงการที่ได้รับความนิยมและเป็นแรงผลักดันที่สำคัญนั้นสามารถยกตัวอย่างได้ดังนี้

#### 1. โครงการบุกรุก (Bukruk)

โครงการบุกรุกถือเป็นโครงการที่มีความสำคัญต่องานสตรีทอาร์ตในประเทศไทยเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากรูปแบบโครงการสตรีทอาร์ตในลักษณะนี้ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในประเทศไทย ถือเป็น การเปิดวิธีการชมงานศิลปะในรูปแบบใหม่สำหรับผู้ชมงานในประเทศไทยที่มักจะนิยมชมงานในหอศิลป์มากกว่า รูปแบบงานเกิดจากความร่วมมือระหว่างศิลปินไทยและศิลปินต่างประเทศทำงานร่วมกัน โดยโครงการบุกรุก ถูกจัดขึ้นถึง 2 ครั้ง ซึ่งได้รับความสนใจจากสื่อและประชาชนเป็นอย่างดี

โครงการบุกรุก ครั้งที่ 1 จัดตั้งโครงการ 16 กุมภาพันธ์ - 17 มีนาคม 2013 ณ บริเวณสี่แยกปทุมวัน และกระจายไปในหลายจุดในกรุงเทพฯ เช่น คลองแสนแสบ บริเวณที่ถูกเลือกเป็นจุดที่มีคนให้ความสนใจมาก สตรีทอาร์ตถูกถ่ายทอดผ่านการรวมตัวของศิลปินไทย 11 คน ได้แก่ Alex Face, Bon, Haritorn Akarapat, Kobby, Unchalee Anantawat, TRK, Mamafaka, P7, Rukkit, Tawan Wattuya, Yuree Kensaku และศิลปินยุโรป 15 คน Amandine Urruty&Nicolas Barrôme (France), Low Bros (Germany), Hattie Stuart&Ben Eine (England), Ibie&Aryz (Spain),

Daan Botlek&Rick Hedof (Netherland), Akacorleone&Kruela Denfer (Portugal), Dem (Italy), Saddo (Romania), Bonom (Belgium)<sup>20</sup>

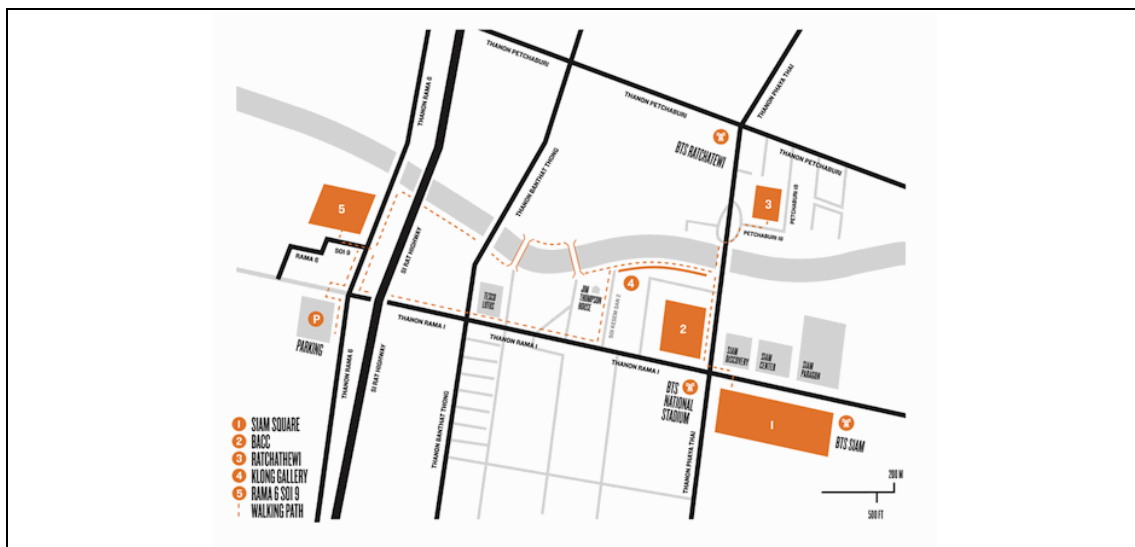
โครงการสตรีทอาร์ตในครั้งนี้ได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่สำหรับการชมงานศิลปะขึ้น อีกทั้งยังเป็นการปรับความเข้าใจของผู้ชมต่อกราฟิตี้และสตรีทอาร์ต ที่ไม่ใช่ผลงานของเด็กมือบอนอีกต่อไป การพัฒนาพื้นที่ทรุดโทรมให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง การจัดโครงการบุกรุกครั้งแรกนับว่าประสบความสำเร็จอย่างสูงส่งผลให้เกิดโครงการบุกรุกครั้งที่ 2 ต่อมาซึ่งตอกย้ำความสำเร็จของโครงการเข้าไปอีกหนึ่งขั้น

โครงการบุกรุกครั้งที่ 2 ถูกจัดขึ้นเมื่อ 24-29 มกราคม 2016 ผ่านการถ่ายทอดของศิลปินไทยและต่างประเทศจำนวน 13 คน ได้แก่ Aitch (ROMANIA), Aryz (SPAIN), Dann Botlek (THE NETHERLANDS), Daehyun Kim (KOREA), Escif (SPAIN), Fikos (GREECE), Kult (THAILAND), Lolay (THAILAND), Motomichi Nakamura (JAPAN), Nychos (AUSTRIA), Roa (BELGIUM), Saddo (ROMANIA) และ Sten and Lex (ITALY)<sup>21</sup> โดยโครงการในครั้งนี้ถูกพัฒนาให้ยิ่งใหญ่และครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น ไม่เพียงแต่งานสตรีทอาร์ตบนผืนผนังเท่านั้น ยังรวมไปถึงการจัดนิทรรศการในหอศิลป์ เวิร์คช็อป และเสวนาทางศิลปะ ทั้งหมดถูกจัดขึ้นภายใต้โครงการบุกรุก อีกทั้งยังร่วมเชิญศิลปินมีชื่อเสียงทั้งในประเทศและต่างประเทศเข้าร่วมทำงานอีกด้วย

บุกรุกในครั้งนี้นับว่าได้รับการตอบรับที่ดีจากสื่อและประชาชนเป็นอย่างมาก มีผู้แวะเวียนไปเยี่ยมชมผลงานอย่างเนืองแน่น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพื้นที่ธรรมดาให้กลับน่าสนใจมากขึ้น สามารถพัฒนากลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวของผู้สนใจไปโดยปริยาย

<sup>20</sup> Tcdconnect, **BUKRUK – Street Art Festival in Bangkok**, เข้าถึงเมื่อ 29 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.tcdconnect.com/calendar/4307-BUKRUK-Street-Art-Festival-in-Bangkok>

<sup>21</sup> Bukruk, **Artists**, accessed December 29, 2015, available from <http://bukruk.com/festival/artists/artist/>



ภาพที่ 77 แผนผังโครงการบุกรุก

ที่มา: Dooddot admin, แผนผังโครงการบุกรุก, เข้าถึงเมื่อ 3 มกราคม 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.dooddot.com/wp-content/uploads/2013/03/9.gif>



ภาพที่ 78 Mamafaka, P7, โครงการบุกรุกครั้งที่ 1, 2013

ที่มา : Bangkok Best, **Bukruk StreetArt Festival**, accessed January 3, 2016, available from

<http://www.bangkok-best.com/bukruk-street-art-festival/>



ภาพที่ 79 Rukkit, โครงการบุกรุกครั้งที่ 1, 2013

ที่มา: Tcdc Connect, **Bukruk StreetArt Festival**, เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

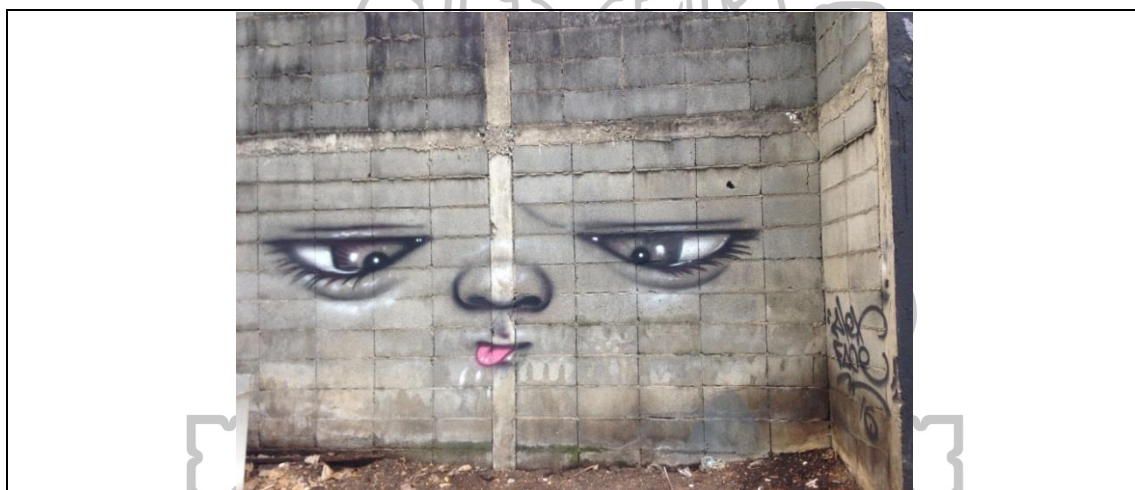
<http://www.tcdcconnect.com/calendar/4307-BUKRUK-Street-Art-Festival-in-Bangkok>



ภาพที่ 80 Phai, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก



ภาพที่ 81 Kult, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก



ภาพที่ 82 Alex Face, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก



ภาพที่ 83 JM YES, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก



ภาพที่ 84 Thibault Tchertchian, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก



ภาพที่ 85 Bonus TMC, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก



ภาพที่ 86 Alex Face 2, โครงการบุกรุก ครั้งที่ 2, เจริญกรุง 32 บางรัก

## 2. CROCO HEAD PROJECT ชุมชนหัวตะเข้ ลาดกระบัง

Graffiti&StreetArt X ชุมชนหัวตะเข้ ลาดกระบัง “CROCO HEAD”

โครงการสตรีทอาร์ตพัฒนาพื้นที่บริเวณหัวตะเข้ ซึ่งเป็นชุมชนแถบชานเมืองลาดกระบัง หัวตะเข้คือชุมชนที่มีเรื่องราวและประวัติมาอย่างยาวนาน โครงการครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาพื้นที่ชุมชนให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง โดยนำกราฟิตีและสตรีทอาร์ตเข้าทำงานร่วมกัน ผ่านฝีมือของศิลปินจากหลากหลายแหล่ง<sup>22</sup> อีกทั้งยังเป็นกาปรับภาพลักษณ์ของกราฟิตีและสตรีทอาร์ตที่ถูกสังคมมองว่าเป็นการทำลายพื้นที่สาธารณะ สกปรกเลอะเทอะ ทางโครงการได้ขออนุญาตพื้นที่บริเวณกำแพงระหว่างโรงเรียนเพื่อใช้ในการทำงานในครั้งนี้



ภาพที่ 87 ไปสเตอร์โครงการสตรีทอาร์ตพัฒนาพื้นที่หัวตะเข้

ที่มา : Bkkgraff, **Croco Head Project**, เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.bkkgraff.com/wp-content/uploads/2014/09/croco-head-project-e14098947659031.jpg>

<sup>22</sup> Admin Bkkgraff, **CROCO HEAD PROJECT**, เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://www.bkkgraff.com/croco-head-project/>

## 2.2.4 สตริทอาร์ตเพื่อการท่องเที่ยว

### 1. สตริทอาร์ตสงขลา

สตริทอาร์ตบริเวณสี่แยกถนนนางงามตัดถนนรามัน จ.สงขลา ถูกจัดทำขึ้นโดยนโยบายของนายสมศักดิ์ ตันติเศรณี นายกเทศมนตรีนครสงขลาเพื่อใช้ตกแต่งสถานที่ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวในย่านเมืองเก่าของจังหวัดสงขลา ศิลปินผู้สร้างสรรค์ได้แก่นักศึกษาจากสาขาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ผลงานบอกเล่าเรื่องราวในอดีตของเมืองสงขลา จำลองบรรยากาศร้านน้ำชาฟูเจา สะท้อนเรื่องราวของชาวสงขลาในอดีตที่มีการอาศัยอยู่ของชาวจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย<sup>23</sup> โครงการครั้งนี้ได้รับการตอบรับจากประชาชนและนักท่องเที่ยวเป็นอย่างดี เนื่องจากผลงานสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้มาเยี่ยมชมให้มีส่วนร่วมได้ดี



ภาพที่ 88 สตริทอาร์ต, จ.สงขลา

ที่มา : Psu, สตริทอาร์ต จ.สงขลา, เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก [http://share.psu.ac.th/system/assets/media/files/000/053/260/large\\_blogger-image-220699090.jpg?1434436456](http://share.psu.ac.th/system/assets/media/files/000/053/260/large_blogger-image-220699090.jpg?1434436456)

<sup>23</sup> วิไลลักษณ์ สิงขรัตน์, ย่านเมืองเก่าสงขลา, เข้าถึงเมื่อ 12 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://share.psu.ac.th/blog/soda51/38134>





ภาพที่ 89 ภาพสตรีทอาร์ต 2, จ.สงขลา

ที่มา : Wanchalerm, สตรีทอาร์ต จ.สงขลา, เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

[http://wm.thaibuffer.com/o/u/wanchalerm/Street\\_Art2.jpg](http://wm.thaibuffer.com/o/u/wanchalerm/Street_Art2.jpg)



ภาพที่ 90 ภาพสตรีทอาร์ต 3, จ.สงขลา

ที่มา : Travel Kapook, สตรีทอาร์ต จ.สงขลา, เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://travel.kapook.com/view140599.html>

## 2. สตรีทอาร์ตต่ง

โครงการสตรีทอาร์ตต่งเกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจที่ได้รับจากสตรีทอาร์ตปีนังที่ประเทศมาเลเซีย โดยมีคุณพรชัย อังศุวิริยะ อดีตนายกสโมสรโรตารีต่ง เป็นผู้ริเริ่มและผลักดันโครงการโดยตั้งใจจัดตั้งให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว โดยเริ่มตั้งแต่การเข้าไปพูดคุยขอความร่วมมือกับเจ้าของพื้นที่ รวมไปถึงศิลปินอิสระชาวต่งผู้เสียสละรังสรรค์ผลงาน ได้แก่ คุณธีระยุทธ จินประชา และ คุณจิรพัฒน์ เกิดดี<sup>24</sup> การทำงานเกิดจากการร่างแบบและนำไปเสนอต่อเจ้าของพื้นที่ ซึ่งก็ได้รับการตอบรับจากชาวบ้านเป็นอย่างดี เนื่องจากจุดประสงค์ในการทำโครงการครั้งนี้ก็เพื่อการท่องเที่ยวและอนุรักษ์ความเป็นเมืองต่งเอาไว้ เนื้อหาที่นำมาใช้เขียนมาจากเรื่องราวและความเป็นเมืองต่งทั้งหมด



ภาพที่ 91 สตรีทอาร์ต, จ.ต่ง

ที่มา : กองบรรณาธิการ addtrang, **Trang Street Art** , เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <http://addtrang.com/web/index.php/hilightmenuhome/359-trangstreetart>

<sup>24</sup> กองบรรณาธิการ addtrang, **Trang Street Art** ปฏิบัติการสร้างสรรค้ ของคนมือบอน, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://addtrang.com/web/index.php/hilightmenuhome/359-trangstreetart>



ภาพที่ 92 สตรีทอาร์ต 2, จ.ตรัง

ที่มา : กองบรรณาธิการ addtrang, **Trang Street Art** , เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://addtrang.com/web/index.php/hilighmenuhome/359-trangstreetart>



ภาพที่ 93 สตรีทอาร์ต 3, จ.ตรัง

ที่มา : กองบรรณาธิการ addtrang, **Trang Street Art** , เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://addtrang.com/web/index.php/hilighmenuhome/359-trangstreetart>

## บทที่ 4

### วิเคราะห์รูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

#### 1. ลักษณะของสตรีทอาร์ตในบริบทสังคมไทย

สตรีทอาร์ตในประเทศไทย จากการศึกษาค้นคว้าพบว่ามีรูปแบบและการดำเนินเฉพาะตัว เนื่องจากอิทธิพลที่ไม่ได้เกิดจากรากเหง้าของกราฟิติดั้งเดิมยาวนานเช่นในต่างประเทศ อีกทั้งบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย ส่งผลให้รูปแบบการทำงานมีความแตกต่างออกไป ปัจจัยหลากหลายส่วนที่ส่งผลให้ลักษณะของสตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีรูปแบบเฉพาะตัว โดยผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยสามารถอธิบายสตรีทอาร์ตในบริบทในสังคมไทยได้ดังนี้

##### 1.1 ศิลปินและการเปิดเผยตัวตน

ศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทยพบทั้งพื้นฐานอิทธิพลจากกราฟิติดั้งเดิม และพื้นฐานอิทธิพลศิลปะแขนงอื่น เช่น กราฟิคดีไซน์ ภาพประกอบ วิจิตรศิลป์ ส่งผลให้รูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทยเกิดความหลากหลายทางด้านอิทธิพลและแหล่งที่มาของศิลปิน

สตรีทอาร์ตในต่างประเทศพบเนื้อหาที่หลากหลายเช่นความรุนแรง การเมือง สงคราม แนวคิดถูกถ่ายทอดสู่ตัวผลงานอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งในบางกรณีเป็นเนื้อหาที่ละเอียดอ่อน จึงส่งผลให้ศิลปินไม่สามารถเปิดเผยตัวตนสู่สาธารณะ ประกอบกับศิลปินบางคนยังคงดำรงการสร้างผลงานในรูปแบบหลบหนีกฎหมาย ซึ่งไม่มีผู้ใดได้พบเจอตัวตนของพวกเขาสามารถพบเห็นได้เพียงผลงานเท่านั้นที่ปรากฏบนพื้นที่สาธารณะเท่านั้น

ศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทย มักมาจากศิลปะในแขนงอื่น และศิลปินให้ความสำคัญสู่สายงานสตรีทอาร์ตในเวลาต่อมา การเปิดเผยตัวตนของศิลปินจึงเป็นเรื่องธรรมชาติ การทำงานรูปแบบสตรีทอาร์ตของศิลปินถูกสร้างสรรค์ขึ้นอย่างถูกต้อง ด้วยเนื้อหาเรื่องราวถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความจรรโลงใจ จึงไม่มีความจำเป็นต้องลบล้างเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ส่งผลให้การเปิดเผยตัวตนของศิลปินไม่จำเป็นต้องปิดบัง เปรียบได้กับศิลปินในสาขาศิลปะแขนงอื่นเช่นกัน

## 1.2 รูปแบบงาน

ศิลปินสตรีทอาร์ตมักนิยมทำงานในรูปแบบคาแร็คเตอร์ ในรูปแบบ “พีช” เนื่องด้วยศิลปินมีพื้นฐานความชำนาญจากการทำงานจิตรกรรมที่ใช้ทักษะการวาดอยู่ก่อนหน้า ทักษะและฝีมือจึงถูกดึงเข้ามาใช้ในการทำงานสตรีทอาร์ต ตัวอักษรถือเป็นส่วนรองของคาแร็คเตอร์เสียมากกว่า เนื้อหาที่ศิลปินนำเสนอมีความหลากหลาย เช่น สังคม การเมือง วัฒนธรรม การประชดประชันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่โดยส่วนมากมุ่งเน้นเพื่อความจรรโลงใจ การเกิดขึ้นของคาแร็คเตอร์ส่วนใหญ่มักเป็นการสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ในลักษณะต้นแบบ ได้แก่ตัวละครที่ไม่เคยเกิดขึ้นที่ใดมาก่อน ถูกคิดค้นและพัฒนาโดยศิลปินเอง แรงบันดาลใจที่ได้รับมักแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เช่น ได้รับแรงบันดาลใจจากความชื่นชอบในการดู สัตว์ สิ่งที่กระทบใจในวัยเด็ก หรือเรื่องราวที่กระทบต่อชีวิตของตนเอง



ภาพที่ 94 P7, Sculpture

ที่มา : Art 4D [pseud.], P7, accessed June 6, 2015, available from [http://www.art4d.com/images/art/600\\_p7.jpg](http://www.art4d.com/images/art/600_p7.jpg)



ภาพที่ 95 P7, Character

ที่มา : Art 4D [pseud.], P7, accessed June 6, 2015, available from [http://www.art4d.com/images/gallery/p7\\_big\\_5.jpg](http://www.art4d.com/images/gallery/p7_big_5.jpg)

### 1.3 พื้นที่ในการทำงาน

งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย ศิลปินมักเลือกพื้นที่ในการทำงานที่มีความเสี่ยงต่ำ เนื่องด้วยการทำงานแต่ละชิ้นมีต้นทุนและต้องการเวลาในการทำงานสูง หากในขณะทำงานอยู่นั้น ถูกจับหรือไม่สามารถสร้างผลงานจนเสร็จสมบูรณ์ได้ นั่นหมายถึงศิลปินเสียโอกาสที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่ตีออกไป สตรีทอาร์ตมักอยู่ในลักษณะการทำงานพีซ มีการใช้เทคนิคหลากหลาย เช่น การใช้พู่กัน หรือสีสเปรย์ หรือการผสมผสานเทคนิค ในจุดนี้ส่งผลให้การทำงานต้องการเวลาสูง ประกอบกับขนาดผลงานที่มีขนาดใหญ่ใหญ่ ส่งผลให้ยังต้องใช้เวลาและทักษะเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าในปัจจุบันศิลปินสตรีทอาร์ตนิยมการนำสีสเปรย์มาใช้ในการทำงานเพื่อลดเวลาแล้วก็ตาม ในขณะเวลาทำงานจริง ศิลปินยังคงต้องใช้เวลาพอสมควรกว่างานหนึ่งชิ้นจะสำเร็จจนจบกระบวนการ การเลือกพื้นที่ของศิลปินสตรีทอาร์ตจึงต้องมีความมั่นใจในระดับหนึ่งว่าจะสามารถทำงานได้โดยที่ไม่ถูกจับกลางคัน อาจมีการนำแฟ้มผลงานไปเสนอแก่ผู้เป็นเจ้าของพื้นที่ก่อนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน หากไม่ได้รับการอนุญาตศิลปินมักเลือกสถานที่ในการทำงานใหม่แทนที่เดิม

#### 1.4 ด้านสังคม

สภาพสังคมถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อเนื้อหาที่ปรากฏบนผลงานสตรีทอาร์ต ด้วยลักษณะสังคมไทยที่ถูกหล่อหลอมบนพื้นฐานความอ่อนน้อมที่ฝังอยู่ในจิตใต้สำนึก การให้ความเคารพต่อผู้อาวุโส การไหว้ การเลี้ยงดูในวัยเด็ก สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อความรู้สึกในการแสดงออก และการเข้าถึงผลงานของผู้คน ผู้ชมส่วนใหญ่นิยมชมชอบผลงานในลักษณะความสวยงาม ให้ความจรรโลงใจ การนำเสนอเรื่องราวที่ละเอียดอ่อนต่อความรู้สึกศิลปินอาจต้องถ่ายทอดในเชิงทางอ้อม โดยเฉพาะในประเด็นการวิพากษ์สังคม การเมือง ประกอบกับกฎหมายการจับกุมการละเมิดกฎหมายบนที่สาธารณะไม่ได้มีความรุนแรงมากนัก ส่งผลให้ลักษณะของผลงานไม่ได้ถูกมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาที่รุนแรง เสียชื่อเสียงอย่างตรงไปตรงมาสักเท่าใด การทำงานที่มีความเสี่ยงต่ำ หากเทียบกับต่างประเทศที่ศิลปินใช้วิธีการลักลอบเนื่องจากกฎหมายมีความรุนแรง ส่งผลให้ผลงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทยส่วนใหญ่แสดงออกในรูปแบบของงานศิลปะอย่างเต็มที่ ศิลปินมุ่งเน้นที่ความงามบนผลงานเสียมากกว่า สำหรับในประเทศไทยที่แรงกดดันทางสังคมไม่เข้มข้นมากนัก สิ่งที่ศิลปินนำเสนอจึงได้แก่เรื่องราวที่สวยงาม จรรโลงใจมากกว่าลักษณะงานที่รุนแรงหรือแอบแฝงไปด้วยความเก็บกดที่พร้อมจะแสดงออกทางสังคม

#### 2. ความแตกต่างระหว่างกราฟิติและสตรีทอาร์ต

หากกล่าวถึงงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย พบว่ายังคงมีความสับสนในการแยกแยะระหว่างสตรีทอาร์ตและกราฟิติ ในบางครั้งเกิดความขัดแย้งระหว่างกราฟิติและสตรีทอาร์ต กราฟิติถูกมองว่าเป็นสตรีทอาร์ตหรือในทางกลับกันสตรีทอาร์ตถูกมองว่าเป็นกราฟิติ จุดนี้สะท้อนถึงความรู้และความเข้าใจในงานสตรีทอาร์ตและกราฟิติในประเทศไทยที่ยังไม่ทั่วถึงมากนัก ความรู้และความเข้าใจถูกกระจายอยู่ในกลุ่มผู้ที่สนใจและชื่นชอบเพียงเท่านั้น

จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์แยกแยะความแตกต่างระหว่างสตรีทอาร์ตและกราฟิติออกได้เป็นหลายหัวข้อ ถึงแม้ว่าผลงานทั้ง 2 รูปแบบจะเป็นการทำงานบนพื้นที่สาธารณะเช่นเดียวกันก็ตาม ทั้งสตรีทอาร์ตและกราฟิติต่างมีวิถีและลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันออกไป โดยสามารถอธิบายความแตกต่างได้ดังนี้

##### 2.1 การใช้สี

งานกราฟิติได้แก่งานที่ใช้อุปกรณ์ในการทำงานด้วยสีสเปรย์ทั้งหมด โดยไม่มีเทคนิคอื่นผสม ไม่นิยมใช้เครื่องมือช่วยในการร่างแบบหรือใช้กระดาษกันเพื่อช่วยให้การตัดเส้นมีความคมชัด กราฟิติมักนิยมใช้มือในการควบคุมสีสเปรย์ทั้งหมดในการทำงาน โดยแนวคิดนี้ใช้ใน

ลักษณะของงานพ่นเช่น พืช บอมบ์ แท็ก หากเป็นลักษณะงานสแตนซิลที่ใช้การตัดลวดกระดาษหรือวัสดุและพ่นทับอีกที ถือเป็นกรณียกเว้นที่ไม่จำเป็นต้องใช้สีสเปรย์ทั้งหมด งานพ่นส่วนใหญ่มักเน้นไปที่การใช้ตัวอักษรเป็นหลัก การประกาศศักดาชื่อแท็กหรือชื่อกลุ่ม เนื้อหาที่น่าสนใจมักไม่เน้นที่เนื้อหาซับซ้อนมากนัก มุ่งเน้นที่การประกาศให้ชื่อแท็กของตนเองกระจายอยู่บนสาธารณะให้มากที่สุด ความยากแก่การเข้าถึงของพื้นที่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อกราฟิตี อีกทั้งจำนวนผลงานจะเป็นตัวชี้วัดความยิ่งใหญ่และความสำเร็จของศิลปิน สีสเปรย์จึงเปรียบเสมือนวิถีของกราฟิตี นอกเหนือไปจากประโยชน์ในด้านความรวดเร็วในการทำงานซึ่งต้องแข่งกับเวลา

ในแง่ของสตรีทอาร์ต ถือว่าได้ก้าวข้ามขีดจำกัดของกราฟิตีไปอย่างมาก ศิลปินเลือกใช้เทคนิคหลากหลายตามที่ตนถนัด ไม่ว่าจะเป็นการใช้พู่กัน การตัดสติ๊กเกอร์ การใช้วัสดุผสม เทคนิคมักแปรเปลี่ยนไปตามจินตนาการของศิลปินผู้สร้างสรรค์ โดยส่วนใหญ่สตรีทอาร์ตนิยมใช้เทคนิคพู่กันเป็นหลัก ในปัจจุบันศิลปินสตรีทอาร์ตเลือกใช้สีสเปรย์ในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น ศิลปินบางคนใช้สีสเปรย์ในการสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียวจนจบกระบวนการ ในกรณีนี้ย่อมเกิดความสับสนระหว่างกราฟิตีที่ใช้สีสเปรย์สร้างสรรค์ผลงานเพียงอย่างเดียวเช่นกัน การใช้สีสเปรย์ของสตรีทอาร์ตนั้นไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การแสดงทักษะการควบคุมสีสเปรย์ หรือสร้างเทคนิคโดยใช้สีสเปรย์ที่หลากหลายเช่นกราฟิตี กราฟิตีมองสีสเปรย์เป็นวิถีมากกว่าอุปกรณ์ สตรีทอาร์ตมองสีสเปรย์เป็นอุปกรณ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของศิลปินได้เสียมากกว่า ในบางครั้งสีสเปรย์ถูกผสมผสานเข้ากับเทคนิคอื่น ๆ การเปิดกว้างทางอิทธิพลของศิลปินสตรีทอาร์ตส่งผลให้สตรีทอาร์ตสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ได้หลากหลาย โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านความเชื่อหรือวิถีเข้ามาเกี่ยวข้อง

## 2.2 การเปิดเผยตัวตน

กราฟิตีกำเนิดขึ้นพร้อมกับความเป็น “สีเทา” การละเมิดกฎหมาย การลักลอบทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องบนพื้นที่สาธารณะ ทำงานโดยไม่ได้รับอนุญาต การมีจำนวนแท็กของตนเองในพื้นที่มากยิ่งขึ้นสะท้อนความมีชื่อเสียงของศิลปิน ความเสี่ยงในการถูกจับและอันตรายระหว่างการทำงานเป็นส่วนหนึ่งในความสำเร็จของศิลปินกราฟิตีนอกเหนือไปจากเทคนิคและทักษะฝีมือ วิธีการพ่นทับผลงานของกลุ่มอื่นหรือศิลปินที่ทำงานไว้ก่อนหน้าถือเป็นเรื่องปกติที่สามารถพบเห็นได้ จนเกิดเป็นวิถีตามทับกันไปมา ทั้งทับด้วยผลงานที่ดีขึ้นและผลงานที่แย่งชิง วิธีการบอมบ์แสดงถึงความมีอำนาจและความยิ่งใหญ่ของศิลปิน การบอมบ์ถือเป็นวัฒนธรรมหลักของกราฟิตี ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาส่งผลให้ศิลปินกราฟิตีหลีกเลี่ยงที่จะเปิดเผยตัวตน เหลือทิ้งไว้เพียงผลงานให้เห็นเท่านั้น ปัจจุบัน



แม้มีศิลปินที่ทำงานในลักษณะเพื่อศิลปะมากขึ้น การเปิดเผยตัวตนมีความเปิดกว้างมากขึ้น แต่ยังคงไม่ใช่ทั้งหมดของวิถีกราฟิติ

ศิลปินสตรีทอาร์ตโดยส่วนมากยินดีที่จะเปิดเผยตัวตน ไม่แตกต่างจากศิลปินแขนงอื่น มีการซื้อขายผลงานสำหรับนักสะสม เปรียบได้กับศิลปินในแขนงอื่น ๆ ที่เราคุ่นชินในวิถีและรูปแบบการนำเสนอตัวตน สาเหตุหนึ่งอาจด้วยศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทยโดยส่วนใหญ่มีที่มาจากศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วในแขนงนั้น ๆ เช่นจิตรศิลป์ กราฟิคดีไซน์ ส่งผลให้การเปิดเผยตัวตนของศิลปินเป็นเรื่องที่สามารถพบเห็นได้ชินตา ศิลปินไม่มีความจำเป็นที่จะต้องปกปิดตัวตน เนื่องด้วยมีการเปิดเผยตัวตนตั้งแต่ต้น ประกอบกับในปัจจุบันการร่วมงานระหว่างแบรนด์สินค้ากับศิลปินสตรีทอาร์ตเพิ่มมากขึ้น การเปิดเผยตัวตนของศิลปินจึงเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมและนำชื่นชมสำหรับผู้ที่มีความสนใจและยังเป็นการให้เกียรติต่อศิลปินอีกด้วย อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญได้แก่พื้นที่ในการทำงานของศิลปินสตรีทอาร์ต โดยส่วนมากมักมีความเสี่ยงในการทำงานต่ำ หรือได้แรงงานที่จัดทำขึ้นผ่านโครงการถูกทำขึ้นอย่างถูกกฎหมาย การเปิดเผยตัวตนจึงเป็นไปตามลักษณะและปัจจัยที่ประกอบกัน

### 2.3 ความเป็นปัจเจกและกลุ่มก้อน

ศิลปินกราฟิตินิยมการตั้งกลุ่มเพื่อร่วมอุดมการณ์เดียวกัน แต่ละกลุ่มมีวิธีการคัดเลือกสมาชิกที่แตกต่างกันออกไป ไซว่าผู้ใดต้องการเข้ากลุ่มก็สามารถทำได้เท่านั้น การกระจายผลงานของศิลปินในกลุ่มส่งผลให้อาณาเขตของกลุ่มมีพื้นที่เพิ่มขึ้น ซึ่งการครอบคลุมพื้นที่เป็นส่วนชี้วัดว่ากลุ่มใดมีชื่อเสียงหรือมีอิทธิพลต่อพื้นที่ที่มากกว่ากัน เมื่อในกลุ่มมีสมาชิกเป็นจำนวนมากย่อมมีสามารถสร้างผลงานที่สูงตาม กราฟิตีมักนิยมทำงานเป็นกลุ่มก้อน รวมตัวเพื่อออกสร้างสรรค์ผลงานในเวลาเดียวกัน ไม่ว่าจะในลักษณะของการป่วนเมืองหรือผลงานที่มุ่งเน้นความสวยงาม ศิลปินกราฟิตีมักนิยมใช้วิธีการทำงานร่วมกัน วัฒนธรรมการใช้ชีวิตในรูปแบบฮิปฮอปหล่อหลอมความเป็นกลุ่มก้อน ถูกส่งต่อมายังกราฟิติ มีศิลปินเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่นิยมทำงานเพียงคนเดียว ศิลปินที่ทำงานเดี่ยวโดยส่วนใหญ่มักอยู่ในลักษณะการทำงานสแตนด์อัลเป็นหลัก

ศิลปินสตรีทอาร์ตโดยส่วนใหญ่เน้นสร้างสรรค์ผลงาน โดยแสดงความเป็นปัจเจก ถ่ายทอดความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวให้เป็นที่จดจำ ศิลปินมักไม่นิยมทำงานในรูปแบบกลุ่ม ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มกราฟิติที่เน้นความสัมพันธ์ภายในกลุ่มและการทำงานร่วมกัน การทำงานร่วมของศิลปินสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นไม่มากนัก เราสามารถพบเห็นการทำงานร่วมระหว่างศิลปินสตรีทอาร์ตด้วยกันได้จากการทำงานในลักษณะผ่านโครงการ โดยการรวบรวมศิลปินจากหลากหลายแห่งเข้า

ทำงานร่วมกัน ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม รูปแบบผลงานที่เกิดขึ้นมักไม่ได้มีความเชื่อมโยงมากเท่า รูปแบบของกราฟิติเช่น โปสเตอร์ชั้นเชื่อมเรื่องราวและพื้นหลังเข้าด้วยกันเป็นผลงานหนึ่งชิ้นใหญ่ อาจเป็นข้อสังเกตได้ว่าศิลปินสตรีทอาร์ตส่วนใหญ่ก้าวข้ามมาจากแขนงของจิตรศิลป์หรือศิลปะ ในแขนงอื่น ๆ ซึ่งนิยมการทำงานเดี่ยวเสียมากกว่า เนื่องด้วยแนวคิดที่มีความแตกต่างสูงของแต่ละคน จึงอาจไม่เหมาะสมมากนักหากต้องทำงานร่วมกัน การทำงานเดี่ยวจึงเป็นทางเลือกของศิลปิน สตรีทอาร์ตที่เหมาะสม



ภาพที่ 96 กลุ่มกราฟิติ SEAZ และ CA

ที่มา : Ca crew [pseud.], CA crew work, accessed March 16, 2016, available from [http://www.ca-crew.com/BlogImage/taseaz\\_02.jpg](http://www.ca-crew.com/BlogImage/taseaz_02.jpg)



ภาพที่ 97 กลุ่มกราฟิติ SEAZ และ CA

ที่มา : Ca crew [pseud.], CA crew work, accessed March 16, 2016, available from [http://www.ca-crew.com/BlogImage/taSeaz\\_action01](http://www.ca-crew.com/BlogImage/taSeaz_action01)

#### 2.4 ความแตกต่างด้านอิทธิพล

ศิลปินกราฟิตีมักเติบโตจากพื้นฐานความชื่นชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอป กราฟิติเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป ความชื่นชอบในสตรีทแฟชั่น ดนตรี การดำเนินชีวิต วิธีการทำงานถูกหลอมรวมเข้ากับชีวิตประจำวัน เสมือนว่ากราฟิติเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เราสามารถสังเกตได้จากการที่ศิลปินกราฟิตีมักจะพกปากกาหรือสติกเกอร์ติดตัวไว้เสมอ เมื่อเดินทางออกสู่ภายนอกหรือใช้ชีวิตประจำวัน ศิลปินมีความพร้อมในการทำงานแท็กหรือปะติดสติกเกอร์ไปบนที่สาธารณะได้ทุกเมื่อ ศิลปินกราฟิตีมักได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอปหรือวัฒนธรรมสตรีทแทบทั้งสิ้น

สตรีทอาร์ตมีความเปิดกว้างทางด้านอิทธิพลมากกว่ากราฟิติเป็นอย่างยิ่ง สตรีทอาร์ตกำเนิดจากอิทธิพลที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นจิตรศิลป์ ภาพประกอบ หรือ กราฟิกดีไซน์ พบทั้งศิลปินที่ดำรงอยู่ในสายงานศิลปะและไม่ใช่วงานศิลปะ ไม่จำกัดรูปแบบวิถีชีวิตและความชื่นชอบ ด้วยอิทธิพลที่หลากหลายส่งผลให้รูปแบบผลงานที่แสดงออกมีความหลากหลายตามไปด้วย ศิลปินแต่ละคนมักจะไม่มีกรอบว่าต้องเป็นงานแบบไหน ศิลปินแต่ละคนจะทำงานในลักษณะตัวตนอย่างแท้จริง ด้วยอิทธิพลที่ไม่มีกรอบจำกัด ส่งผลให้รูปแบบของสตรีทอาร์ตเป็นอิสระ เปิดกว้าง ไม่ยึดติด มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นงานสามมิติ หรือสองมิติ

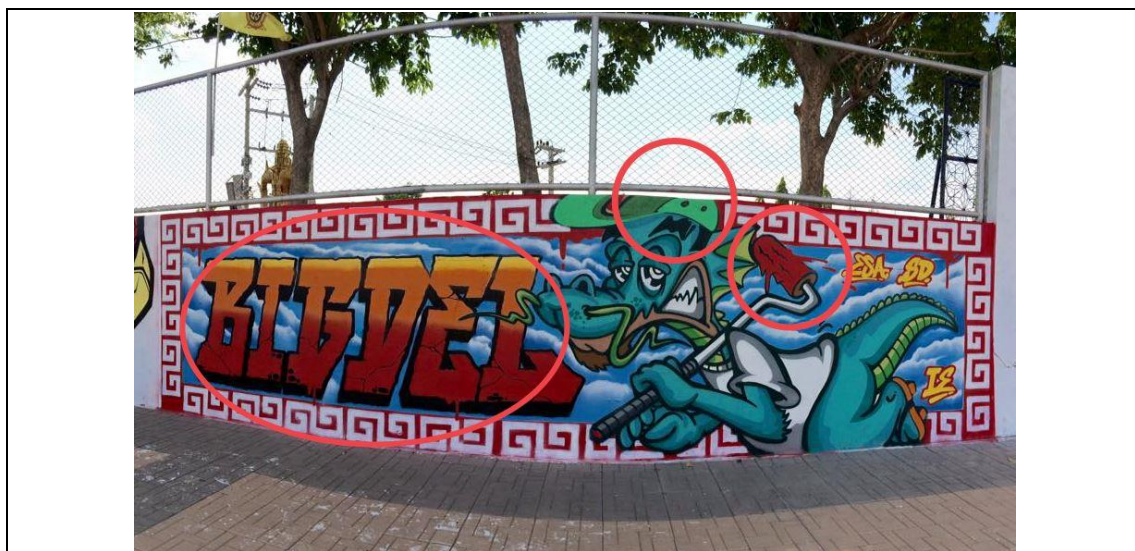
## 2.5 บริบทของพื้นที่

กราฟิติเป็นตัวแทนของความกบฏและนอกเหนือกฎเกณฑ์ การที่จะเข้าไปทำงานในพื้นที่จำเป็นต้องลักลอบเข้าไป เช่น สถานีรถไฟใต้ดิน หรือสถานที่ของรัฐ วัฒนธรรมการบอมบ์ยังคงได้รับความนิยมจากเหล่าศิลปินกราฟิติ ที่ยังคงดำเนินและหลงใหลวิถีการทำงานบอมบ์ องค์ประกอบการบอมบ์มุ่งให้ความสำคัญในเรื่องของพื้นที่ ความยาก ความท้าทาย เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของผลงาน กล่าวได้ว่าพื้นที่ที่มีความสำคัญต่อกราฟิติเป็นอย่างยิ่ง แต่ละพื้นที่สะท้อนความสำเร็จของศิลปินแตกต่างกันออกไป แม้ในปัจจุบันศิลปินหลายคนทำงานในลักษณะถูกกฎหมายแล้วก็ตาม การเปิดเผยตัวตนของกราฟิตียังคงมีความคลุมเครือ เนื่องจากที่อาจมีความเสี่ยงต่อการถูกจับกุมจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ

ในขณะที่การทำงานของสตรีทอาร์ตมุ่งเน้นสร้างสรรค์ผลงานเพื่อศิลปะโดยตรง ศิลปินสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารลงในผลงาน อาจเป็นเรื่องราวสะท้อนสังคม หรือสร้างความจริงโลงใจให้กับบุคคลที่ได้พบเห็น แม้กระทั่งการเปลี่ยนบรรยากาศโดยรอบให้ดูสวยงามน่าอยู่มากขึ้น จุดประสงค์และการมองพื้นที่ของสตรีทอาร์ตอยู่ในรูปแบบเพื่อพัฒนาและแสดงคุณค่าศิลปะของผลงาน ซึ่งแตกต่างจากกราฟิติที่มองพื้นที่เป็นการประกาศศักดาของตนเองและกลุ่มพื้นที่สำหรับกราฟิติแฝงความหมายบางอย่างนอกเหนือจากความสวยงาม ในปัจจุบันมีการทำงานสตรีทอาร์ตผ่านโครงการเกิดขึ้น จุดนี้เองช่วยให้การเข้าถึงพื้นที่ของศิลปินมีมากขึ้น พื้นที่ถูกจัดเตรียมไว้ล่วงหน้า อาจเป็นบริเวณที่ยากแก่การเข้าถึงหากไม่ใช้การทำผ่านโครงการ บริบทพื้นที่ของสตรีทอาร์ตศิลปินมองพื้นที่และเชื่อมโยงเรื่องราวของผลงานเข้ากับสภาพแวดล้อม ณ จุดนั้น นอกเหนือไปจากมองพื้นที่เป็นผนังเปล่าแต่เพียงเท่านั้น

## 2.6 การสร้างรูปแบบของงาน

รูปแบบการสร้างผลงานของกราฟิตีมักนิยมทำในรูปแบบของตัวอักษรเป็นหลัก โดยการพ่นชื่อแท็กของตนเองเพื่อประกาศศักดา แสดงความมีชื่อเสียง มุ่งเน้นการมีชื่อตนเองติดอยู่บนท้องถนนให้มากที่สุด โดยจำนวนผลงานจะสะท้อนถึงความยิ่งใหญ่ของศิลปิน ไม่เพียงแต่รูปแบบของตัวอักษรเท่านั้น กราฟิตียังนิยมทำงานในรูปแบบคาแร็คเตอร์ผสมผสานเข้ากับตัวอักษรอีกด้วย โดยคาแร็คเตอร์ที่ถูกดึงมาใช้มี 2 รูปแบบได้แก่ คาแร็คเตอร์ที่สร้างขึ้นใหม่ และการหยิบยืมจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เช่น การ์ตูน บุคคลมีชื่อเสียง ภาพยนตร์ งานคาแร็คเตอร์ของกราฟิตีมักมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ศิลปินมักเชื่อมโยงอิทธิพลของวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้าร่วมกับคาแร็คเตอร์ที่สร้างขึ้น ส่งผลให้คาแร็คเตอร์ของกราฟิตีมีรูปแบบที่ไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 98 Bigdel ,Font and Character, 2016

ที่มา : Artventure TV, **Photos**, เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/ARTVENTURE.TV/photos/pb.163602073744277.-2207520000.1464172657./855151361256008/?type=3&theater>

ในส่วนของสตรีทอาร์ตมักไม่นิยมทำงานในรูปแบบตัวอักษรสักเท่าใด ศิลปินนิยมทำงานคาแร็คเตอร์เป็นส่วนใหญ่แต่จะมีความแตกต่างออกไปจากกราฟิติ โดยคาแร็คเตอร์ของสตรีทอาร์ตมุ่งเน้นไปที่การวาดรูปสัตว์หรือการ์ตูน จุดสังเกตที่สำคัญได้แก่ คาแร็คเตอร์ของสตรีทอาร์ตจะไม่มีลักษณะของวัฒนธรรมฮิปฮอปเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยสามารถรับอิทธิพลจากหลากหลายแหล่งไม่ว่าจะภาพประกอบ หรือกราฟิกดีไซน์ โดยมีความอิสระทางด้านรูปแบบสูง



ภาพที่ 99 Mamafaka & P7, โครงการบุกรุกครั้งที่ 1

ที่มา : Rukruk Art Festival, **Bukruk Wall**, เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/Bukrukfestival/photos/a.143852182449294.1073741826.128345790666600/143866285781217/?type=3&theater>



ภาพที่ 100 Rukkit ,โครงการ F.A.T., ภูเก็ต, 2016

ที่มา : Wordpress [pseud.], **Rukkit**, เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก [https://rukkit.files.wordpress.com/2016/04/img\\_3751.jpg?w=720](https://rukkit.files.wordpress.com/2016/04/img_3751.jpg?w=720)

## 2.7 รูปแบบของแท็ก

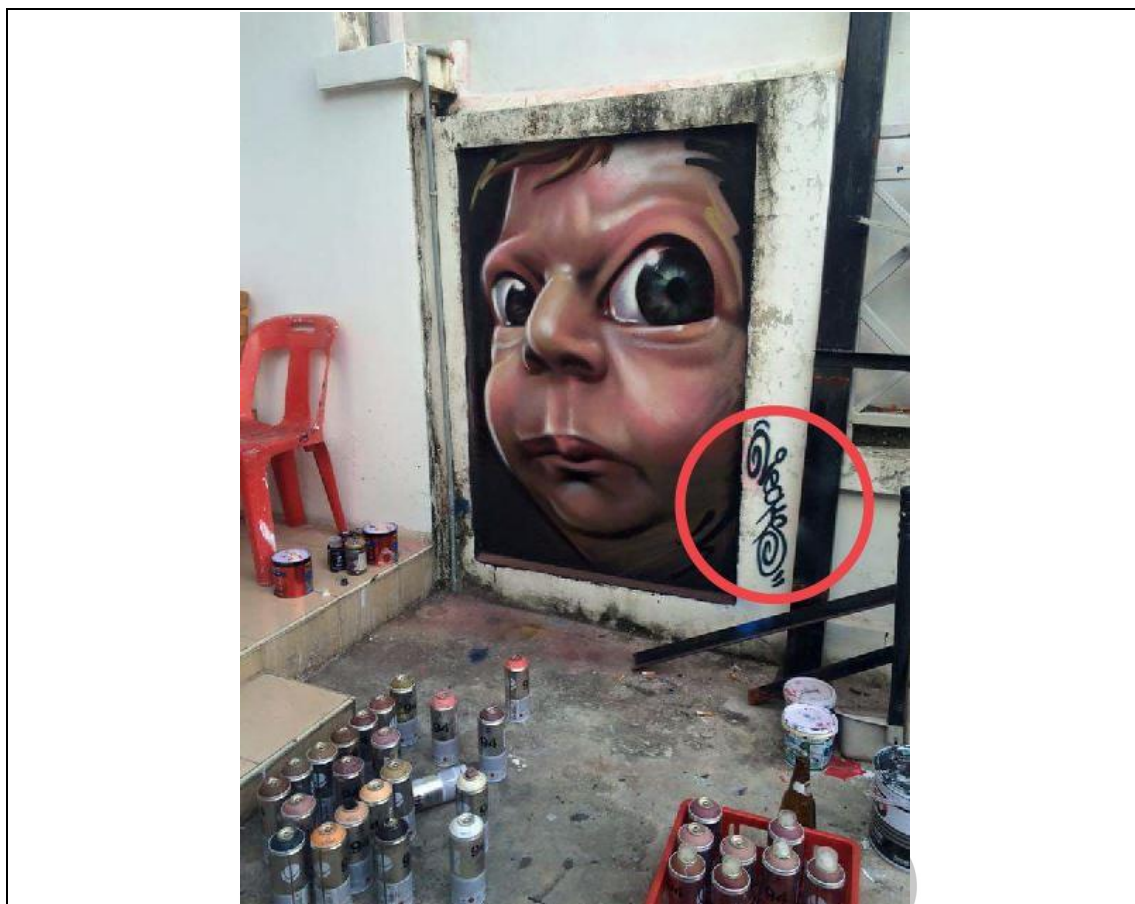
แท็กเป็นรูปแบบที่สำคัญของกราฟิตีอย่างยาวนาน กราฟิตีและแท็กเปรียบเสมือนสิ่งเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการแท็กโดยใช้สเปรย์พ่นลงข้างผลงาน หรือการแท็กโดยใช้ปากกาเขียนไปตามสถานที่สาธารณะ การพัฒนาแท็กของกราฟิตีมีการพัฒนารูปแบบและลักษณะที่หลากหลาย และยังแบ่งย่อยไปตามเอกลักษณ์ของศิลปินแต่ละคนอีกด้วย

ไม่ว่ากราฟิตีจะทำงานในลักษณะคาแร็คเตอร์ที่มีความคล้ายคลึงกับสตรีทอาร์ตมากเพียงใด ศิลปินยังคงรูปแบบแท็กเช่นเดิม โดยสามารถสังเกตได้บนผลงานที่ปรากฏ การเขียนตัวอักษรที่มีความลื่นไหล ชับซ้อน ตามรูปแบบกราฟิตี แท็กเป็นส่วนหนึ่งในการบ่งบอกผลงานคาแร็คเตอร์ระหว่างสตรีทอาร์ตและกราฟิตี โดยเราอาจใช้เป็นข้อสังเกตถึงตัวตนของศิลปิน แต่เชื่อว่า จะสามารถอธิบายความแตกต่างได้ทั้งหมด ในปัจจุบันกราฟิตีถูกพัฒนารูปแบบและเนื้อหาไปจากเดิม นอกเหนือจากแท็กเราจำเป็นต้องสังเกตถึงองค์ประกอบอื่นบนผลงานประกอบ



ภาพที่ 101 Dea one, Character

ที่มา : Artventure TV, **Photos**, เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/ARTVENTURE.TV/photos/pb.163602073744277.-2207520000.1464172789./408995475871601/?type=3&theater>



ภาพที่ 102 Jeck, Character

ที่มา : Thailand Street Art, Photos, เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/ThailandStreetArt/photos/pb.423432284398579.-2207520000.1464173106./937525952989207/?type=3&theater>

ปัจจุบันแท็กถูกหยิบยืมมาใช้ในงานสตรีทอาร์ตอย่างแพร่หลาย การใช้ชื่อแทนตนเองและรูปแบบการเขียนชื่อกำกับข้างผลงาน ความแตกต่างของแท็กสตรีทอาร์ตได้แก่ แท็กของสตรีทอาร์ตมักมักไม่มีวิธีการเขียน การออกแบบตัวอักษร และองค์ประกอบที่ซับซ้อนเช่นแท็กของกราฟิติ สตรีทอาร์ตใช้แท็กในรูปแบบตัวอักษรเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถอ่านและทำความเข้าใจได้ไม่ยากนัก แท็กสำหรับสตรีทอาร์ตไม่ใช่ส่วนที่แสดงตัวตนของศิลปินมากเท่าเช่นแท็กของกราฟิติ ความสำคัญถูกมุ่งไปที่ตัวผลงานที่เกิดขึ้นในการถ่ายทอดและบอกเล่าเรื่องราวผลงานที่สร้างความสัมพันธ์ร่วมกับพื้นที่มากกว่า





ภาพที่ 103 Bonus, Good time with son, Character, 2016

ที่มา : Bonus TMC, Photo, เข้าถึงเมื่อ 16 พฤษภาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/621767151187719/photos/a.899866716711093.1073741840.621767151187719/1117647878266308/?type=3&theater>

### 3. จุดประสงค์ของการทำงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

ในปัจจุบันสตรีทอาร์ตถูกสร้างขึ้นจากหลากหลายจุดประสงค์ไม่ว่าจะเป็นงานในลักษณะที่ศิลปินสร้างขึ้นมาเอง การทำงานผ่านโครงการ หรือทำขึ้นเพื่อใช้ส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว แต่ละจุดประสงค์การทำงานมีความแตกต่างในด้านของรูปแบบและเรื่องราวในการนำเสนอ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความแตกต่างทางด้านอิทธิพลตามการเกิดขึ้นของงานสตรีทอาร์ต จากการศึกษาทำให้สามารถแยกจุดประสงค์ของการทำงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทยได้ดังนี้

### 3.1 ผลงานที่เกิดขึ้นจากความต้องการของตัวศิลปินเอง

สตรีทอาร์ตเกิดขึ้นควบคู่กับวัฒนธรรมกราฟิตี้ โดยศิลปินมีความเป็นอิสระ และไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับงานวาดภาพบนผืนผ้าใบเพียงอย่างเดียว สถานที่ในการทำงานถูกยกออกสู่พื้นที่สาธารณะ กราฟิตี้ในประเทศไทยดำรงและเดินทางในรูปแบบการทำงานบนพื้นที่สาธารณะมาก่อน ต่อมาสตรีทอาร์ตในประเทศไทยนำวิธีการทำงานบนที่สาธารณะจากกราฟิตี้มาปรับใช้ ศิลปินสตรีทอาร์ตนิยมทำงานโดยมีตนเองเป็นศูนย์กลาง เมื่อศิลปินต้องการสร้างสรรค์ผลงานมักจะทำตามความต้องการทันที ไม่จำเป็นต้องมีหลักการและเหตุผลเท่าใดนัก ความสด และความดิบในรูปแบบของงานข้างถนนถือเป็นเสน่ห์และวิถีของสตรีทอาร์ต รูปแบบที่ออกมาจึงสะท้อนความเป็นตัวตนของศิลปินอย่างเต็มที่ ผ่านแนวความคิด เนื้อหา ที่ไม่จำกัดด้านเทคนิค การทำงานในลักษณะนี้จึงเป็นงานที่มีความเป็นอิสระ เรียกได้ว่าคืองานสตรีทอาร์ตอย่างแท้จริง



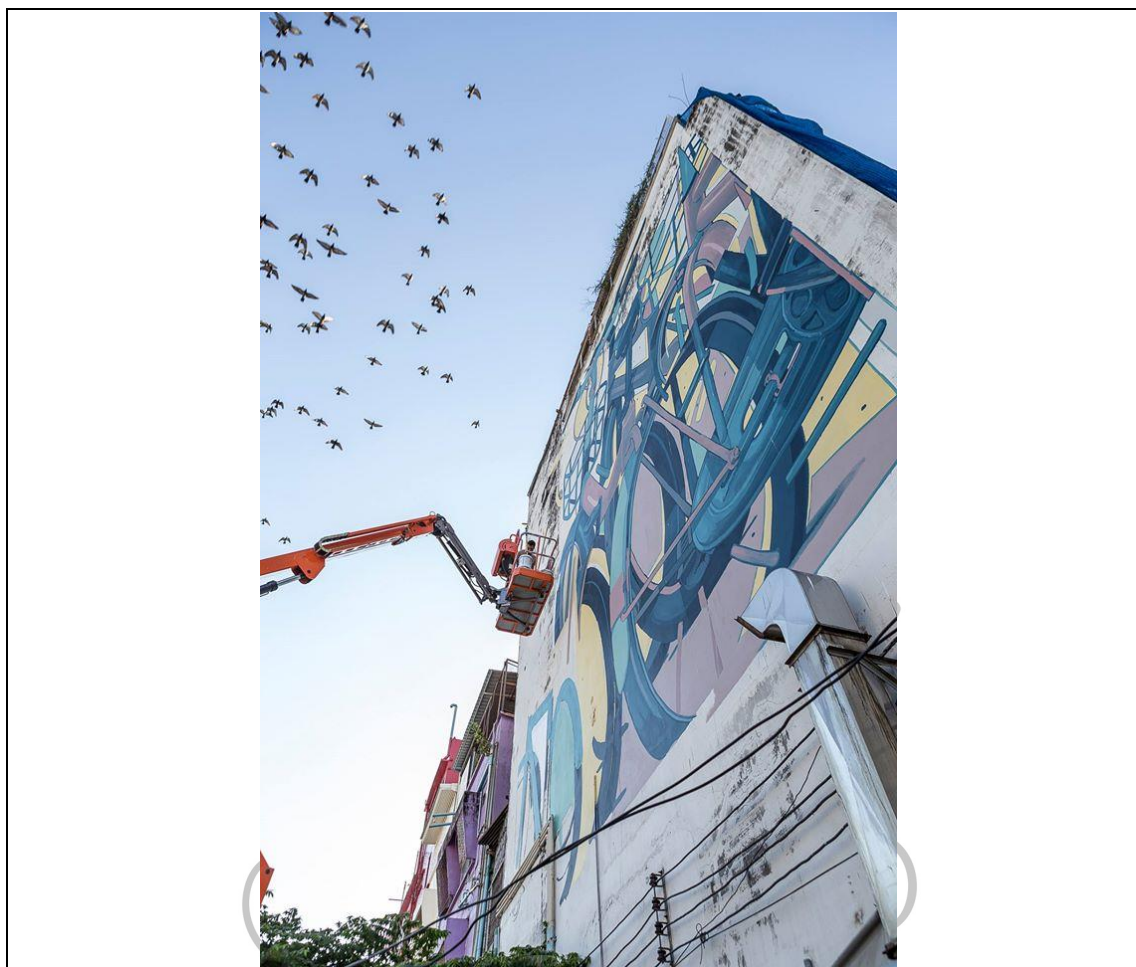
ภาพที่ 104 Bon, Character



ภาพที่ 105 Bon, Photocopies

### 3.2 การทำงานผ่านโครงการสตรีทอาร์ต

ปัจจุบันโครงการสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นเป็นกระแสในทั่วโลก เช่น ยุโรป อเมริกา หรือ เอเชียก็ตาม โครงการสตรีทอาร์ตถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมศิลปินสตรีทอาร์ตเข้าทำงานร่วมกันผ่านโครงการที่จัดตั้งขึ้น โดยมีผู้จัดดำเนินการเพื่อขอใช้สถานที่และจัดระเบียบศิลปินแต่ละคน หากกล่าวถึงความแตกต่างในการทำงานของศิลปินผ่านโครงการ อาจไม่มีความแตกต่างจากรูปแบบผลงานที่ศิลปินสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ด้วยความที่ผู้จัดโครงการให้อิสระและเปิดกว้างกับการทำงานของศิลปิน ผู้จัดโครงการทราบแนวทางการทำงานของศิลปินแต่ละคนก่อนที่จะดึงศิลปินแต่ละคนเข้าร่วม เหตุนี้ศิลปินจึงสามารถที่จะสร้างสรรค์และใช้ทักษะฝีมือแสดงออกได้อย่างเต็มที่ โดยเนื้อหาส่วนใหญ่มักไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ความรุนแรงมากนัก จุดสำคัญที่ส่งผลให้การทำงานผ่านโครงการมีความพิเศษนอกเหนือจากลักษณะที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นเองได้แก่ พื้นที่ในการทำงานศิลปินได้รับพื้นที่ ที่ยากแก่การเข้าถึงหากไม่เกิดขึ้นผ่านโครงการ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ถูกนำมารองรับการทำงาน of ศิลปินช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีขนาดใหญ่อย่างที่ไม่เคยเกิดมาก่อน อาจเป็นเรื่องยากหากจะจัดหาพื้นที่ หรืออุปกรณ์ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานโดยไม่มีผู้สนับสนุน จุดนี้เองเป็นส่วนที่แตกต่างชัดเจนระหว่างการทำงานผ่านโครงการและการทำงานโดยตนเอง



ภาพที่ 106 การทำงานของศิลปิน Ayz ภายใต้โครงการบุกรุกครั้งที่ 2

ที่มา : Rukruk Art Festival, **Final Wall Painting**, accessed May 5, 2016, available from <https://www.facebook.com/Bukrukfestival/photos/a.572429299591578.1073741852.128345790612834/572429352924906/?type=3&theater>

### 3.3 การทำงานเพื่อประโยชน์ในการท่องเที่ยว

สตรีทอาร์ตที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการท่องเที่ยวโดยส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นจากศิลปินที่ไม่ได้รับพื้นฐานจากอิทธิพลของกราฟิติ ศิลปินที่สร้างงานส่วนใหญ่มาจากสายงานในลักษณะจิตรศิลป์เสียมากกว่า เช่น โครงการสตรีทอาร์ตสงขลา โครงการสตรีทอาร์ตตรัง โครงการที่กล่าวมาถูกริเริ่มจากบุคคลคนในพื้นที่ ที่ต้องการอนุรักษ์เรื่องราวและวิถีชีวิตของชาวบ้านเอาไว้ จึงได้นำสตรีทอาร์ตเข้ามาเชื่อมโยงในการพัฒนาพื้นที่ และเป็นประโยชน์ในการฟื้นฟูเพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยว รูปแบบผลงานที่ปรากฏมีความแตกต่างจากสตรีทอาร์ตที่รับอิทธิพลมาจากกราฟิติอย่างชัดเจน โดยสตรีทอาร์ตในลักษณะนี้จะมุ่งเน้นการใช้เทคนิคจากฟู้กันเน้นรูปแบบในลักษณะเหมือนจริง เน้นเรื่องราวสะท้อนชีวิตของผู้คน ภาพบุคคลทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ปรากฏลักษณะการออกแบบคาแร็คเตอร์เช่นสตรีทอาร์ตที่มีอิทธิพลมาจากกราฟิติมากนัก ผลงานมิใช้วิธีสร้างสรรค์โดยเน้นช่องว่างเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ เช่นการถ่ายภาพเป็นต้น



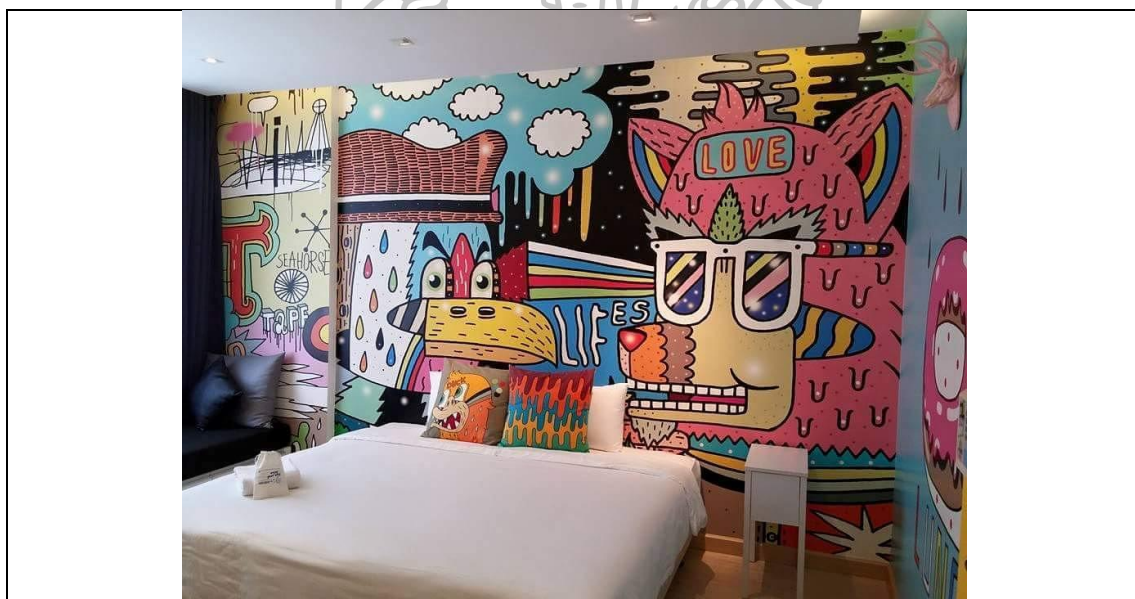
ภาพที่ 107 สตรีทอาร์ต จ.ตรัง

ที่มา : กิมหยง [นามแฝง], สตรีทอาร์ต ตรัง, เข้าถึงเมื่อ 6 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://talung.gimyong.com/index.php?action=dlattach;topic=370361.0;attach=1664117;image>

### 3.4 การทำงานในลักษณะการรับจ้าง (Commissioned) หรือเพื่อตกแต่งสถานที่

เมื่อสตรีทอาร์ตเข้าสู่กระแสความนิยมของคนทั่วจำนวนมาก สินค้าหรือบริษัทต่างๆ จึงให้ความสนใจและดึงตัวศิลปินเข้าร่วมงาน ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า รองเท้า นาฬิกา หรือแม้กระทั่งเพื่อการตกแต่งสถานที่อย่างโรงแรมหรือร้านอาหาร การทำงานในลักษณะนี้เกิดจากลูกค้าเป็นผู้คัดเลือกศิลปินตามความเหมาะสม โดยคงรูปแบบและลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินเอาไว้ ขั้นตอนเกิดจากการเจรจาระหว่างสองฝ่าย กรณีแบบนี้ศิลปินมักเป็นผู้กำหนดขอบเขตในสิ่งที่ได้รับจ้างนั้นเกินขอบเขตและวิถีของตนเองหรือไม่ โดยการทำงานจะต้องยึดตัวตนของศิลปินเป็นหลัก ถึงแม้จะเป็น แต่รูปแบบและแนวทางยังคงรูปแบบเดิมของศิลปินเอาไว้ผลงานที่ออกมาจึงมีรูปแบบและความเป็นตัวตนของศิลปินไว้อย่างครบถ้วน แม้ว่าในบางกรณีอาจไม่ใช่บริบทของงานสตรีทอาร์ตอย่างครบถ้วน เนื่องจากตัวผลงานไม่ได้อยู่บนกำแพงสาธารณะ แต่ด้วยรูปแบบและลักษณะการทำงานของศิลปินยังคงเดิม ผลงานในลักษณะนี้จึงถือรูปแบบของสตรีทอาร์ตอีกรูปแบบหนึ่งนั่นเอง



ภาพที่ 108 P7, CHAIYO Hotel, 2016.

ที่มา : Tonlim [pseud.], P7 Photo, เข้าถึงเมื่อ 29 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1163145837037603&set=a.487991511219709.116301.100000265936089&type=3&theater>

#### 4. วิเคราะห์อิทธิพลที่ส่งถึงสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

ในปัจจุบันมีงานสตรีทอาร์ตเกิดขึ้นมากมายในประเทศไทย ด้วยปัจจัยหลากหลายอย่าง ทั้งในด้านความนิยมของสตรีทอาร์ตในสังคมไทยและกระแสสตรีทอาร์ตทั่วโลก ส่งผลให้เกิดผลงานและศิลปินสตรีทอาร์ตขึ้นมากมาย เนื่องด้วยสตรีทอาร์ตถือเป็นศิลปะที่เกิดขึ้นได้ไม่นานนัก จึงส่งผลให้มักเกิดความสับสน ในด้านของการเรียกรูปแบบหรือให้คำจำกัดความของสตรีทอาร์ต สตรีทอาร์ตมีอิทธิพลที่ถูกรับเข้าสู่รูปแบบงานที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้สตรีทอาร์ตจึงมีความหลากหลายทางด้านเทคนิค วิธี รูปแบบ โดยอิทธิพลส่งผลกระทบต่อรูปแบบของงานสตรีทอาร์ต จากการศึกษาสามารถแบ่งอิทธิพลของสตรีทอาร์ตได้เป็น 2 รูปแบบดังนี้

##### 4.1 สตรีทอาร์ตที่รับอิทธิพลจากกราฟิติ

สตรีทอาร์ตในปัจจุบัน หมายถึง งานศิลปะหลากหลายรูปแบบที่ร่ายล้อมอยู่บนความเป็นชุมชนเมือง ซึ่งกำเนิดจากหลากหลายอิทธิพล หากพูดถึงสตรีทอาร์ต เรามักจะคุ้นชินกับผลงานสตรีทอาร์ตที่ได้รับอิทธิพลมาจากกราฟิติ ซึ่งผลงานในลักษณะนี้มีรูปแบบที่อิสระ ไม่ยึดติด เช่น การตัดทอน หยิบยืมภาพลักษณ์ การทำงานมีความเป็นขบถปะปนอยู่ในบางบริบท รูปแบบที่ได้รับความนิยมคือการสร้างคาแร็คเตอร์ตามจินตนาการและใช้เป็นตัวแทนของตนเอง อาจมีการนำวัฒนธรรมสตรีทเข้ามาผสมผสานในผลงาน ประกอบกับแนวคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน มีการใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายโดยไม่มีข้อจำกัด อีกทั้งสีสเปรย์ที่เป็นที่นิยมจากวัฒนธรรมกราฟิติได้ถูกศิลปินสตรีทอาร์ตดึงมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน

##### 4.2 สตรีทอาร์ตที่รับอิทธิพลจากศิลปะแขนงอื่น

สตรีทอาร์ตในโครงการพัฒนาพื้นที่ ที่กำลังได้รับความนิยม เช่น ตรัง เชียงใหม่ และสงขลา เราสามารถนิยามว่าคืองานสตรีทอาร์ตได้เช่นกัน เนื่องจากเป็นงานศิลปะที่อยู่บนพื้นที่สาธารณะ แต่ด้วยรูปแบบและอิทธิพลของศิลปินผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เกิดจากวัฒนธรรมของงานกราฟิติ ส่งผลให้รูปแบบผลงานที่ออกมาอยู่ในลักษณะของอิทธิพลของงานจิตรศิลป์ ไม่นับการตัดทอนรูปแบบหรือการออกแบบคาแร็คเตอร์มากนัก เทคนิคหลักได้แก่การใช้พู่กัน ผลงานมักเน้นไปที่การเขียนภาพเหมือนจริง บอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามแบบฉบับงานจิตรศิลป์

ไม่ว่าจะด้วยการทำงานในลักษณะใดก็ตาม งานศิลปะที่ถูกสร้างด้วยศิลปินผ่านแนวคิดและการนำเสนอ ประกอบกับถูกติดตั้งอยู่บนพื้นที่สาธารณะ เราสามารถให้คำนิยามได้ว่าเป็นลักษณะงานสตรีทอาร์ต แต่จะเป็นสตรีทอาร์ตที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งใดขึ้นอยู่กับตัวศิลปิน แต่หากพูดถึงสตรีทอาร์ตในเชิงความหมายโดยสมบูรณ์แล้ว อาจจะต้องมีองค์ประกอบบางอย่างร่วมอยู่ด้วย

เช่น รูปแบบการทำงานที่ยืดความต้องการของศิลปินเป็นหลัก ไร่กฎเกณฑ์ ผลงานถูกแสดงอยู่บนพื้นที่สาธารณะ ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และผลงานที่เกิดขึ้น

## 5. วิเคราะห์พื้นที่ในงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

สำหรับการสร้างสรรค์สตรีทอาร์ตพื้นที่นับว่ามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากพื้นที่ส่งผลต่อรูปแบบแนวความคิดของศิลปิน พื้นที่นับเป็นสิ่งแรกที่ศิลปินคำนึงถึง ในขณะที่เดียวกันพื้นที่ยังมีส่วนประกอบของสภาพแวดล้อมเข้ามาเกี่ยวข้อง บริบทสังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ส่งผลถึงรูปแบบและผลงานที่ปรากฏ ศิลปินไม่มองพื้นที่เป็นเพียงผนังเปล่า แต่กลับเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่เข้ากับผลงานสตรีทอาร์ต พื้นที่ในแต่ละประเภทมีความสัมพันธ์ในด้านบริบทและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมไทยที่เฉพาะตัวถูกแฝงอยู่ภายใต้พื้นที่ โดยมีศิลปินเป็นผู้นำเสนอผ่านผลงานสตรีทอาร์ตที่เกิดขึ้น

นอกจากรูปแบบที่ปรากฏบนพื้นที่ อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญนั่นได้แก่ในแต่ละพื้นที่ยังได้สร้างประสบการณ์รับรู้ของผู้ชมที่แตกต่างกันออกไป ลักษณะในการเข้าถึงผลงาน ความยากง่าย ขนาด ช่องทางเดิน สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมทั้งสิ้น

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1. พื้นที่ติดถนนใหญ่ 2. พื้นที่ถนนย่อย 3. พื้นที่ตรอกหรือซอย 4. พื้นที่ปิด โดยแบ่งเรียงความลำดับความยากง่ายในการเข้าถึงผลงาน และอัตราการสัญจรของการจราจรและผู้คน ในแต่ละพื้นที่ผู้วิจัยยังได้กำหนดประเด็นในการวิเคราะห์ออกเป็น 3 หัวข้อได้แก่ 1. รูปแบบผลงานที่ปรากฏ 2. แนวคิดต่อพื้นที่ 3. ลักษณะการเข้าถึง

### 5.1 พื้นที่ติดถนนสายหลัก

ได้แก่พื้นที่ในส่วนที่ด้านหนึ่งของผนังหรือกำแพงหันหน้าติดกับถนนสายหลักที่มีการจราจรหนาแน่น หรืออาจหมายถึงส่วนของพื้นที่ติดกับถนนบริเวณไฟแดง ย่านใจกลางเมือง มีการสัญจรของผู้คนและการเดินทางที่หลากหลาย พื้นที่ในลักษณะนี้มักเป็นที่ต้องการของศิลปิน เนื่องจากสามารถช่วยเผยแพร่ผลงานของศิลปินได้เป็นอย่างดี แต่อาจพบข้อเสียได้แก่ผลงานมักจะแสดงอยู่ได้ไม่นานนัก ด้วยความที่มีผู้สัญจรไปมาในจำนวนมากย่อมตกเป็นเป้าหมายของศิลปิน ส่งผลให้เกิดการทับผลงานที่รวดเร็วตามไปด้วยนั่นเอง

#### รูปแบบผลงานที่ปรากฏ

ผลงานสตรีทอาร์ตที่ปรากฏบนพื้นที่ลักษณะนี้โดยส่วนใหญ่อยู่ในลักษณะของงาน “พีช” มักใช้เทคนิคสีสเปรย์หรือใช้พู่กันในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ปรากฏผลงานที่ใช้ส텐ซิล



เท่าใดนัก เนื่องด้วยศิลปินมุ่งเน้นที่การแสดงถึงทักษะและมีมือบนผลงานเสียมากกว่า ผลงานจึงมีความละเอียดอีกทั้งยังต้องการเวลาในการทำงานสูง เน้นแสดงถึงเอกลักษณ์และความเป็นตัวตนของศิลปิน อาจมีการเชื่อมโยงเรื่องราวในพื้นที่หรือไม่ก็ได้ องค์ประกอบทางด้านศิลปะถูกดึงมาใช้ไม่ว่าจะเป็น จุด รูปทรง เส้น สี ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของศิลปินแต่ละคนที่น่าจดจำ

พื้นที่ติดถนนสายหลักเปรียบเสมือนแผ่นป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ที่ช่วยเผยแพร่ผลงานของศิลปินให้เป็นที่รู้จักได้เป็นอย่างดี ศิลปินจึงพยายามรักษารูปแบบและลักษณะเด่นในผลงานตนเองเอาไว้เพื่อให้ผู้ชมสามารถจดจำผลงานของตนเองได้

#### แนวคิดต่อพื้นที่

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมุ่งให้ความสำคัญในการแสดงผลงานต่อผู้ชมหม่มากเสียมากกว่าการนำเสนอเรื่องราวที่เสียดสีรุนแรงมากนัก เนื่องด้วยผลงานที่ปรากฏออกไปย่อมส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของศิลปินเอง ศิลปินบางคนดำรงแนวทางอยู่บนเนื้อหาที่จรรโลงใจ การเลือกเนื้อหาที่แสดงออกจึงเป็นสิ่งสำคัญ ยิ่งบนพื้นที่ในส่วนที่มีการสัญจรหนาแน่นด้วยแล้วย่อมส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลงานของศิลปินในอนาคต ในบางกรณีอาจถูกผู้คนในพื้นที่ต่อต้านผลงานที่เกิดขึ้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของศิลปินเป็นอย่างมาก

#### ลักษณะการเข้าถึง

พื้นที่ยังมีความเปิดกว้าง ยังช่วยส่งเสริมเรื่องการมองเห็นหรือการรับชมผลงานได้เป็นอย่างดี ผู้ชมอาจพบผลงานได้โดยบังเอิญขณะเดินผ่าน หรือสัญจรไปมาบนพื้นที่ อีกทั้งยังสามารถมองเห็นภาพรวมของผลงานได้จากในระยะไกลอีกด้วย การมองเห็นจากระยะไกลยังสามารถช่วยไม่ให้เกิดความผิดเพี้ยนในเรื่องมุมมองต่อผลงานอีกด้วย เราจะสังเกตได้ว่าการรับชมผลงานที่ถูกสร้างสรรค์บนพื้นที่ถนนใหญ่มักเกิดจากการพบเห็นโดยบังเอิญเสียมากกว่าการตั้งใจเพื่อชมผลงานโดยตรง พฤติกรรมการรับชมเกิดจากในระยะไกลสู่ระยะใกล้ เช่น เมื่อผู้ชมพบเห็นผลงานจากในระยะไกล จึงเกิดความสนใจเข้าชมงานในระยะใกล้มากขึ้นหรือในบางครั้งอาจมีปฏิสัมพันธ์ร่วมเช่น การถ่ายภาพร่วมกับผลงานนั่นเอง



ภาพที่ 109 ภาพผลงานของ Alex Face ที่ปรากฏบนพื้นที่ติดถนนสายหลัก

เราจะสังเกตได้ว่าศิลปินใช้วิธีการนำคาแร็คเตอร์ที่ตนสร้างขึ้นเชื่อมโยงกับพื้นที่ แม้ผลงานชิ้นนี้จะถูกสร้างขึ้นภายใต้โครงการ บุกรุก ครั้งที่ 1 แต่ศิลปิน Alex Face ยังคงรูปแบบ และใช้วิธีการนำเสนอแบบตนเอง โดยสภาพแวดล้อมของพื้นที่ที่มีความแตกหัก และเสื่อมโทรมอยู่ ก่อนที่ศิลปินจะเข้าถึง เราจะสังเกตถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานคาแร็คเตอร์อันเป็นเอกลักษณ์ของ ศิลปินในการใช้ลักษณะร่วมไปกับพื้นที่เช่น ในส่วนมือของคาแร็คเตอร์ที่ทำให้เหมือนราวกับว่าจับ ราวหน้าต่างที่กำลังแตกหักอยู่บนพื้นที่จริง ในจุดนี้เองที่สามารถช่วงส่งเสริมความรู้สึกร่วมของ ผู้ชมขณะรับชมผลงานได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังช่วยสร้างความน่าสนใจและกลายเป็นที่จดจำได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 110 ภาพมุมมองจากถนนอีกฝั่งของพื้นที่ บริเวณสะพานหัวช้าง

จะสังเกตได้ว่าเมื่อผู้ชมยืนอยู่บนถนนอีกฝั่งหนึ่งของพื้นที่ ยังคงสามารถมองเห็นผลงานได้จากในระยะไกล แม้จะมีอุปสรรคบังการรับชมบ้างแต่ยังคงถือว่าสามารถมองเห็นได้ชัดเจน



ภาพที่ 111 ภาพมุมมองจากถนนอีกฝั่งของพื้นที่ บริเวณสะพานหัวช้าง

แม้ผู้ชมจะอยู่ในตำแหน่งที่ไม่ได้ระดับแนวระนาบกับผลงาน ก็ยังคงสามารถมองเห็นผลงานได้อย่างชัดเจน จุดสังเกตอีกหนึ่งจุดได้แก่เมื่อผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่งการยืนได้ส่งผลต่อภาพทิวทัศน์ด้านหลังผลงานที่เปลี่ยนแปลงไป โดยในบริเวณนี้สามารถมองเห็นมุมของตึกเพิ่มมากขึ้น นับเป็นการช่วยสะท้อนความรู้สึกของความเป็นชุมชนเมืองร่วมกับตัวผลงานได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 112 ภาพสตรีทอาร์ต จ.สงขลา

ที่มา : Travel North, พาเที่ยวสงขลา สัมผัสมนต์เสน่ห์เมืองสองทะเล, เข้าถึงเมื่อ 26 กรกฎาคม 2559, <http://blog.reviewthailand.net/2016/01>

ผลงานสตรีทอาร์ตชิ้นนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบริเวณถนนรามัญตัดกับถนนนางงาม โดยเกิดจากโครงการพัฒนาพื้นที่ จ. สงขลาที่น่าสนใจ โดยเลือกถ่ายทอดวัฒนธรรมการกินชา ณ โรงน้ำชาฟูเจา ในอดีตให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งบนกำแพงอาคารเก่าแก่อายุเกือบ 100 ปี เราจะสังเกตถึงการนำวัฒนธรรมแบบไทยที่เราคุ้นเคยเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน การดึงจุดร่วมในพื้นที่ ที่ไม่ใช่แค่เพียงมองพื้นที่เป็นผืนผนังเปล่า ศิลปินได้นำบริบทและวัฒนธรรมพื้นที่หลอมรวมเข้ากับผลงานได้อย่างน่าสนใจ เราจะสังเกตถึงบริบททางวัฒนธรรมและสังคมที่ส่งผลต่อรูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนี้จึงสามารถเข้าถึงจิตใจและได้รับความนิยมนจากผู้คนในพื้นที่เป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังมีนักท่องเที่ยวหลั่งไหลมาในจังหวัดเพื่อชมผลงานสตรีทอาร์ตชิ้นนี้

## 5.2 พื้นที่ถนนย่อย

ได้แก่พื้นที่ในส่วนที่ตัดจากถนนสายหลัก ส่วนของผนังไม่หันหน้าออกสู่พื้นที่ถนนสายหลักโดยตรง โดยส่วนมากพื้นที่บริเวณหัวมุมถนนมักอยู่ในความต้องการของศิลปิน เนื่องจากยังพอสถาปัตยกรรมมองเห็นได้หากเดินทางผ่านจากถนนสายหลัก การเปลี่ยนแปลงผลงานมักไม่มีความรวดเร็วเท่าในพื้นที่ติดถนนสายหลัก เนื่องจากมีความต้องการของศิลปินไม่มากเท่า การสัญจรของผู้คนและการโดยสารยังคงอยู่ในปริมาณที่คับคั่งในบางเวลา นับว่าพื้นที่ในลักษณะนี้มีความสำคัญรองลงมาจากพื้นที่ติดถนนสายหลักทีเดียว

### รูปแบบผลงานที่ปรากฏ

ผลงานสตรีทอาร์ตบนพื้นที่ลักษณะนี้พบทั้งรูปแบบของงานสเทนซิลซึ่งใช้ความรวดเร็ว และงานพีชที่แสดงถึงทักษะฝีมือ ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอ โดยถูกลดทอนในเรื่องของการเผยแพร่ผลงานตนเองให้แคบลง ศิลปินมักเลือกสร้างสรรค์ผลงานโดยเจาะกลุ่มพื้นที่ ผ่านกระบวนการคิดและเตรียมการก่อนที่จะลงมือสร้างผลงานจริง เช่น ผลงานที่มีความเกี่ยวข้องในเรื่องการเมือง บางครั้งศิลปินไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การแสดงถึงทักษะและฝีมือมากนัก เนื้อหาเป็นส่วนที่เข้ามามีบทบาทต่อรูปแบบผลงานที่เกิดขึ้นเสียมากกว่า

### แนวคิดต่อพื้นที่

เมื่อพื้นที่ไม่มีการจราจรที่หนาแน่นมากนัก อัตราการพบเห็นผลงานจึงถูกลงจำนวนลดตามไปด้วย ซึ่งในจุดนี้เองส่งผลให้ศิลปินสามารถเลือกนำเสนอผลงานที่มีเนื้อหาหลากหลายมากขึ้น เนื้อหาบางส่วนที่ไม่สามารถสร้างสรรค์บนพื้นที่เปิดกว้างได้เช่นพื้นที่ติดถนนใหญ่ ศิลปินสามารถเลือกที่จะหลบเลี่ยงความเสี่ยงโดยการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนของพื้นที่ถนนย่อย ในทางเดียวกันศิลปินไม่ต้องการที่จะเผยแพร่ผลงานของตนให้ผู้ชมหมู่มากทั้งหมด การเลือกพื้นที่ในส่วนถนนย่อยช่วยให้สามารถเจาะกลุ่มผู้รับชมผลงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งอาจสอดคล้องกับสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอ และช่วยให้ผลงานสามารถส่งสารถึงผู้ชมได้อย่างเต็มที่มากขึ้น

### ลักษณะการเข้าถึง

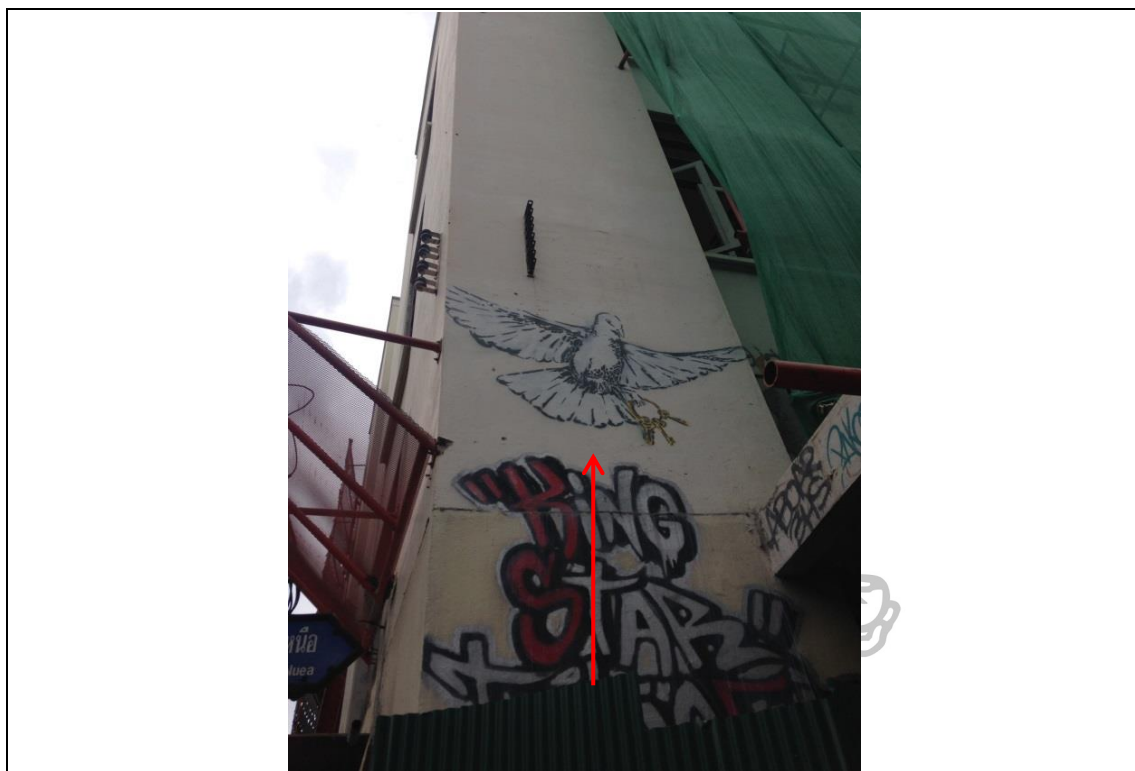
พื้นที่ในส่วนถนนย่อยนับว่ายังคงมีความคับคั่งของการสัญจรของผู้คนหนาแน่นพอสมควร อัตราการพบเห็นของผู้ชมจึงจัดว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สูง เพียงตัดจากส่วนถนนใหญ่เข้ามาก็สามารถเข้าถึงผลงานได้อย่างไม่ยากนัก ในบางกรณีการเข้าถึงในพื้นที่ในลักษณะนี้สามารถเจาะจงกลุ่มผู้ชมได้ด้วยนั่นเอง เนื่องด้วยมีอาคารบ้านเรือนและการใช้ชีวิตของผู้คนเข้าร่วมอยู่ด้วย ผู้ชมจึงมีทั้งลักษณะการเข้าถึงโดยบังเอิญและตั้งใจเพื่อชมผลงานโดยเฉพาะ แม้ในบางครั้งอาจไม่สามารถมองเห็นผลงานได้ชัดเจนเนื่องจากในบางจุดอาจอยู่ลึกเข้าไปจากถนนใหญ่ แต่นับว่ายังคง

เป็นถนนที่สามารถสัญจรเพื่อเข้าชมผลงานได้อย่างไม่ยากนัก ทักษะวิสัยในการชมผลงานยังคงอยู่ในลักษณะที่ไม่ผิดเพี้ยนมากนัก เนื่องจากยังคงมีพื้นที่ในการรับชมผลงานได้นั่นเอง



ภาพที่ 113 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณกำแพงมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

ผลงานในภาพถูกสร้างขึ้นบริเวณกำแพงมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์ โดยอยู่ในส่วนถนนที่ตัดจากถนนสายหลักด้านนอกอีกทอดหนึ่ง เราจะสังเกตเห็นเนื้อหาที่สะท้อนถึงเรื่องราวเหตุการณ์ในอดีตเมื่อ 6 ตุลาคม 1976 โดยศิลปินถ่ายทอดผ่านการทำงานรูปแบบสแตนซิล ซึ่งมีความรวดเร็วในการทำงาน ใช้เวลาไม่นานนัก ศิลปินเลือกเจาะจงการสร้างผลงานบนพื้นที่แห่งนี้เนื่องด้วยเนื้อหาที่สามารถเชื่อมโยงกับบริบทพื้นที่โดยตรง อีกทั้งยังสามารถลดความเสี่ยงต่อเนื้อหาที่อาจถูกการวิจารณ์ที่รุนแรง ในจุดนี้ยังช่วยส่งเสริมพลังและสารของผลงานให้มีความแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้นอีกด้วย หากผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างบนพื้นที่ติดถนนสายหลักนอกจากจะมีความเสี่ยงสูงแล้ว อาจไม่สามารถสร้างพลังของผลงานได้มากเท่าในรูปแบบนี้ พื้นที่ถนนย่อยจึงเป็นพื้นที่ในการหลบเลี่ยงเนื้อหาบางส่วนของศิลปินได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 114 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณถนนราชดำเนิน

ผลงานชิ้นนี้สังเกตเห็นได้ว่าศิลปินใช้ลักษณะของนกเพื่อเป็นตัวแทนของเสรีภาพ และความอิสระประกอบกับการเลือกวางตำแหน่งไว้ในจุดที่สูงจากระดับสายตา ส่งผลให้ผู้ชมต้องเงยหน้าขึ้นเพื่อชมผลงาน การวางตำแหน่งลักษณะนี้ช่วยส่งความรู้สึกถึงความอยู่เหนือกว่าผู้ชม ศิลปินจึงเลือกสร้างผลงานไว้บนตำแหน่งที่หลบสายตาจากการสัญจรที่เป็นจุดสังเกตได้ง่าย ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบริเวณถนนราชดำเนินซึ่งห่างจากที่ตั้งอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยไม่มากนัก ตัวผลงานอาจโยงเข้ากับเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงระบบการปกครองของไทย เห็นได้ว่าประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ส่งผลต่อรูปแบบและการเลือกพื้นที่ทำงานของศิลปิน บริบททางประวัติศาสตร์เป็นสิ่งที่ศิลปินคำนึงถึงนอกจากสภาพแวดล้อมเพียงเท่านั้น



ภาพที่ 115 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณถนนเจริญกรุง

ภาพผลงานของ BON ขึ้นนี้เกิดขึ้นภายใต้โครงการ บุกรุกครั้งที่ 2 เราจะสังเกตได้ว่าแม้จะอยู่ในพื้นที่ถนนย่อยเช่นเดียวกันกับ 2 ผลงานที่ผู้วิจัยยกมาเป็นตัวอย่างข้างต้น แต่กลับมีความแตกต่างในด้านของเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอด ในภาพนี้เราจะเห็นถึงการนำคาแร็คเตอร์ประจำตัวของศิลปิน ประยุกต์เข้ากับพื้นที่ ภาพของนกบ่นจักรยานล้อเดียวบนสายไฟฟ้าที่พาดผ่านอยู่บนพื้นที่ โดยอยู่ในอิริยาบถจับจ่ายซื้อของโดยใกล้กับเป็นส่วนของพื้นที่ตลาด นับเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผลงานและพื้นที่ได้เป็นอย่างดี เนื้อหาไม่ได้ถูกสะท้อนความรุนแรงเช่นผลงานอื่น อาจเนื่องด้วยศิลปินดำรงแนวทางการทำงานที่เน้นความสวยงามและแสดงถึงทักษะฝีมืออยู่แล้วนั่นเอง การเลือกพื้นที่ย่อยจึงอาจเป็นเรื่องของปัจจัยด้านอื่นมากกว่าความหมายในด้านพื้นที่ เช่น เป็นพื้นที่ที่สามารถทำงานได้โดยปลอดภัย ได้รับการอนุญาตจากเจ้าของพื้นที่

### 5.3 พื้นที่ตรอกหรือซอย

ได้แก่พื้นที่ในส่วนที่มีการสัญจรเบาบาง หรือรวมไปถึงบริเวณที่ไม่มีรถโดยสารสาธารณะผ่าน บางพื้นที่ถูกจำกัดไว้แค่เพียงการเดินเท้าเท่านั้น รถยนต์ไม่สามารถสัญจรเข้าไปได้ พื้นที่ลักษณะนี้มักไม่เป็นที่นิยมของศิลปินสตรีทอาร์ต เนื่องจากมีการหมุนเวียนของผู้คนต่ำ ส่งผลต่อการเผยแพร่ผลงานของศิลปินที่มักไม่ได้ประสบความสำเร็จในด้านการเผยแพร่อย่างเต็มที่ แต่ทว่าในบางกรณีกลับเป็นผลดีต่อการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเมื่อพื้นที่ไม่เป็นจุดสนใจมากนัก อัตราการถูกทับผลงานย่อมน้อยตามลงไป ผลงานสามารถแสดงอยู่บนผนังได้เป็นระยะเวลาานกว่าบนพื้นที่อื่นดังที่กล่าวมาข้างต้น



### รูปแบบผลงานที่ปรากฏ

ผลงานที่เกิดขึ้นศิลปินมักปรับให้เข้ากับลักษณะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมในบริเวณนั้น งานที่ชมมักเป็นที่นิยมเนื่องจากศิลปินมีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานสูง พบทั้งรูปแบบเทคนิควาดพู่กันและงานพ่นสีสเปรย์ มีความเสี่ยงต่อการถูกจับกุมต่ำ อีกทั้งมีจำนวนผู้ที่สัญจรไปมาไม่มากนัก ผลงานที่ปรากฏจึงมักมุ่งเน้นไปที่การสร้างความกลมกลืนระหว่างพื้นที่ หรือการดึงสภาพแวดล้อมในพื้นที่เข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน โดยส่วนใหญ่ผลงานที่เกิดขึ้นมักมีขนาดไม่ใหญ่มากนักเนื่องจากแปรผันไปตามขนาดของพื้นที่

### แนวคิดต่อพื้นที่

ลักษณะพื้นที่ในตรอก หรือ ซอย มักมีความเป็นชุมชนสูง ถนนที่ใช้สัญจรไปมา มักมีขนาดแคบ ในบางกรณีรถยนต์ไม่สามารถที่จะเข้าถึงได้ ใช้การเดินเท้าเป็นหลัก ส่งผลให้การสร้างสรรค์ผลงานกระทบต่อผู้ที่อาศัยอยู่ในละแวกนั้นโดยตรง การสร้างผลงานสักหนึ่งชิ้นจึงต้องมีการกั้นกรง เพื่อไม่ให้ผลงานเข้าไปสร้างความแตกต่างต่อวิถีชีวิตหรือตัวพื้นที่มากเกินไป ยิ่งสำหรับในบางชุมชนที่ยังไม่เคยมีงานสตรีทอาร์ตเข้าถึงมาก่อน อาจเป็นการขยาดหาคนที่คนในชุมชนไม่ต้อนรับและเห็นว่าผลงานไม่เหมาะสม การสร้างผลงานบนพื้นที่ลักษณะนี้จึงต้องให้ความระมัดระวังเป็นพิเศษ

### ลักษณะการเข้าถึง

ด้วยความที่การสัญจรเป็นไปได้อย่างและไม่ค่อยสะดวก จึงส่งผลกระทบต่อ การรับชมผลงานเป็นอย่างมาก ผู้ที่สัญจรไปมามีจำนวนหมุนเวียนที่ต่ำ จึงเป็นการยากต่อการพบเห็นผลงานได้โดยบังเอิญ ผู้ที่รับชมผลงานส่วนใหญ่มักเป็นบุคคลที่อาศัยอยู่ภายในพื้นที่หรือคนในชุมชนที่ต้องใช้ชีวิตประจำวันในการสัญจรไปมา ผลงานบางชิ้นยากแก่การเข้าถึงเนื่องจากถูกกั้นไปกับลักษณะของชุมชนที่มีความไม่เป็นระเบียบมากนัก การเข้าถึงผลงานมักจะต้องมีพื้นที่หลังของศิลปินมาก่อนที่จะเดินทางเพื่อชมผลงานจริง

เนื่องด้วยลักษณะพื้นที่ในตรอกหรือซอยมีพื้นที่แคบ หากผลงานมีขนาดใหญ่ย่อมส่งผลต่อความผิดเพี้ยนต่อการมองเห็นของผู้ชม เนื่องจากระยะเวลาการถอยชมผลงานในจุดที่สมบูรณ์ที่สุดไม่สามารถทำได้ จึงถือเป็นข้อจำกัดที่สำคัญของการรับชมผลงานในพื้นที่ลักษณะนี้



ภาพที่ 116 ผลงานสตรีทอาร์ต Escit บริเวณตลาดน้อย

ผลงานของ Escit ขึ้นนี้ถูกสร้างขึ้นผ่านโครงการบูกรุกครั้งที่ 2 เราจะสังเกตได้ว่า ศิลปินมีการใช้ลักษณะของสิ่งของที่มีอยู่แล้วในบนพื้นที่ ใช้ต่อยอดบนผลงาน ป้ายภาษาจีนที่ถูกติดเรียงอยู่บนผนังถูกต่อเติมด้วยผลงานวาดของศิลปินที่มีเนื้อหาสื่อไปกับแผ่น โปสเตอร์ภาษาจีนอย่าง น่าสนใจ ประกอบกับในละแวกพื้นที่ ตลาดน้อย ยังเป็นแหล่งการค้าอะไหล่รถ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ผู้เป็นเจ้าของกิจการได้แก่ชาวจีน วิถีชีวิตและบริบททางสังคมของพื้นที่ ส่งผลต่อแนวคิดของศิลปิน และรูปแบบผลงานที่เกิดขึ้น ผลงานชิ้นนี้จึงสามารถเข้าอยู่ร่วมกับพื้นที่ได้อย่างลงตัวและกลมกลืน



ภาพที่ 117 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณตลาดน้อย

อีกหนึ่งผลงานบริเวณตลาดน้อย ที่มีความกลมกลืนไปกับลักษณะของพื้นที่ โดยศิลปินจงใจสร้างสรรค์ผลงานล้อไปกับร้านขายล้อรถยนต์ที่มีอะไหล่ล้อรถเรียงรายอยู่เต็มร้าน



ภาพที่ 118 ผลงานสตรีทอาร์ต October29 บริเวณถนนเจริญกรุง



ภาพที่ 119 ผลงานสตรีทอาร์ต บริเวณถนนเจริญกรุง

ด้วยข้อจำกัดของพื้นที่ในลักษณะนี้ ส่งผลให้การรับชมผลงานไม่สามารถอยู่ในจุดที่สมบูรณ์ได้ ในภาพนี้เราจะสังเกตเห็นได้ว่าเมื่อพยายามยืนอยู่ในตำแหน่งระนาบต่อผลงานจะสามารถมองเห็นผลงานได้เพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น และเมื่อพยายามขยับตำแหน่งให้สามารถมองเห็นผลงานได้อย่างครบถ้วน จะสังเกตเห็นถึงความผิดเพี้ยนของตัวผลงานตามหลักทัศนียภาพ ซึ่งจุดนี้เองถือเป็นข้อจำกัดที่สำคัญของพื้นที่ในลักษณะนี้

#### 5.4 พื้นที่ปิด

ได้แก่พื้นที่ในส่วนที่มีผู้ครอบครองชัดเจน โดยเจ้าของเป็นผู้ถือครองพื้นที่บริเวณนั้นทั้งหมด ไม่มีการสัญจรไปมาของผู้คน ไม่สามารถมองเห็นผลงานได้จากภายนอก เช่น สถานศึกษา หอศิลป์ ห้างสรรพสินค้า บริษัท อาคารต่าง ๆ พื้นที่ในลักษณะนี้ศิลปินมักเตรียมการก่อนที่จะลงมือสร้างสรรค์ผลงาน โดยอาจอยู่ในลักษณะงานแสดงผลงานของศิลปินหรือการจัดนิทรรศการ พื้นที่ในลักษณะนี้ศิลปินมักให้ความสำคัญเป็นพิเศษเนื่องจากการแสดงผลงานที่เจาะกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบและให้ความสนใจในตัวศิลปิน โดยเฉพาะ

### รูปแบบผลงานที่ปรากฏ

รูปแบบงานสตรีทอาร์ตที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ลักษณะนี้มีความแตกต่างจากพื้นที่ในส่วนที่กล่าวไว้ตั้งแต่ต้น เนื่องจากไม่ส่วนของสภาพแวดล้อมเข้ามาเกี่ยวข้องมากนัก รูปแบบที่ปรากฏจึงมักเป็นพีช ที่แสดงตัวตนของศิลปินอย่างเต็มที่ ศิลปินอาจกำหนดแนวความคิดภาพรวมเอาไว้ และสร้างผลงานขึ้นเพื่อตอบสนองแนวความคิดนั้น มีการใช้เทคนิคที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อแสดงถึงทักษะและฝีมือ เนื่องจากมีระยะเวลาในการทำงานสูง ไม่มีปัจจัยของสภาพอากาศหรืออุปสรรคที่ควบคุมไม่ได้เข้ามาเกี่ยวข้อง ในทางเดียวกันผลงานที่เกิดขึ้นในพื้นที่ลักษณะนี้อาจไม่ได้ดำรงบริบทของสตรีทอาร์ตอย่างเต็มที่ เนื่องจากไม่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบนพื้นที่สาธารณะนั่นเอง

### แนวคิดต่อพื้นที่

ลักษณะพื้นที่ปิดในลักษณะนี้ไม่มีส่วนของสภาพแวดล้อมเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มีวิถีชีวิตของผู้คน ส่งผลให้ศิลปินสามารถนำเสนอเรื่องราวที่ต้องการได้อย่างเต็มที่ ข้อจำกัดทางสภาพแวดล้อมถูกกำจัดให้หมดไป ศิลปินสามารถกำหนดมุมมองของผลงาน วิธีการทำงานที่ควบคุมได้รวมไปถึงระยะเวลาในการทำงาน พื้นที่ในลักษณะนี้จึงเปรียบเสมือนสิ่งที่รองรับจินตนาการของศิลปินได้อย่างเต็มที่มากที่สุด หากเปรียบเทียบกับพื้นที่ในลักษณะอื่นดังที่กล่าวมา

### ลักษณะการเข้าถึง

การเข้าถึงในพื้นที่ลักษณะนี้นับเป็นการยากที่สุด จากพื้นที่ทั้งหมด เนื่องจากไม่ได้มีการสัญจรของผู้คนและระบบขนส่ง ในบางกรณียังถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขในการเข้าชมอีกด้วย ผู้ชมมักทราบถึงผลงานหรือมีความชื่นชอบในศิลปินอยู่ก่อนหน้า จึงติดตามมาเพื่อชมผลงานจริง จำนวนการไหลเวียนของผู้ชมอยู่ในระดับต่ำที่สุดของประเภทพื้นที่ทั้งหมด แต่ในทางกลับกันถือเป็นการเข้าถึงผลงานที่ผู้ชมมีคุณภาพมากที่สุด เนื่องจากผู้เข้าชมมักมีความชื่นชอบต่อศิลปิน มีข้อมูลของศิลปินและผลงานอยู่ก่อนหน้า ส่งผลให้การรับชมผลงานสามารถที่จะเข้าใจและซึมซับสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 120 ภาพส่วนหนึ่งจากนิทรรศการ Alexface&Jace

ที่มา : Goplay Magazine, Alex Face & Jace demain “FREE ADMISSION” graffiti exhibition, เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.goplaymagazine.com/alex-face-jace-demain-free-admission-graffiti-exhibition/#prettyPhoto>

ผลงานของ Alex Face ชิ้นนี้เราจะสังเกตได้ว่าถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ว่างเปล่า และเป็นห้องสี่เหลี่ยมธรรมดาโดยไม่มีส่วนของสภาพแวดล้อมเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผลงานชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ Alex Face & Jace จัดขึ้นเมื่อ 31 มกราคม 2013 ศิลปินพยายามสร้างสภาพแวดล้อมขึ้นมาผ่านการนำคาแร็คเตอร์ประจำตัวเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ เราจะสังเกตเห็นถึงความอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานที่เปิดกว้างต่อศิลปินมากกว่าบนพื้นที่เปิด โดยศิลปินสามารถตั้งโจทย์และถ่ายทอดลงบนผลงานได้ทั้งหมด ซึ่งนับเป็นจุดเด่นของการทำงานบนพื้นที่ลักษณะนี้



ภาพที่ 121 ผลงานสตรีทอาร์ต Alex Face บริเวณท่าเรือสะพานหัวช้าง

ผลงานของ Alex Face ชั้นนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบนบริเวณท่าเรือสะพานหัวช้าง เรา จะสังเกตเห็นถึงการนำสภาพแวดล้อมเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานของศิลปิน ซึ่งในภาพจะเห็นถึง ใบหน้าของเด็กที่กำลังคาบปลาอยู่ ซึ่งสะท้อนถึงพื้นที่ของคลองแสนแสบที่แทบจะไม่มีสิ่งมีชีวิต อาศัยอยู่เนื่องจากความเสื่อมโทรมของสภาพน้ำที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 122 ผลงานสตรีทอาร์ต Alex Face บริเวณ โกด้งหัวหิน

ผลงานสตรีทอาร์ตของ Alex Face ชั้นนี้เป็นอีกหนึ่งผลงานที่มีความน่าสนใจ โดย ผลงานชั้นนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นบริเวณ โกด้งร้าง หากเราสังเกตทางด้านขวามือจะพบภาพต้นไม้ซึ่ง เป็นต้นไม้ที่ไม่มีผ้าสีผูกอยู่เต็มต้น โดยเกิดจากชาวบ้านที่มีความเชื่อในสิ่งลึกลับหรือมีความศรัทธาต่อ ต้นไม้นั้นนำมาติดตั้ง ศิลปินได้นำคาแร็คเตอร์ของตนเองเข้าไปสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความ เชื่อที่มีต่อต้นไม้ต้นนี้ รูปแบบผลงานเป็นภาพเด็กกำลังนั่งไหว้ นำหัวหมูถวายแก่ต้นไม้ต้นนี้ โดย ศิลปินนำอิทธิพลความเชื่อสิ่งในเรื่องการบน การขอพรต่าง ๆ ที่หยั่งรากอยู่ในความเชื่อชาวไทยมา เน้นนานเชื่อมโยงเข้ากับรูปแบบผลงานสตรีทอาร์ตของตนเองได้อย่างน่าสนใจ

ความแตกต่างที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานบนพื้นที่เปิดและปิดของศิลปิน แม้จะ เป็นศิลปินคนเดียวกันแต่กับเกิดรูปแบบผลงานที่แตกต่าง บ้างก็หนึ่งได้แก่ในด้านของ สภาพแวดล้อม ซึ่งในพื้นที่เปิดไม่สามารถควบคุมได้ดั่งเช่นพื้นที่ปิด ศิลปินสามารถควบคุมได้ ทั้งหมด ส่งผลต่อรูปแบบผลงานที่ปรากฏ

## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาด้วยข้อมูลจากเอกสารประกอบการสัมภาษณ์ศิลปินสตรีทอาร์ตที่มีชื่อเสียง ทำให้ทราบถึงพัฒนาการทางรูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทยที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากในโลกละวันตก ด้วยบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทยส่งผลต่อรูปแบบลักษณะสตรีทอาร์ตในประเทศไทย ที่ได้รับอิทธิพลการทำงานจากกราฟิตี้โลกละวันตกคลี่คลายสู่สตรีทอาร์ตในประเทศไทยในเวลาต่อมา

หากย้อนกลับไปในช่วงที่อิทธิพลกราฟิตี้จาก โลกละวันตกเข้ามาในประเทศไทยช่วงปี 1990 ในขณะที่กราฟิตี้เปรียบเสมือนกิจกรรมของเหล่าวัยรุ่นที่เต็มไปด้วยความสนุกและการทดลอง กราฟิตี้หลังไหลเข้ามาผ่านมิวสิกวิดีโอ นิตยสาร กีฬาผาดโผน ประกอบกับการเผยแพร่จากเด็กนักเรียนไทยที่สำเร็จการศึกษาจากต่างประเทศ โดยเริ่มกระจายจากกลุ่มเล็ก ๆ แผ่ขยายสู่วงกว้าง มีวิธีการทำงานโดยรับรูปแบบจากกราฟิตี้ใน โลกละวันตก แต่เนื่องด้วยลักษณะสังคมและวัฒนธรรมไทยที่เติบโตควบคู่กับความอ่อนน้อม เป็นมิตรให้แก่กัน ผลงานที่เกิดขึ้นจึงไม่มีความรุนแรงเท่ารูปแบบต่างประเทศที่มีสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่เข้มข้น กราฟิตี้ในประเทศไทยเริ่มจากศิลปินจำนวนไม่มากนัก แต่ละกลุ่มพยายามกระจายผลงานของตนให้ได้มากที่สุด วัฒนธรรมการประกาศศักดิ์ดาหรือบอมบ์เป็นที่นิยมของบรรดาศิลปินกราฟิตี้ รูปแบบของ พิช โทรว้อพ สติกเกอร์ และแท็ก ถูกศิลปินมากมายสร้างสรรค์ขึ้นตามพื้นที่สาธารณะในกรุงเทพฯ กราฟิตี้ นับเป็นสิ่งใหม่สำหรับสังคมไทย ผู้คนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ไม่ค่อยจะดีนักต่อศิลปะประเภทนี้ ถูกมองว่าป่วนเมือง สกปรก ทำลายพื้นที่สาธารณะ ในทางกลับกันยังคงมีศิลปินที่มุ่งมั่นทำงานเพื่อศิลปะ แสดงทักษะฝีมือมากกว่าการบอมบ์ป่วนเมืองเพียงเท่านั้น ปฏิเสธไม่ได้ว่าด้วยภาพลักษณ์ของความเป็นศิลปะ “สีเทา” ส่งผลให้กราฟิตี้ยังไม่ได้รับการยอมรับเท่าใดนักและยังคงเป็นส่วนน้อยจนปัจจุบัน



เข้าสู่ช่วงราวปี 2006 สตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีความชัดเจนมากขึ้น นิทรรศการสตรีทอาร์ตถูกจัดขึ้นมากมาย ทั้งงานแสดงเดี่ยวและกลุ่ม นิทรรศการที่ถือเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของสตรีทอาร์ตในประเทศไทยได้แก่ นิทรรศการ FOR Wall painting โดย P7 ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนสตรีทอาร์ตในประเทศไทยให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายนิทรรศการครั้งนั้นเป็นการรวบรวมศิลปินจากหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นจิตรศิลป์ กราฟิควิสิต หรือภาพประกอบทำงานร่วมกันบนผนังใหญ่บนพื้นที่หอศิลป์ เมื่อนิทรรศการถูกเผยแพร่ออกไปสามารถสร้างความสนใจให้กับสื่อต่างๆ และผู้คนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง ศิลปินหลายคนกลายเป็นที่รู้จักในฐานะศิลปินผู้ทำงานสตรีทอาร์ตจากนิทรรศการครั้งนี้

รูปแบบและเทคนิคจากกราฟิควิสิตถูกนำมาปรับใช้ในงานสตรีทอาร์ต เช่น สีสเปรย์ สติกเกอร์ หรือการทำโพทโทก๊อปปี้ วิธีการสร้างสรรค์บนพื้นที่สาธารณะถูกส่งต่อจากกราฟิควิสิตตะวันตกที่ดำเนินรูปแบบในประเทศไทยอย่างยาวนาน

#### วิเคราะห์ลักษณะของสตรีทอาร์ตในบริบทสังคมไทย

จากการศึกษาพบข้อสังเกตว่าสตรีทอาร์ตในประเทศไทย มีความเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากต่างประเทศ เนื่องจากพื้นฐานวัฒนธรรมและบริบททางสังคมไทยที่ส่งผลต่อทัศนคติ การแสดงออกและรูปแบบผลงานที่ปรากฏ โดยแยกออกเป็นหลายหัวข้อดังนี้

**ศิลปินและการเปิดเผยตัวตน** ศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีพื้นฐานมาจากหลากหลายสาขาศิลปะ โดยศิลปินมักทำงานสตรีทอาร์ตเป็นส่วนหนึ่งของตนในขณะที่ยังทำงานในแขนงหลักของตนเอง การเปิดเผยตัวตนจึงถือเป็นสิ่งไม่ผิดแปลก ศิลปินไม่มีความจำเป็นต้องปกปิดตัวตน เนื่องจากการทำงานที่ไม่ได้อยู่ในลักษณะหลบหนีกฎหมายเช่นในต่างประเทศมากนัก

**คาแร็คเตอร์** งานสตรีทอาร์ตที่ได้รับความนิยมได้แก่ลักษณะของคาแร็คเตอร์ ศิลปินนิยมสร้างสรรค์คาแร็คเตอร์เป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่น่าจดจำ และใช้เสมือนเป็นตัวแทนของตนเองในการสื่อสารถึงผู้ชม

**พื้นที่ในการทำงาน** สำหรับในประเทศไทยพื้นที่ในการทำงานของศิลปินโดยส่วนมากมักอยู่ในรูปแบบถูกกฎหมาย ผลงานสตรีทอาร์ตถูกสร้างสรรค์ขึ้นภายใต้โครงการ หรือการขออนุญาตเจ้าของพื้นที่เสียก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงาน มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ศิลปินทำงานโดยหลบหนีจากกฎหมาย

**ด้านสังคม** ด้วยสังคมวัฒนธรรมไทยที่หล่อหลอมให้มีความนอบน้อม ให้ความเคารพต่อผู้อาวุโส ความเป็นมิตรและมีน้ำใจให้แก่กัน พื้นฐานการเลี้ยงดูที่อ่อนโยน ส่งผลต่อเนื้อหาและรูปแบบที่แสดงออกของศิลปิน รูปแบบที่ปรากฏของสตรีทอาร์ตในประเทศไทยจึงสะท้อนความ

เป็นศิลปะที่เน้นความสรโลงใจมากกว่าการแฝงนัยยะของการประชดประชันสังคมหรือความรุนแรงดังที่พบเห็นในสังคมโลกตะวันตก

### ความแตกต่างระหว่างกราฟิติและสตรีทอาร์ต

จากการศึกษาสามารถอธิบายได้ว่ากราฟิติหมายถึงการทำงานในลักษณะลักลอบ การประกาศศักดิ์ค้ำของศิลปินและกลุ่ม โดยมีวัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นตัวขับเคลื่อน การบอมบ์งานถือเป็นสิ่งที่แสดงความมีอำนาจเหนือผู้อื่น ตัวตนของศิลปินถูกปิดบัง ใช้สีสเปรย์และทำงานตัวอักษรเป็นหลัก การเขียนแท็กมีความแตกต่างจากสตรีทอาร์ตอย่างชัดเจน เป็นจุดสังเกตสำคัญที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในงานสตรีทอาร์ต

สตรีทอาร์ตหมายถึงรูปแบบงานที่สร้างสรรค์บนพื้นที่สาธารณะ มักมุ่งเน้นไปที่ความงามมากกว่าการประกาศศักดิ์ค้ำของศิลปิน เนื้อหาเรื่องราวที่ถูกสอดแทรกบนชิ้นงานมีมากกว่ากราฟิติ ไม่นิยมทำงานลักษณะตัวอักษร ใช้เทคนิคหลากหลายตามความถนัดของศิลปินโดยส่วนมากศิลปินนิยมใช้พู่กันเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันศิลปินหลายคนมักนิยมหยิบยืมสีสเปรย์มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์มากขึ้น

### จุดประสงค์ของการทำงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

สตรีทอาร์ตเกิดขึ้นจากหลากหลายจุดประสงค์ เช่น สตรีทอาร์ตที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นเอง สตรีทอาร์ตผ่านโครงการ สตรีทอาร์ตเพื่อการท่องเที่ยว สตรีทอาร์ตเพื่อการรับจ้าง ทั้งหมดมีข้อแตกต่างกันไปตามแต่ละจุดประสงค์ แต่มีจุดร่วมเดียวกันได้แก่ ความเป็นตัวตนของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะทำงานในรูปแบบใดก็ตาม ศิลปินจะยึดความเป็นตัวตนไว้เสมอ

### วิเคราะห์อิทธิพลที่ส่งถึงสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

อิทธิพลที่มีต่อสตรีทอาร์ตในประเทศไทยมาจาก 2 องค์ประกอบได้แก่ อิทธิพลจากกราฟิติ คือรูปแบบผลงานมุ่งเน้นไปที่การสร้างสรรค์คาแร็คเตอร์เพื่อเป็นที่จดจำและเป็นตัวแทนของศิลปิน มีการใช้เทคนิคที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการปะติดและสติ๊กเกอร์ จิตรกรรมที่ใช้สีสเปรย์รูปแบบและแนวคิดที่มีวัฒนธรรมสตรีทเข้ามาผสม สตรีทอาร์ตที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะแขนงอื่น คือรูปแบบที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์มีอิทธิพลจากศิลปะแขนงที่ไม่ใช่กราฟิติ เช่น วิจิตรศิลป์ ภาพประกอบ ส่งผลต่อรูปแบบผลงานที่เกิดขึ้น โดยส่วนมากนิยมการใช้เทคนิคพู่กันในการสร้างสรรค์ เน้นวาดภาพเหมือนจริง

## วิเคราะห์พื้นที่ในงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย

พื้นที่สำหรับงานสตรีทอาร์ต ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญเทียบเท่าผลงาน

เนื่องจากสตรีทอาร์ตใช้พื้นที่สาธารณะในการแสดงออก สภาพแวดล้อมในแต่ละพื้นที่ส่งผลต่อผลงานและผู้ชมที่แตกต่างกันออกไป ความยากง่ายในการเข้าถึงผลงานย่อมมีจำนวนที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ประเภท โดยแบ่งเรียงตามลำดับความยากง่ายในการเข้าถึงผลงาน อีกทั้งยังได้กำหนดประเด็นในการวิเคราะห์ในแต่ละพื้นที่ออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ 1. รูปแบบผลงานที่ปรากฏ 2.แนวคิดต่อพื้นที่ 3.ลักษณะการเข้าถึง

จากการวิเคราะห์พื้นที่ในงานสตรีทอาร์ตในประเทศไทยพบว่า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยส่งผลต่องานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย ทั้งรูปแบบ วิธีการแสดงออก และการเลือกพื้นที่ ศิลปินไม่มองพื้นที่เป็นเพียงที่ว่างเปล่า พวกเขานำประวัติศาสตร์ในอดีตหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เชื่อมโยงเข้ากับวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง เช่น พื้นที่บริเวณกำแพงมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สตรีทอาร์ตสงขลา พื้นที่เหล่านี้เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในพื้นที่ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยส่งผลต่องานสตรีทอาร์ตในประเทศไทยที่แตกต่างจากในต่างประเทศ

**พื้นที่ติดถนนสายหลัก** พื้นที่ในลักษณะนี้ได้แก่ส่วนที่ด้านหนึ่งของผนังหันหน้าออกสู่ถนนใหญ่ มีปริมาณการสัญจรไปมาที่คับคั่ง หรืออาจหมายถึงตำแหน่งพื้นที่ในจุดใจกลางเมือง เป็นที่สนใจของผู้คนและสามารถมองเห็นได้จากในระยะไกล นับเป็นพื้นที่หลักในความต้องการของศิลปินเนื่องจากสามารถช่วยเผยแพร่ผลงานของศิลปินได้เป็นอย่างดี เนื้อหาที่น่าสนใจมักอยู่ในรูปแบบไม่รุนแรงมากนัก มุ่งนำเสนอตัวตนและชื่อเสียงของศิลปินให้กว้างไกลมากขึ้นเสียมากกว่า

**พื้นที่ถนนย่อย** พื้นที่ในลักษณะนี้ได้แก่ส่วนถนนที่ตัดจากถนนสายหลัก มีปริมาณการสัญจรที่ไม่คับคั่งเท่าถนนสายใหญ่ สามารถจำกัดกลุ่มผู้ชมให้แคบลงมาได้ โดยมีลักษณะของบ้านเรือนผู้คนที่อยู่อาศัยรวมอยู่ด้วย ผู้ชมส่วนหนึ่งจึงได้แก่ผู้ที่อาศัยอยู่ละแวกนั้น ศิลปินมักเชื่อมโยงสภาพแวดล้อมเข้ากับตัวผลงาน หรือในบางกรณียังสามารถนำเสนอเนื้อหาที่มีความหนักแน่นเพิ่มขึ้นได้ เนื่องจากไม่ถูกเป็นจุดสนใจมากนัก สามารถลักลอบทำงานได้โดยมีความเสี่ยงน้อย ศิลปินบางท่านจะจงเลือกทำงานบนพื้นที่ลักษณะนี้เนื่องจากสามารถส่งสารในผลงานได้อย่างตรงจุดมากขึ้น

**พื้นที่ในซอย** พื้นที่ในลักษณะนี้ได้แก่ในถนนที่มีการสัญจรเบาบาง การขนส่งสาธารณะไม่สามารถเข้าถึงได้ การสัญจรที่เกิดขึ้นมาจากผู้คนที่อาศัยอยู่ในชุมชน การเข้าถึงผลงาน

อยู่ในระดับที่มีความหม่นเวียนน้อย มีลักษณะความเป็นชุมชนสูง ส่งผลให้ผลงานที่เกิดขึ้นมักจะแทรกเข้าไปอยู่ร่วมกับชุมชนมากกว่าการสร้างความคิดเด่น เนื่องด้วยบางครั้งผลงานที่เข้าไปสร้างสรรค์อาจถูกต่อต้านจากคนในชุมชน

**พื้นที่ปิด** พื้นที่ในลักษณะนี้ได้แก่ส่วนที่ไม่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก ไม่มีส่วนของสภาพแวดล้อมเข้ามาเกี่ยวข้อง การหม่นเวียนของผู้คนอยู่ในระดับต่ำที่สุดจากพื้นที่ทั้งหมดดังที่กล่าวมาข้างต้น แม้จะมีการเข้าถึงของผู้ชมที่ต่ำแต่กลับมีจุดเด่นได้แก่คุณภาพของผู้ชมจะอยู่ในระดับที่สูง เนื่องจากผู้ชมเจาะจงที่จะชมผลงานของศิลปินโดยตรง การทำงานบนพื้นที่ลักษณะนี้ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ โดยไม่มีส่วนของสภาพแวดล้อมภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้อง สามารถใช้เวลาในการทำงานได้อย่างเต็มที่ เนื้อหาที่แสดงออกเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงตัวตนของศิลปินอย่างเต็มที่ ข้อจำกัดของพื้นที่ปิดได้แก่ผลงานอาจไม่ได้อยู่ในบริบทของสตรีทอาร์ตอย่างครบถ้วนเนื่องจากไม่ได้ถูกสร้างสรรค์บนพื้นที่สาธารณะนั่นเอง

ปัจจุบันสตรีทอาร์ตในประเทศไทยถูกพัฒนาและเดินเข้าสู่กระแสสังคมมากขึ้น ประกอบกับกระแสความนิยมของสตรีทอาร์ตทั่วโลกที่แผ่เข้ามาช่วยผลักดัน อีกทั้งยังเกิดโครงการสตรีทอาร์ตอย่างต่อเนื่อง ช่วยสร้างความแข็งแกร่งให้กับวงการสตรีทอาร์ตและช่วยปรับภาพลักษณ์ของงานศิลปะในลักษณะนี้สู่ทิศทางที่ดีขึ้น สตรีทอาร์ตและกราฟิติดียังคงดำเนินแนวทางต่อไป ศิลปินกราฟิติดีในปัจจุบันบางท่านไม่ได้ปรับเปลี่ยนเข้าสู่รูปแบบสตรีทอาร์ต ในขณะที่เดียวกันยังคงมีศิลปินที่ศรัทธาและหลงใหลในวิถีกราฟิติดีอยู่ แม้กระแสสตรีทอาร์ตจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นก็ตาม

#### ข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเก็บรวบรวมข้อมูลสตรีทอาร์ตในประเทศไทย ทางผู้วิจัยคาดว่าจะประโยชน์สำหรับผู้สนใจและนำไปใช้ในการศึกษาต่อ เนื่องจากข้อมูลยังไม่เคยถูกบันทึกหรือตีพิมพ์เป็นหนังสือมาก่อน อาจมีข้อบกพร่องในบางจุดและยังคงต้องอาศัยเวลาเพื่อเก็บบันทึกเหตุการณ์หลังจากงานวิจัยชิ้นนี้ได้จบลงไปแล้ว

สตรีทอาร์ตในปัจจุบันแม้จะได้รับการยอมรับมากขึ้นแต่ยังคงไม่เพียงพอ การทำงานยังขาดผู้สนับสนุนและพื้นที่สำหรับการสร้างสรรค์ หากมีหน่วยงานช่วยสนับสนุนในด้านของพื้นที่ในการแสดงออก สตรีทอาร์ตในประเทศไทยจะสามารถเป็นกำลังสำคัญต่อช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์หรือแตกแขนงออกไปเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่แตกต่างได้ไม่ยากนัก

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กองบรรณาธิการ addtrang, **Trang Street Art**, เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://addtrang.com/web/index.php/hilighmenuhome/359-trangstreetart>

วิไลลักษณ์ สิงขรัตน์, ย่านเมืองเก่าสงขลา, เข้าถึงเมื่อ 12 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://share.psu.ac.th/blog/soda51/38134>

[psu.ac.th/blog/soda51/38134](http://share.psu.ac.th/blog/soda51/38134)

สรรเสริญ มิตินสุต. กรุงเทพมหานครเมืองฟ้าอมร. กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2542.

ศุริยะ ฉายะเจริญ. จาก "ธง-พฤษภา 2535" ถึง "พืราบขาว": ทัศนียภาพเจริญศุภกุล. เข้าถึงเมื่อ 26

กรกฎาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://jumpsuri.blogspot.com/2012/08/2535.html>

blogspot.com. **Battle of Theyear Logo**. เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก [http://1.bp.blogspot.com/\\_41yekH9jnv4/TTw8ulQnwoI/AAAAAAAAANU/Hw\\_X3ebUVH4/s](http://1.bp.blogspot.com/_41yekH9jnv4/TTw8ulQnwoI/AAAAAAAAANU/Hw_X3ebUVH4/s1600/logo-battle-of-the-year-blue.jpg)

[1600/logo-battle-of-the-year-blue.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_41yekH9jnv4/TTw8ulQnwoI/AAAAAAAAANU/Hw_X3ebUVH4/s1600/logo-battle-of-the-year-blue.jpg)

Admin Bkkgraff. **CROCO HEAD PROJECT**. เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2557. เข้าถึงได้จาก

<http://www.bkkgraff.com/croco-head-project/>

Artventure TV, **Photos**, เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/ARTVENTURE.TV/photos/pb.163602073744277.-2207520000.1464172657./855151361256008/?type=3&theater>

[com/ARTVENTURE.TV/photos/pb.163602073744277.-2207520000.1464172657./855151361256008/?type=3&theater](https://www.facebook.com/ARTVENTURE.TV/photos/pb.163602073744277.-2207520000.1464172657./855151361256008/?type=3&theater)

Bkkgraff. **Croco Head Project**. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.bkkgraff.com/wp-content/uploads/2014/09/croco-head-project-e14098947659031.jpg>

[.com/wp-content/uploads/2014/09/croco-head-project-e14098947659031.jpg](http://www.bkkgraff.com/wp-content/uploads/2014/09/croco-head-project-e14098947659031.jpg)

Bonus TMC. **Photo**. เข้าถึงเมื่อ 16 พฤษภาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/621767151187719/photos/a.899866716711093.1073741840.621767151187719/1117647878266308/?type=3&theater>

[com/621767151187719/photos/a.899866716711093.1073741840.621767151187719/1117647878266308/?type=3&theater](https://www.facebook.com/621767151187719/photos/a.899866716711093.1073741840.621767151187719/1117647878266308/?type=3&theater)

[1117647878266308/?type=3&theater](https://www.facebook.com/621767151187719/photos/a.899866716711093.1073741840.621767151187719/1117647878266308/?type=3&theater)

Dooddot admin. **แผนผังโครงการบูรุก**. เข้าถึงเมื่อ 3 มกราคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.dooddot.com/wp-content/uploads/2013/03/9.gif>

[dooddot.com/wp-content/uploads/2013/03/9.gif](http://www.dooddot.com/wp-content/uploads/2013/03/9.gif)

ebolaknot [pseud.]. **MBK Graffiti Lesson 1**. เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://ebolaknot.exteen.com/20070322/enjoy-tour-mbk-graffiti-lesson-1>

[ebolaknot.exteen.com/20070322/enjoy-tour-mbk-graffiti-lesson-1](http://ebolaknot.exteen.com/20070322/enjoy-tour-mbk-graffiti-lesson-1)

Goplay Magazine, **Victory Of Art Monument**. เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://www.goplaymagazine.com/wp-content/uploads/2015/07/victory-of-art-goplay1.jpg>

Psu. **สตรีทอาร์ต จ.สงขลา**. เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558. เข้าถึงได้จาก [http://share.psu.ac.th/system/assets/media/files/000/053/260/large\\_blogger-image-220699090.jpg?1434436456](http://share.psu.ac.th/system/assets/media/files/000/053/260/large_blogger-image-220699090.jpg?1434436456)

Tcdc Connect. **Bukruk StreetArt Festival**. เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://www.tcdconnect.com/calendar/4307-BUKRUK-Street-Art-Festival-in-Bangkok>

Tcdconnect. **BUKRUK – Street Art Festival in Bangkok**. เข้าถึงเมื่อ 29 ธันวาคม 2558. เข้าถึง

ได้จาก <http://www.tcdconnect.com/calendar/4307-BUKRUK-Street-Art-Festival-in-Bangkok>

Travel Kapook. **สตรีทอาร์ต จ.สงขลา**. เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://travel.kapook.com/view140599.html>

Wanchalerm. **สตรีทอาร์ต จ.สงขลา**. เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2558. เข้าถึงได้จาก [http://wm.thaibuffer.com/o/u/wanchalerm/Street\\_Art2.jpg](http://wm.thaibuffer.com/o/u/wanchalerm/Street_Art2.jpg)

#### การสัมภาษณ์

พัชรพล แดงรีน. ศิลปินสตรีทอาร์ต. สัมภาษณ์, 11 กันยายน 2558.

วันจักร อธิคมชาคร. ศิลปินกราฟิติ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2558.

วรากร ออแก้ว. ศิลปินกราฟิติ. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2558.

เดเอล ฮอร์แกน. ศิลปินกราฟิติ. สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2559.

ยูรี เกนสาคุ. ศิลปิน. สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2559.

รักกิจ ควรรหาเวช. ศิลปินสตรีทอาร์ต. สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2559.

พีระพงศ์ ล้อมธรรมรงค์. ศิลปินสตรีทอาร์ต. สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2558.

อักรพล มณฑาทอง. ศิลปินสตรีทอาร์ต. สัมภาษณ์, 24 กุมภาพันธ์ 2559.

## ภาษาต่างประเทศ

Bou, Louis. **Street Art The Spray File**. New York : Colin Design, 2005.

Art 4D [pseud.], **P7**. Accessed June 6, 2015. Available from [http://www.art4d.com/images/art/600\\_p7.jpg](http://www.art4d.com/images/art/600_p7.jpg)

Art 4D [pseud.], **P7**. Accessed June 6, 2015. Available from [http://www.art4d.com/images/gallery/p7\\_big\\_5.jpg](http://www.art4d.com/images/gallery/p7_big_5.jpg)

Artnet [pseud.]. **Jean-Michel Basquiat**. Accessed July 6, 2015. Available from <http://www.artnet.com/artists/jean-michel-basquiat/>

Bangkok Artists Independent. **Cider Del**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/39.jpg>

Bangkok Artists Independent. **Cotwo**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/co2.jpg>

Bangkok Artists Independent. **Cotwo**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai2/co2053a02.JPG>

Bangkok Artists Independent. **Cynic**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/cynic11.jpg>

Bangkok Artists Independent. **ESA production**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai7/esa1a.jpg>

Bangkok Artists Independent. **ESA production**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai7/esa501.jpg>

Bangkok Artists Independent. **Jesus**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai4/jesus.jpg>

Bangkok Artists Independent. **Kool5000**. Accessed October 10, 2015. Available from <http://www.angelfire.com/art2/bai2/cacy001copy.jpg>

Bangkok Artists Independent. **Kool5000**. Accessed October 10, 2015. Available from [https://farm1.static.flickr.com/68/200375443\\_6a249c32af.jpg](https://farm1.static.flickr.com/68/200375443_6a249c32af.jpg)

- Bangkok Artists Independent. **Lans**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai4/lanath.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **Lans**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai3/tl03.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **PMT production**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai5/lpprod1A.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **PMT production**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai4/cocacipro1a.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **Poyd1**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai4/55.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **RDS**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai4/rsk03a.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **Sinful**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai4/sinful.jpg>
- Bangkok Artists Independent. **Zids**. Accessed October 10, 2015. Available from  
<http://www.angelfire.com/art2/bai3/kazi062.jpg>
- Bangkok Best. **Bukruk StreetArt Festival**. Accessed January 3, 2016. Available from  
<http://www.bangkoks-best.com/bukruk-street-art-festival/>
- Bukruk, **Artists**, accessed December 29, 2015, available from <http://bukruk.com/festival/artists/artist/>
- Ca crew** [pseud.]. **CA crew work**. Accessed March 16, 2016. Available from [http://www.ca-crew.com/BlogImage/taseaz\\_02.jpg](http://www.ca-crew.com/BlogImage/taseaz_02.jpg)
- Ca crew** [pseud.]. **CA crew work**. Accessed March 16, 2016. Available from [http://www.ca-crew.com/BlogImage/taSeaz\\_action01](http://www.ca-crew.com/BlogImage/taSeaz_action01)
- Collections [pseud.]. **Keith Haring's art**. Accessed July 6, 2015. Available from <http://blog.creativando.nu/en/blog/2015-11-13-keith-haring-s-art>



- Fade bomb. **Fat Cap**. Accessed December 1, 2015. Available from <http://global.rakuten.com/en/store/fadebomb/item/white-fat100/>
- farm1 [pseud.]. **Sent Piece**. Accessed June 7, 2015. Available from [http://farm1.static.flickr.com/135/375738974\\_9a30669f7c\\_m.jpg](http://farm1.static.flickr.com/135/375738974_9a30669f7c_m.jpg)
- Felisbret, Eric. **Graffiti New York**. New York : Abrams, 2008.
- Ganz, Nicholas. **Graffiti word street art from five continents**. Singapore : C.S. Graphic, 2004.
- Gavin, Francesca. **Street Renegades New Underground Art**, Singapore : Laurence King Publishing, 2007.
- Graffiti Art Mural. **Joker Graffiti Characters**. Accessed June 20, 2015. Available from <http://new-graffiti.blogspot.com/2011/09/joker-graffiti-characters-graffiti-art.html>
- Graffiti.org, **EGIS**. Accessed August 10, 2015. Available from [http://www.graffiti.org/bangkok/egis\\_1\\_bangkok.jpg](http://www.graffiti.org/bangkok/egis_1_bangkok.jpg)
- Graffiti.org, **EGIS**. accessed August 10, 2015. Available from [http://www.graffiti.org/bangkok/egis\\_2\\_bangkok.jpg](http://www.graffiti.org/bangkok/egis_2_bangkok.jpg)
- Graffiti.org. **Production**. Accessed July 6, 2015. Available from [http://www.graffiti.org/bane/sef\\_coma\\_bane\\_runs\\_rm\\_crew\\_2010.jpg](http://www.graffiti.org/bane/sef_coma_bane_runs_rm_crew_2010.jpg)
- Kuittinen, Riikka. **Street Art Contemporary Print**, China :V&A Publishing, 2010.
- Leonkeer [pseud.]. **3D Art**. Accessed July 20, 2015. Available from <http://blog.globalstreetart.com/post/140844282296/3d-art-by-leonkeer-in-the-netherlands>
- Lunn, Matthew. **Street Art Uncut**. Singapore, 2006.
- Obey Giant. **OBAMA OR BUST!!!**. Accessed July 6, 2015. Available from <https://obeygiant.com/obama-or-bust/>
- Rama 9 Art. **For2**. Accessed January 11, 2016. Available from <http://www.rama9art.org/artisan/2011/march/for2/exfor2/03.jpg>
- Reank [pseud.]. **Graffiti Cartoon**. Accessed June 20, 2015. Available from <http://topgraffity.blogspot.com/2010/04/graffiti-cartoon-graffiti-mickey-mouse.html>

- Roa Website. **ROA**. Accessed June 1, 2015. Available from <http://roaweb.tumblr.com/post/1530259714/zaragoza-5-asalto-mural-painting-festival>
- Rory PQ. **History of Hip-Hop Dance Music Evolution**. Accessed December 1, 2015. Available from <http://subdivizion.com/hip-hop-history/>
- Sneakers Actus. **Mamafaka x Converse All Star Chuck Taylor**. accessed June 20, 2016. available from <http://www.sneakers-actus.fr/mamafaka-x-converse-all-star-chuck-taylor/24303.html>
- Tejnibyen [pseud.]. **Lock On**. Accessed July 23, 2015. Available from [http://www.tejnibyen.dk/lock\\_ons/lock\\_ons%20\(06\).jpg](http://www.tejnibyen.dk/lock_ons/lock_ons%20(06).jpg)
- Tejnibyen [pseud.]. **Lock On**. Accessed July 23, 2015. Available from [http://www.tejnibyen.dk/Lock\\_ons.htm](http://www.tejnibyen.dk/Lock_ons.htm)
- Times. **The Fine Art of Yarn Bombing**. Accessed July 23, 2015. Available from [http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071\\_2283023,00.html](http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071_2283023,00.html)
- Times. **The Fine Art of Yarn Bombing**. Accessed July 23, 2015. Available from [http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071\\_2283028,00.html](http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2077071_2283028,00.html)
- Wikimedia. **ABOVE**. Accessed July 23, 2015. Available from [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Copenhagen\\_shower.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Copenhagen_shower.jpg)
- Wikipedia. **Space Invader**. Accessed July 20, 2015. Available from [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Space\\_Invader\\_-\\_2007\\_-\\_Shoreditch\\_-\\_1.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Space_Invader_-_2007_-_Shoreditch_-_1.jpg)
- Woostercollective [pseud.]. **TAKI 183 Spawns Pen Pals**. Accessed December 1, 2015. Available from <http://www.woostercollective.com/post/new-york-yimes-1971-taki-183-spans-pen-pals>

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล

แมนฤทธิ์ เต็งยะ

ที่อยู่

831/2 ถ.ตากสิน ต.ระแหง อ.เมือง จ.ตาก

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554

สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต การออกแบบสื่อ  
นวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

พ.ศ. 2554

ศึกษาต่อระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยศิลปากร

## ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2555 - 2556

Asst. Photographer Sunhouse Studio

## การแสดงผลงาน

พ.ศ. 2550

ผลงานภาพถ่ายขึ้นปกนิตยสาร Rokz magazine ในรูปแบบ online

พ.ศ. 2554

ได้รับตีพิมพ์ผลงานภาพถ่าย นิตยสาร On camera

พ.ศ. 2558

แสดงผลงานร่วมกับภาควิชาจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร “Art for Art theory” ม.ศิลปากรวังท่าพระ

พ.ศ. 2559

ได้รับตีพิมพ์ผลงานภาพถ่าย นิตยสาร Digital Camera ฉบับ April 2016

