

การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์

ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR ELECTRONIC DANCE MUSIC FESTIVAL



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์
ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR ELECTRONIC DANCE MUSIC FESTIVAL



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *อรุณ คุง* วันที่ 12 มิ.ย. 2560
(อาจารย์อภิรักษ์ สุ่มทุมพุกษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมงานเทศกาลดนตรี
อิเล็กทรอนิกส์แดนซ์
Environmental Graphic Design for Electronic dance music
festival

ชื่อ

นายสุรจิต สุริยกุล ณ อรุรยา

สาขาวิชา

นิเทศศิลป์

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์อภินันท์ สุ่มทุมพุกษ์

ปีการศึกษา

2559



บทคัดย่อ

ในปัจจุบันดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์เริ่มมีบทบาทมากขึ้นในธุรกิจวงการเพลง จนขึ้นไปเป็น “กระแสหลัก” มี DJ หน้าใหม่หลายคนผุดขึ้นมา เนื่องจากเป็นเพลงที่ฟังง่าย ไม่จำเป็นต้องแต่งเนื้อร้อง บางเพลงมีแค่ทำนองก็สามารถทำให้ทุกคนโยกหัวไปมาได้ ประกอบกับสื่อโซเชียลมีเดียที่แพร่หลายมากขึ้นทำให้เข้าถึงได้ง่ายและหาฟังได้ไม่ยาก แต่ทว่าเอาแต่ฟังอย่างเดียวมันจะมีประโยชน์อะไร จึงอยากจัดงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ โดยจัดในรูปแบบที่เข้าฟ้าเข้าดิน และกำหนดทิศทางด้วยตัวเองทั้งศิลปินและดีไซน์ภายในงาน คนตรีมันย่อมคู่กับศิลปะเสมอ งานเทศกาลดนตรีที่โดดเด่นด้วยศิลปะย่อมดึงดูดให้คนเข้ามาซื้อตั๋วเพื่อชมงานเช่นกันจึงได้เกิดงานนี้ขึ้นมา โดยมีชื่อว่า “CHINGCHA EDM FESTIVAL” โดยการออกแบบของงานนี้เรียกว่า Environmental Graphics Design หรือ การออกแบบเลขศิลป์สิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นงานที่ค่อนข้างยากและท้าทายเข้าฟ้าเข้าดินพอสมควร สุดท้ายหวังว่าผู้ชมงานจะประทับใจกับงานชิ้นนี้ไม่มากก็น้อย และหากมีจุดบกพร่องตรงไหน สามารถเสนอแนะนำทางผู้จัดได้เสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

จุดเริ่มต้นการเดินทาง ต้องขอบคุณพ่อคุณแม่ที่ทำให้ผมได้เกิดมา และต้องขอโทษที่ผมอาจไม่ใช่ลูกที่ดีเท่าไรหรอก ผมเคยโคตรเรียน ไม่ใส่ใจจนทำให้ผลการเรียนตก ติด F ไปครอบงำจนต้องเรียนเกินรุ่น แต่พ่อกับแม่ก็ไม่เคยทอดทิ้งผม ท่านคู่ค้าด้วยความผิดหวัง ผมเสียใจที่ทำให้ท่านผิดหวัง แต่ผมก็บอกกับตัวเองมาตลอดว่าจะต้องทำให้ท่านประทับใจสักครั้งให้ได้ ด้วยใบปริญญาและเรียนจบ พ่อครับแม่ครับ วันนี้ผมทำสำเร็จแล้ว ขอขอบคุณที่สนับสนุนผมแม้ว่าพ่อกับแม่ไม่เห็นด้วยที่ผมเลือกเรียนสายนี้ ขอขอบคุณที่สนับสนุนผมทั้งทางตรงและทางอ้อมจนผมมาถึงวันนี้ได้

ขอบคุณคุณป้าและพี่สาวในคืนก่อนส่งงานช่วยตัดโมเดลจนถึงตี 3 หากไม่ได้ 2 ท่านนี้ งานของผมคงเอามาส่งไม่ทัน เพราะตีเทลในงานมันเยอะมาก เป็น 1 ในคืนที่ผมไม่มีวันลืมเลย และดีใจที่ผ่านมาได้ด้วยดี

ขอบคุณโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ที่ทำให้ผมค้นพบตัวเองว่าชื่นชอบในศิลปะปลูกฝังคำสอนและแง่คิดดีๆแก่ผม รวมถึงเพื่อนเก่าที่จ้างให้ผมทำงานศิลปะให้ (ฮา) และอาจารย์ที่คอยแนะแนวว่าผมเหมาะจะเรียนอะไร ถึงแม้ว่าอาจกระท่อนกระแท่น แต่ก็ยังเป็นสายการเรียนที่เหมาะสมกับผมมากที่สุดแล้ว เลือดของลูกบดินทรคือความภาคภูมิใจไม่มีวันจืดจาง ยังจำวันแรกที่ผมไปวิ่งเก็บบหลังสอบติด วิ่งดีใจทั้งน้ำตามันเหมือนเป็นความฝันที่เป็นจริง

ขอบคุณเพื่อนซี้ 28 หลายๆคนที่คอยไล่ถามด้วยคำถามว่า “เมื่อไหร่มีงานจะบวระ” มันเหมือนเป็นแรงกระตุ้นให้ผมอยากทำให้ได้อย่างเพื่อน ขอขอบคุณเรย์ ใหญ่ซ่า นรา ชุนพล แอมบี และอีกมากมายที่เอนเตอร์เทนเสมอเวลาพบปะกัน และให้กำลังใจแก่ผมไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อมผมระลึกเสมอว่า ไม่ต้องช่วยงานผมหรอก แค่กำลังใจและแรงบันดาลใจจากเพื่อนมันก็มากพอแล้วที่จะทำให้ผมก้าวข้ามไปได้

ขอบคุณเพื่อนต่างภาคฮิน(สธ) เอ(สธ) นิค(โยธา) โจ้(ไฟฟ้า) ที่เป็นทีระบายแก่ผมเวลาเจอปัญหาต่างๆในชีวิต บางทีการได้แค่ระบายมันก็สร้างพลังที่แปลกประหลาดบางอย่าง ทำให้ผมมีรอยยิ้มเสมอเวลาที่นึกถึงพวกนาย รวมถึงช่วยวิจารณ์หรือติชมงานออกแบบของผม ถึงแม้จะบ้าๆบอๆ แต่ก็รักพวกนายทุกคนเลย

ขอบคุณชมพู่(สธ) เพื่อนสาวที่เป็นเหมือนที่ปรึกษาชีวิต เป็นเจ้าแม่ edm เป็นที่ปรึกษาทุกด้านทั้งงานและอื่นๆ เนื้อหาเกี่ยวกับ edm ในนี้ก็ได้ชมพู่นี้แหละช่วยเรียบเรียงข้อมูลให้ รวมถึงช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หาเรฟและแนะนำหลายๆอย่าง เรียกได้ว่าเป็นที่ปรึกษาส่วนตัวที่มีอิทธิพลกับงานชิ้นนี้มากที่สุดคนหนึ่ง หากขาดเธอไปงานผมคงไม่สำเร็จ เรื่อง edm ไม่มีใครที่รู้แจ้งเท่าชมพู่อีกแล้ว ขอขอบคุณมากๆจริงๆ

ขอบคุณน้องฟิล์ม(นิเทศ) เนื่องจากปีก่อนฟิล์มทำทีลิสเกี่ยวกับค่ายเพลง เลยมีโอกาสดำเนินการเกี่ยวกับทีลิสและ ได้รับคำแนะนำและเรฟจากฟิล์มมากมาย และคำชมจากฟิล์มมีค่าสำหรับผมมาก งานหลายๆชิ้นที่ไม่ใช่ทีลิสก็ได้ฟิล์มช่วยเหลือมาตลอด ดีใจที่ได้รู้จักน้องที่น่ารักและแสนดีคนนี้ รักนายจริงๆ

ขอบคุณน้องนิเทศอีกหลายๆคนที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่คอยได้ถามสารทุกข์และถามว่าเมื่อไหร่จะจบ อย่างน้อยมันก็ทำให้ผมชื่นใจที่มีน้องที่รักผมและเป็นห่วง

ขอบคุณครู โอ้ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา หากไม่มีครูโอ้ผมคงเรียนไม่จบ ครูโอ้คอยให้คำปรึกษาในการทำงานชิ้นนี้ ครูโอ้ใส่ใจผมมากคอยได้ถามและตามให้มาคุยงานหรือมาฟรีเซ้นเสมอ เวลามีปัญหาตรงไหนก็สามารถพูดคุยด้วยได้เสมอ ทุกเรื่อง คำแนะนำคำติชมซึ่งผมได้นำมาใช้กับงานชิ้นนี้ ขอขอบคุณมากๆครับ

ขอบคุณครูแดง อาจารย์ที่ชอบแชนผมมากที่สุด แต่ผมรู้ว่าครูแดงรักผม ครูแดงให้โอกาสผมเยอะมาก คอยดูแลให้ผมได้คิด ในเวลาที่ผมผิดพลาด ครูแดงจะมีแง่มุมหลายๆอย่างที่ผมไม่เคยพบมาก่อน การเรียกนับครูแดงรู้สึกสนุกเสมอ ถึงแม้เกรงจะไม่ค่อยดีนักก็ตาม ครูแดงเป็นคนคอยจ้ำจี้จ้ำไชผมยิ่งกว่าแม่ด้วยซ้ำ หากไม่ได้ครูแดงผมก็คงเรียนไม่จบหรือรีไทร์ไปแล้ว ผมสัญญาว่าในภายภาคหน้า ผมจะใช้ทุกโอกาสทุกคำแนะนำจากครูแดง มาพัฒนาตัวเองเพื่อให้ครูแดงภาคภูมิใจ หากครูแดงเห็นคงหัวเราะ แต่ผมก็ตั้งใจจริงๆนะ หากผมเป็นอาจารย์ผมคงไม่สามารถเป็นอาจารย์ที่ดีอย่างครูแดงแน่นอน การเป็นอาจารย์มันต้องทุ่มเทกับงานสอนและนักศึกษา ครูแดงเหนื่อยและเครียด วันนี้ผมเรียนจบแล้ว คงทำให้ครูแดงยิ้มได้ที่ส่งไอ้ลูกศิษย์ไม่เอาไหนคนนี้สู่ฝั่งได้สักที ผมจะไม่ทำให้ผิดหวังอีกแล้วครับ

ขอบคุณครูแคว ในช่วงที่ผมมีปัญหาจนเกือบจะถูกรีไทร์ ผมโคดเรียนครูแควจนหมดสิทธิ์สอบ แต่ครูแควเห็นใจและกรุณาช่วยเหลือผมให้ผมได้เข้าสอบ รวมถึงโทรคุยกับคุณแม่ผมเพื่อหาทางออก ในช่วงนั้นผมทำตัวแย่มากๆและทำให้ครูแควหนักใจ เพราะการเป็นอาจารย์ไม่ควรลำเอียงควรให้เท่าเทียมกัน แต่ครูแควก็เห็นใจผมและให้โอกาสผมได้แก้ตัวในสิ่งที่พลาดไป ผมหวังว่าครูแควจะดีใจที่ผมเรียนจบได้อย่างที่ตั้งใจและสิ่งที่ครูแควช่วยเหลือผมมันไม่สูญเปล่า ผมสำนึกและขอบคุณครูแควมากๆครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบคุณครูหนึ่ง ครูนิค ครูเจ๋ง ครูอ้น ครูพี่โบว์ ครูพี่แป้ง ครูเจี๊ยบ ครูโหน่ง พี่เอ็กซ์ครูวิทยา ครูไก่ และครูทุกคนที่เคยผ่านการสอนผมมาไม่มากก็น้อยที่ไม่ได้กล่าวถึง ผมอาจไม่ใช่ลูกศิษย์ที่ดีนัก โดดเรียน ส่งงานช้า ทำงานไม่ดี ซึ่งก็มีหลายครั้ง แต่ครูทุกคนก็ให้โอกาสผมไม่ทางตรงก็ทางอ้อม คอยช่วยเหลือผมทำให้ผมเรียนจบได้ ผมโชคดีที่มีครูที่ดีเสมอในชีวิต ผมไม่เคยเสียใจที่ได้เรียนคณะนี้และได้เป็นลูกศิษย์ของครูทุกคน ขอขอบคุณมากๆครับ

ขอบคุณน้องๆนิเทศชั้น31 ถึงแม้ผมจะหลงรุ่นมาเรียนกับน้อง แต่น้องทุกคนก็เป็นน้องที่น่ารัก ให้คำปรึกษา พูดคุยด้วย ไม่เกร็ง ไม่กดดัน ไม่มองผมเป็นตัวประหลาด รวมถึงช่วยเหลือผมในหลายๆเรื่องหลายวิชา เวลาว่างอะไรก็คอยเตือนผม หรือผม โดดเรียนไม่ได้ตามงานก็ได้ น้องๆคอยบอกให้ ผมอาจจะดูเหมือนเป็นรุ่นพี่ที่พึ่งพาไม่ค่อยได้ ก็ต้องขอบคุณน้องๆทุกคนจริงๆ ที่นิสัยของน้องๆเจ๋งมากจนผมรู้สึกอายเลย

ขอบคุณทุกๆคนที่เกี่ยวข้อง ที่ผมอาจหลงลืมไปไม่ได้กล่าวถึง ทุกคนล้วนมีส่วนร่วมกับการชีวิตที่ดีๆของผมทุกคน ผมเป็นคนโชคดีมากที่ได้เจอแต่คนดีๆในชีวิต

ขอบคุณพี่เจี๊ยบ พี่เอ๋ พี่สมใจ ที่คอยให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในคณะมาตลอด ในช่วงเวลาที่ผมมีปัญหาในเรื่องเรียน วิ่งเต้นสอบถามข้อมูลแก่ผม รวมถึงช่วยจัดการหลายๆเรื่องให้ ผมสัญญาว่าจะไม่ลืมพระคุณเลยครับ

ขอบคุณคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ทำให้ผมได้พบกับมิตรภาพ ความรู้ ความรัก และทุกๆสิ่ง คณะนี้คือคณะที่ดีที่สุดสำหรับผม มีความอบอุ่น ผมเคยกลัวชีวิตใหม่หาล้าย แต่มันไม่ใช่เลยสำหรับที่นี่ ขอขอบคุณที่เปิดโอกาสให้ผมได้เข้าเรียน ได้แสดงความสามารถอันน้อยนิดของตัวเอง ผมจะจบจากที่นี่โดยที่พูดกับใครอย่างภาพภูมิใจว่าผมเป็นลูกพระจอม ผมรักคณะและสถาบันแห่งนี้

ขอบคุณทุกคำวิจารณ์และเสียงชื่นชมที่ทำให้ผมไม่หลงและพัฒนาตัวเองต่อไป มันมีค่าสำหรับผมมากๆ ผมสัญญาว่าจะทำให้ดีกว่านี้ในทุกๆเรื่อง นี่เป็นเพียงก้าวที่ 2 ที่ 3 ในชีวิต หลังจากนั้นต้องเจอกับชีวิตในโลกของผู้ใหญ่ โลกแห่งการทำงาน มันไม่ง่ายเลยจริงๆ แต่ตอนนี้ผมพร้อมแล้วที่จะเผชิญกับมัน และผมจะทำให้ทุกคนภูมิใจที่ผมเป็นตัวผมอย่างนี้และมีคุณค่าต่อสังคมและชาติ

8 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 วันสงกรานต์พิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อโครงการ.....	1
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	3
1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.5 ขอบเขตของโครงการ.....	3
1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	4
1.7 ขั้นตอนการทำงาน.....	4
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.9 ประเด็นทางการศึกษาในด้านกราฟิกดีไซน์.....	5
1.10 Mood/Tone ของงาน.....	5
1.11 แหล่งข้อมูลการทำงาน.....	5
2 แนวคิด วิเคราะห์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 ประวัติความเป็นมาของคอนเสิร์ต.....	6
2.2 ลักษณะโดยทั่วไปของคอนเสิร์ตศิลป์ต่างประเทศสมัยใหม่.....	7
2.3 องค์ประกอบสำคัญของการจัดคอนเสิร์ต.....	8
2.3.1 ผู้จัดคอนเสิร์ต.....	8
2.3.2 ศิลปินและแนวเพลง.....	9
2.3.3 ผู้สนับสนุน.....	10
2.3.4 ผู้ชมผู้ฟัง.....	10
2.3.5 รายได้ และค่าใช้จ่าย.....	11
2.3.6 การโฆษณา และการประชาสัมพันธ์.....	11
2.3.7 ตัวแทนจัดจำหน่ายบัตร.....	12
2.3.8 ฝ่ายผลิต , ศิลปิน, เวที, แสงสี และเสียง.....	13
2.4 แนวความคิดเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล.....	14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ข้อมูลแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์.....	15
2.5.1 Techno	16
2.5.2 House	17
2.5.3 Garage/2Step	19
2.5.4 Progressive house	21
2.5.5 Trance	22
2.5.6 Big Beat / Breakbeat	25
2.6 คอนเสิร์ตอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ในประเทศไทย.....	27
3 ทฤษฎีการออกแบบ Environmental Graphics.....	31
3.1 การออกแบบ (Graphic Design).....	31
3.2 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย.....	32
3.2.1 เครื่องหมาย (Sign).....	32
3.2.2 สัญลักษณ์ (Symbol).....	33
3.2.3 ความหมายของเครื่องหมายภาพ.....	34
3.2.4 เครื่องหมายภาพ (Sign).....	35
3.2.5 ประเภทของเครื่องหมายภาพ (Sign).....	36
3.2.6 ที่มาของสัญลักษณ์ภาพ.....	36
3.2.7 ลักษณะทั่วไปของสัญลักษณ์ภาพที่ดี.....	37
3.2.8 บทบาทและความสำคัญของภาษาภาพ.....	38
3.2.9 ข้อจำกัดของการใช้สัญลักษณ์ภาพ.....	38
3.2.10 ปัญหาของสัญลักษณ์ภาพ.....	39
3.2.11 กระบวนการออกแบบ.....	40
3.3 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์.....	41
3.3.1 ระบบป้ายสัญลักษณ์.....	41
3.3.2 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage).....	42
3.3.3 การออกแบบแผ่นป้ายสัญลักษณ์.....	42
3.3.4 จุดมุ่งหมายของป้ายสัญลักษณ์.....	42
3.3.5 วัตถุประสงค์ของป้ายสัญลักษณ์.....	42
3.3.6 ลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ที่ดี.....	43
3.3.7 เกณฑ์การแบ่งประเภทป้ายสัญลักษณ์.....	46
3.3.8 ชนิดของป้ายสัญลักษณ์.....	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 องค์ประกอบหลักของป้ายสัญลักษณ์.....	47
3.5 องค์ประกอบการออกแบบสัญลักษณ์.....	49
4 การวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	51
4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Gather).....	51
4.2 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis).....	51
4.3 การวางแผนและผลิตชิ้นงาน.....	51
4.4. การประเมินผลงานออกแบบ.....	52
5 การออกแบบ.....	53
5.1 Logo&Font.....	53
5.2 Graphic Element.....	57
5.3 Icon.....	60
5.4 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage).....	62
5.5 Location.....	66
5.6 ส่วนต่างๆภายในงาน.....	67
6 ผลงานจริง.....	70
6.1 Model (Scale 1 : 100).....	70
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	75
บรรณานุกรม.....	76
ประวัติผู้วิจัย.....	77

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
5.1 ภาพตัวอย่างที่จะนำไปใช้ในการออกแบบ Logo.....	53
5.2 ตัวอย่างภาพการออกแบบ Logo Chingcha.....	53
5.3 ฟอนต์ไทย-อังกฤษ.....	54
5.4 โทนมัสที่ใช้ภายในงานและการออกแบบ.....	54
5.5 โปสเตอร์ที่ระลึกในงาน.....	55
5.6 ริสแบนด์ใช้ในงาน.....	56
5.7 โปสเตอร์งาน.....	56
5.8 ลายที่ (1).....	57
5.9 ลายที่ (2).....	57
5.10 ลายที่ (3).....	58
5.11 เสื้อผ้าของที่ระลึกที่ขายในงาน.....	58
5.12 ตัวที่ใช้ในงาน.....	59
5.13 บัตรพิเศษสำหรับลูกค้าและพนักงาน.....	59
5.14 ไอคอนต่างๆ.....	60
5.15 ภาพตกแต่งผนัง.....	61
5.16 ลูกศรบอกทิศทาง.....	61
5.17 แผนที่ภายในงาน.....	61
5.18 สเกลของป้ายแต่ละแบบเมื่อเทียบกับมนุษย์.....	62
5.19 ป้ายบอกทิศทาง (Directional)(1).....	62
5.20 ป้ายระบุชื่อ สถานที่ หรือสิ่งของ (Identifying)(1).....	63
5.21 ป้ายระบุชื่อ สถานที่ หรือสิ่งของ (Identifying)(2).....	64
5.22 ป้ายควบคุม หรือบังคับ (Restrictive or Prohibitive).....	65
5.23 ป้ายบอกทิศทาง (Directional)(1).....	65
5.24 สถานที่จริง.....	66
5.25 สถานที่เมื่อนำมาทำเป็นกราฟฟิก.....	66
5.26 DJ Station.....	67
5.27 ชุมประตูกทางเข้าและทางออก.....	68
5.28 Photo Backdrop.....	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.29 เวที.....	69
5.30 ชิงช้าสวรรค์ขนาดใหญ่สำหรับให้คนขึ้นไปนั่งได้.....	69
6.1 โมเดลด้านหน้า.....	70
6.2 โมเดลด้านหลัง.....	70
6.3 ประตูทางเข้า.....	71
6.4 มุมมองหน้าเวที.....	71
6.5 จุดวางป้ายบอกตำแหน่งร้านค้า.....	72
6.6 ตำแหน่งของป้ายบอกสถานที่.....	72
6.7 โมเดลมุมสูง.....	73
6.8 Photo Backdrop.....	73
6.9 กราฟฟิกพื้นหน้าเวที.....	74
6.10 โมเดลมุมเฉียง.....	74



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อโครงการ

1.1.1 ชื่อโครงการหลัก – ภาษาไทย

การออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์

1.1.2 ชื่อโครงการหลัก – ภาษาอังกฤษ

Environmental Graphic Design for Electronic dance music festival

1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ คือ ดนตรีที่ใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งกำเนิดจากไฟฟ้า และ วงจรอิเล็กทรอนิกส์ ในการทำให้เกิดเสียงสังเคราะห์ และใช้คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ในการผลิตและสร้างสรรค์ เป็นดนตรีที่มีอิทธิพลต่อโลกยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก เพราะโลกปัจจุบัน เทคโนโลยี ได้เป็นส่วนหนึ่งของทุกวงการ เมื่อโลกเกิดวิวัฒนาการ เข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม เกิดการผลิตและค้นพบสิ่งใหม่ๆขึ้น เทคโนโลยีดนตรีก็ได้ถูกพัฒนาไปพร้อมกัน มนุษย์ค้นพบสิ่งที่ทำให้เกิดเสียงที่แปลกใหม่ ทำให้เกิดแนวเพลงใหม่ขึ้นอย่างมากมาย โดยรับอิทธิพลต่อกันมายุคต่อยุค ตั้งแต่อดีตที่มนุษย์รู้จักดนตรีและจังหวะจากสัญชาติญาณ พัฒนาจนเป็นดนตรีในยุคคลาสสิก และพัฒนามาเรื่อยๆ จนถึงยุคปัจจุบัน คือ ยุค Contemporary หรือ ยุค Modern Music (1930-ปัจจุบัน) เมื่อโลกเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ เกิดการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้ความนิยมในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นดนตรีกระแสใหม่ ได้แผ่ขยายเป็นวงกว้างไปทั่วโลก โดยเริ่มจากการเป็นดนตรีอาร์ตทดลอง ในห้อง LAB ในประเทศแถบยุโรป การเปิดเพื่อจัดงานรื่นเริงของวัยรุ่นกันเองในบ้านหรือโรงรถ จนได้รับความนิยมและถูกพัฒนาท่วงทำนองให้เข้ากับคนทั่วไปได้ง่ายขึ้นเรื่อยๆ เช่น เพลงดิสโก้ ในยุค 60s-80s จนถึงยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคดิจิทัล ดนตรี Electronic Dance Music ก็ได้กลายมาเป็นดนตรีกระแสหลักเช่นเดียวกับดนตรีดิสโก้ ในสมัยก่อน และส่งต่ออิทธิพลของแนวเพลงไปทั่วโลก เมื่อเทคโนโลยีการบันทึกเสียงได้กำเนิดขึ้น และพัฒนาไปพร้อมกัน จากที่มนุษย์ต้องฟังดนตรี จากการแสดงสดเท่านั้น ก็ได้ถือกำเนิด เครื่อง Gramophone แผ่น Vinyl เทป Cassette แผ่น CD และยุคปัจจุบันคือ ไฟล์ดิจิทัล หรือ MP3 ทำให้มนุษย์สามารถฟังเพลงที่ไหนก็ได้

ได้บนโลก และทำให้ดนตรี กลายเป็น ธุรกิจดนตรี นอกจากการขายเพลง หรือตัวศิลปินเองแล้ว ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของการตลาด เช่น เพลงจิงเกิ้ลโฆษณา เพลงประกอบภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งของใช้ในชีวิตประจำวันที่สามารถแปลงเสียงออกมาได้

ประเทศไทยก็ต้องรับซึ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่มีอิทธิพลต่อดนตรีในยุคปัจจุบันเช่นกัน อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ปัจจุบันการผลิตดนตรีในไทยได้เปลี่ยนมาเป็น Digital Format เช่นเดียวกับต่างประเทศ ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยนั้นมีอิทธิพลต่อแนวเพลงต่างๆ เช่น เพลงป๊อป หรือแม้กระทั่งเพลงลูกทุ่งไทยสมัยใหม่ อีกทั้งดนตรียังเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์วัฒนธรรม แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทำให้ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์นั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของ อุตสาหกรรมดนตรี ที่มีการแข่งขันสูงมาก และสร้างรายได้มหาศาลในปัจจุบัน

ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ นอกเหนือจากสิ่งพิมพ์ที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปแล้ว ยังมีงานออกแบบอีกแบบหนึ่งที่หลายคนอาจไม่ได้สนใจเท่าไร หรือมองข้ามไป งานออกแบบนี้เรียกว่า Environmental Graphics Design หรือ การออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม พอฟังดูแล้วอาจสงสัยว่า มันคืออะไร ? มันต่างจากงานสถาปัตยกรรมหรือไม่ ? หากยกตัวอย่างง่ายๆ พวกป้ายที่อยู่ในห้างสรรพสินค้า ป้ายในลานจอดรถ ป้ายในงานอีเวนท์ ป้ายจราจร ป้ายบอกสถานที่ ป้ายบอกทิศทาง การออกแบบป้ายเหล่านี้แหละครับคือการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม ซึ่งแต่ละที่แต่ละงานจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่างกัน ไปทั้งในไทยและต่างประเทศ เป็นอีก 1 ในจุดที่จะดึงดูดสายตาแก่ผู้เข้าชม และมีบทบาทมากในงานออกแบบ

“Chingcha Electronic Dance music festival” จึงเป็นงานเทศกาลดนตรีทางเลือกแห่งหนึ่งที่สามารถนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยที่นับวันจะเพิ่มขึ้นทุกวัน เป็นพื้นที่สำหรับการพบปะสังสรรค์ ผลักดัน ชมนดนตรีโดยมีนักดนตรีชื่อดังจากต่างประเทศ และจัดงานอย่างเป็นตัวของตัวเอง มีกิจกรรมมากมายภายในงานเป็นการสร้างค่านิยมและวัฒนธรรมที่ดีให้แก่สังคม สนับสนุนให้คนทั่วไปรวมถึงนักท่องเที่ยวได้เข้ามาชมงานแล้วรู้สึกว่ามันดีคืองานเทศกาลดนตรีในฝัน เป็นงานที่ตามหามานาน สร้างความอิมเมคความประทับใจแก่ผู้เข้าชม ด้วยงานศิลปะที่เข้ากันดีกับเพลง Electronic Dance music การจัดงานเทศกาลดนตรีในแต่ละครั้ง หากมันมีแค่ศิลปินมาเล่นเพลงอย่างเดียวจบ มันก็ไม่ใช่อะไรที่น่าตื่นเต้น สิ่งที่สำคัญไม่แพ้ดนตรีในงานก็คือ ธีมของงานที่โดดเด่น ซึ่งออกมาในรูปแบบของป้ายโฆษณาต่างๆ ป้ายบอกทาง เวที ชู่ม ประตู รวมถึงของที่ระลึกภายในงานเช่น เสื้อผ้า ภายในงานยังมีร้านค้าคอยให้บริการแก่ผู้ที่เข้ามาชมงานจึงเป็นที่มาของงานวิทยานิพนธ์นี้ที่อยากจะการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับงานเทศกาลดนตรี Electronic Dance Music ที่จัดขึ้นด้วยตัวข้าพเจ้าเอง ซึ่งเป็นงานที่อยากทำมานาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยการนำเอาแนวคิดจากตัวข้าพเจ้า ผสมผสานใส่ลงไปในงาน ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะของตัวงาน เป็นการเพิ่มคุณค่าในด้านศิลปะ การออกแบบ ทำให้เกิดความน่าสนใจ อยู่ในความทรงจำของผู้ที่มาร่วมงานเทศกาลดนตรีนี้

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

มีอายุ 20 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป เป็นผู้ที่มิคนตรีในหัวใจ รักงานรื่นเริง ชื่นชอบการเข้าสังคม แสวงหาประสบการณ์ที่ตื่นเต้น เร้าใจ และความแปลกใจที่ไม่เคยมีมาก่อน ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ มีกำลังจ่ายเงินค่าบัตรเข้างาน

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.4.1 ออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับงานเทศกาลดนตรี EDM โดยให้เข้ากับธีมของงานเทศกาล

1.4.2 พัฒนางานเทศกาลดนตรี Electronic Dance Music ในรูปแบบของข้าพเจ้า เพื่อเป็น 1 ในทางเลือกใหม่ของผู้รักในดนตรี Electronic Dance Music

1.4.3 รู้จักการวางแผนทำงานอย่างเป็นระบบ ทำให้รู้จักการแก้ปัญหาหลายวิธี เนื่องจากนี่คือการจัดงานเทศกาลเสมือนจริง ทุกอย่างจะต้องมีระบบ มีขั้นตอนอย่างมืออาชีพ ทั้งการดีไซน์และคอนเซ็ปของตัวงาน

1.4.4 คิดและทดลองทำงานดีไซน์ใหม่ๆ พัฒนางานออกแบบที่แตกต่างจากที่เคยมีมา

1.5 ขอบเขตของโครงการ

1.5.1 Logo และชื่อของงานเทศกาล

1.5.2 Signage

- ป้ายบอกทิศทาง Directional , ป้ายบอกชื่อและตำแหน่งของสถานที่หรือสิ่งของต่างๆ เช่น ป้ายชื่อ เมือง ป้ายชื่อห้อง จนถึงป้ายเครื่องดับเพลิง

- ป้ายให้ข้อมูลข่าวสาร Informational เพื่อบอกข้อมูลข่าวสารจนถึงการให้รายละเอียดถือเป็น ส่วนต่งต่างของสถานที่ ได้แก่ ป้ายบอกข้อมูลของงาน ป้ายประกาศ ป้ายแผนที่

- ป้ายควบคุม หรือบังคับ Restrictive or Prohibitive ป้ายเพื่อบอกข้อจำกัด ข้อห้ามต่างๆ เช่น ป้ายห้ามสูบบุหรี่ , ป้ายเตือนให้ปิดมือถือ จนถึงป้ายเขตหวงห้าม

รูปแบบการติดตั้งป้าย 1. ติดขึ้นจากผนัง 2. ติดตั้งพื้น 3. ห้อยจากด้านบน 4. ติดที่ผนัง.

สถานที่ติดป้าย 1. ภายในอาคาร 2. ภายนอกอาคาร 3. ลานจอดรถ 4. ส่วนร้านอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.3 Graphic

- เวกที่แสดงคอนเสิร์ต
- ชู่มถ่ายรูปร่างต่างๆภายในงาน
- เส้นที่ขายของ
- บัตรเข้าชมงาน / ริสแบนด์/ บัตรพนักงานฝ่ายต่างๆ
- สินค้าอื่นๆภายในงาน

1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.6.1 กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนและลงคอนเซปงานไว้ให้ไปในแนวทางเดียวกันการวางแผนในแต่ละขั้นตอนมีความรัดกุมและรอบคอบมากยิ่งขึ้น
- 1.6.2 ศึกษาข้อมูลอยู่เสมออย่าคิดว่าจากหนังสือ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงกับความจริงมากที่สุด
- 1.6.3 ศึกษาประวัติกระแสดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่เริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการดนตรีไทย
- 1.6.4 ศึกษาความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศ และพัฒนาการเปลี่ยนแปลงจากอดีต สู่ ปัจจุบัน รวบรวมสิ่งที่เหมาะสม เพื่อประยุกต์ใช้ในโครงการ
- 1.6.5 ศึกษาแนวทางการออกแบบประเภทเดียวกัน ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

1.7 ขั้นตอนการทำงาน

- 1.7.1 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
 - งานเทศกาลดนตรี EDM ที่เคยจัดมาในประเทศไทยและในต่างประเทศ
 - วางคอนเซปของงานที่ต้องการ
 - ศึกษาป้ายและสัญลักษณ์ที่ใช้กันมา ในประเทศไทย
 - ลงพื้นที่เพื่อดูสถานที่ที่จะจำลองแบบออกมา ดูว่าจุดไหนควรวางป้ายอะไรถึงจะเหมาะสมทั้งภายในและภายนอกอาคาร รวมถึงบริเวณโดยรอบทั้งหมด
- 1.7.2 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และนำมาสร้างเป็นงานออกแบบตามแบบแผนที่จัดเตรียมไว้ ในธีม และ Mood & Tone ที่กำหนด เพื่อนำเสนอต่ออาจารย์และผู้ประเมิน
- 1.7.3 สรุปผลการศึกษาคำเนิงานทั้งหมด
- 1.7.4 ตรวจสอบงานเพื่อที่จะดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างเสริมให้ชิ้นงานทุกชิ้นมีความสมบูรณ์มากขึ้นเรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.8.1 ได้ออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับงานเทศกาลดนตรี EDM
- 1.8.2 เพื่อเป็นแนวทาง หรือตัวอย่างที่สามารถใช้จัดงานเทศกาลดนตรี EDM ได้ในอนาคต
- 1.8.3 สามารถศึกษาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในงานและบริเวณรอบๆ และนำมาออกแบบได้เหมาะสม
- 1.8.4 เป็นประสบการณ์ครั้งหนึ่งที่สำคัญในชีวิต
- 1.8.5 ฝึกฝนต่อความอดทนอดกลั้น ในการทำงานเสมือนจริง

1.9 ประเด็นทางการศึกษาในด้านกราฟิกดีไซน์ (เช่น การใช้การโฆษณาณรงค์ งานภาพประกอบแบบเหนือจริง การใช้ Positive/Negative)

Environmental Graphic Design เลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม เป็นการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบกราฟิกสำหรับพื้นที่สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก การใช้องค์ประกอบการออกแบบกราฟิก การกำหนดตำแหน่งและทิศทาง การตกแต่ง การใช้วัสดุ ขั้นตอนการติดตั้งและเทคนิคการผลิต รวมทั้งฝึกปฏิบัติการแก้ปัญหาโดยการออกแบบตราสัญลักษณ์ การใช้ตัวอักษร และระบบป้ายสัญลักษณ์

1.10 Mood/Tone ของงาน

งานวัด (Temple fair) แนวคิดหลักในการออกแบบของข้าพเจ้าคือ “ความเป็นไทย” แม้งานเทศกาลดนตรีจะมีจุดเริ่มต้นมาจากต่างชาติ แต่ในเมืองงานนี้จัดขึ้นที่เมืองไทย จึงอยากจะนำความเป็นไทยมาเป็นจุดขาย เพื่อดึงดูดชาวต่างชาติและชาวไทยด้วยกัน ที่นี่ยุคสมัยถึงงานรื่นเริง แสง สี เสียง คนไทยหลายคนนึกถึงงานวัด ที่มีลูกทุ่ง หมอลำ มีเครื่องเล่นที่เป็นเอกลักษณ์ บุธต่างๆ และมีสีสันที่ค่อนข้างเป็นเอกลักษณ์ข้าพเจ้าต้องการทำในธีมงานวัดนี้ให้ออกมาเป็นแบบฉบับสากล จึงได้ไอเดียที่จะใช้เทคนิคต่างๆ มาใช้ในงานออกแบบ และอื่นๆเช่น ดีไซน์ชิงช้าสวรรค์ใหม่หมด ดีไซน์ตัวอักษรเป็นมอนเตอร์มาสอดคล้องประจํางาน และอีกมากมายเน้น โทนสีสดใส หลากสี ให้ได้บรรยากาศของงาน สื่อถึงความสนุกสนาน และเพื่อเข้ากับแนวดนตรี EDM

1.11 แหล่งข้อมูลการทำงาน

Youtube Google Facebook pinterest โดยเน้นไปที่งานเทศกาลดนตรี EDM ที่เคยจัดมาแล้วทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เช่น tomorrowland

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

แนวคิด วิเคราะห์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติความเป็นมาของคอนเสิร์ต

แรกเริ่มนั้นคอนเสิร์ตก็เป็นการบรรเลงเพลงโหมโรงก่อนการแสดงละครสำหรับในยุโรป นั้นคนตรีมีอยู่ในโบสถ์หรือไม่ก็อยู่ในราชสำนักที่มีเจ้านายและขุนนางอุปถัมภ์คนตรีในราชสำนัก และขุนนางนั้นเป็นวงดนตรีส่วนตัวเฉพาะบุคคลหรือเฉพาะกลุ่มเท่านั้น โบสถ์จึงเป็นสถานที่เดียวที่สามัญชนสามารถเข้าไปฟังดนตรีได้คนส่วนหนึ่งไปโบสถ์เพื่อจะฟังดนตรีจึงถือได้ว่าเริ่มต้นมาจากชนชั้นสูงในสังคมก่อนต่อเมื่อได้รับความนิยมมากขึ้นทำให้คอนเสิร์ตแพร่หลายออกไปสู่ประชาชน

คอนเสิร์ต (Concert) เป็นภาษาอิตาเลียนหมายถึงการบรรเลงดนตรีพร้อมๆกันในความหมายเดิมคอนเสิร์ตหมายถึง “การรวมวง”ซึ่งจะพบในประวัติดนตรีตะวันตกว่า Vocal concerts หมายถึงการรวมวงของการขับร้องหรืออาจพบในลักษณะของการรวมวง(Concerts of instruments)ซึ่งเป็นการรวมวงที่ใช้เครื่องดนตรีส่วนๆคอนเสิร์ตไม่ได้หมายถึงเหตุการณ์ของการแสดงแต่อย่างใดสำหรับความหมายในปัจจุบันนั้นคอนเสิร์ตมีความหมายเปลี่ยนไปโดยหมายถึงเหตุการณ์ของการแสดงดนตรีในที่สาธารณะของวงดนตรีที่มีตั้งแต่ 3 คนเป็นต้น ไปกระทั่งเป็นวงซิมโฟนีโดยเฉพาะเป็นการบรรเลงดนตรีเพื่อการฟังส่วนการบรรเลงดนตรีในที่สาธารณะลักษณะเดียวกันแต่มีจำนวนคนแสดง 1-3 คนเรียกว่ารีไซเตล (Recital) หลักฐานที่พบมีการแสดงรีไซเตลครั้งแรกขึ้นเมื่อปีค.ศ. 1840 ที่กรุงลอนดอน โดยการแสดงของฟรานซ์ลิชต์ ได้แสดงคอนเสิร์ตทุกวันเวลา 4 โมงเย็นติดต่อกันเป็นเวลา 6 ปีจากเหตุการณ์แสดงครั้งนี้ทำให้คอนเสิร์ตแพร่ขยายไปตามเมืองต่างๆทั่วยุโรปและทั่วโลกในที่สุด

ในประเทศไทยการแสดงคอนเสิร์ตครั้งแรกเริ่มเมื่อใดไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้ส่งทูตพระโกศาธิบดี (ปาน) ไปฝรั่งเศสเมื่อปีพ .ศ. 2228 ฝ่ายฝรั่งเศสให้การต้อนรับโดยเชิญท่านไปชมคอนเสิร์ตโอเปร่า (Opera) ซึ่งเป็นผลงานของลีลี (Jean Baptiste Lully) สันนิษฐานว่าคอนเสิร์ตน่าจะติดมากับคณะราชทูตไทยสมัยนั้นสำหรับหลักฐานที่ปรากฏแน่ชัดคือในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้มีการเลี้ยงต้อนรับฝรั่งเศสโดยจัดเป็นคอนเสิร์ตที่มีลักษณะคล้ายโอเปร่า ฝรั่งเศส ต่อจากนั้นคอนเสิร์ตได้เริ่มแพร่หลายเข้าสู่ประชาชนมากขึ้น โดยในวันที่ 7 มกราคม 2436

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือ ,บางกอกไทมส์ได้ตีพิมพ์โฆษณาเชิญชวนให้ไปฟังคอนเสิร์ตโดยจัดแสดงที่โรงแรมโอเรียนเต็ลเป็นการบรรเลงเดี่ยวเปียโนโดยนักเปียโนชาวเยอรมันอัลเบิร์ตฟรีดเดนธอล์ (Herr Albert Friedenthal) โดยบรรเลงเพลงของเบโทเฟนวากเนอร์โจแฮบบริทซ์และชอแปงบราห์มส์คอรเรลลิกริกไซคอฟสกีทอมเม (Francis Thomas เป็นนักดนตรียอดเยี่ยมชาวฝรั่งเศสในสมัยนั้น) ก๊อดชอว์ค (Louise Gottschalk เป็นนักเปียโนคีตกวีชาวอเมริกันศึกษาในฝรั่งเศสซึ่งเป็นนักดนตรียอดเยี่ยมในสมัยนั้น) นอกจากนี้ยังบรรเลงผลงานของลิซต์ (Liszt) และผลงานของเขาเองด้วยในครั้งนี้มีกรเก็บบัตรผ่านประตูราคา 5 สตางค์สำหรับในเมืองไทยปัจจุบันความหมายแปรออกไปจากเดิมอีกมากกว่าคือการแสดงประกอบดนตรีทุกชนิดเป็นคอนเสิร์ตหมดไม่ว่าการแสดงพื้นบ้านลูกทุ่งลูกกรุงแจ๊สคลาสสิกนอกจากนี้คอนเสิร์ตยังเป็นชื่อของรายการอีกมากมายเช่นคอนเสิร์ตดิคเอร์เจ็ดสีคอนเสิร์ตคอนเสิร์ตแดนเดี่ยวคอนเสิร์ตลีม โลกเบิร์ตอินคอนเสิร์ต

2.2 ลักษณะโดยทั่วไปของคอนเสิร์ตศิลปินต่างประเทศสมัยใหม่

คอนเสิร์ต (Concert) คือการแสดงดนตรีสดแสดงต่อหน้าคนดูในสถานที่และเวลาที่ได้มีการตกลงกันเอาไว้โดยผู้แสดงอาจมีนักดนตรีเพียงหนึ่งคนหรืออาจจะมีนักดนตรีหลายคนเครื่องดนตรีหลายชิ้นเป็นวงดนตรีก็ได้เช่นวงออร์เคสตรา , วงประสานเสียงหรือวงดนตรีเราอาจเรียกการแสดงคอนเสิร์ตว่า โชว์ (Show) หรือ กิ๊ก (gig)

ทัวร์คอนเสิร์ต (Tour Concert) คือการทัวร์ของนักดนตรีกลุ่มดนตรีศิลปินในหลายๆเมืองหลายๆสถานที่โดยเฉพาะในวงการเพลงป๊อปที่จะมีโปรเจกต์ใหญ่หลายเดือนหรือเป็นปี

โปรโมทัวร์ (Promo Tour) คือการทัวร์อีกประเภทหนึ่งที่มีจุดประสงค์เพื่อการโปรโมทอัลบั้มเพื่อขยายอัลบั้มของตัวศิลปิน

เทศกาลดนตรี (Music Festival) คือคอนเสิร์ตที่รวมหลายๆศิลปินเข้าด้วยกันตัวอย่างเทศกาลดนตรีที่มีชื่อเสียงเช่น Woodstock Music , Sunburn , Outlook , O.Z.O.R.A. , Stereosonic , Electric Zoo , GlobalGathering , Ultra Music Festival , Sensation , Electric Daisy Carnival , Tomorrowland , Summer Sonic เป็นต้น

ส่วนประเทศไทยมีเทศกาลดนตรีเช่น Fullmoon Party , S2O songkran music festival , together festival , road to ultra , warp music festival , Maya Music Festival เป็นต้น

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งคอนเสิร์ตออกได้ในหลายลักษณะดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1 แบ่งตามที่มาของรายได้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

- คอนเสิร์ตที่เก็บค่าผ่านประตูรายได้หลักมาจากสองส่วนคือค่าผ่านประตู (Ticketing) และผู้ให้การสนับสนุน (Sponsorship)

- ฟรีคอนเสิร์ตโดยมีรายได้หลักมาจากงบประมาณสนับสนุนจากทางผู้ให้การสนับสนุน (Sponsorship) เพียงอย่างเดียว

2.2.2 แบ่งตามลักษณะของสถานที่จัดงานสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

- คอนเสิร์ตในร่ม (Indoor-concert)

- คอนเสิร์ตกลางแจ้ง (Outdoor concert)

2.2.3 แบ่งตามลักษณะของแนวดนตรีเช่นแนวเพลงแจ๊ส (Jazz), ป๊อป (Pop), บลูส์ (Blues) ร็อก (Rock) เป็นต้น

2.3 องค์ประกอบสำคัญของการจัดคอนเสิร์ต

การแสดงคอนเสิร์ตแต่ละครั้งจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆมากมายทั้งผู้แสดงและผู้ชมและมีทีมงานจัดเตรียมงานในด้านต่างๆอาทิเช่นสถานที่เวทีแสงสีเสียงการประชาสัมพันธ์การจำหน่ายบัตรพนักงานเดินตัว (Usher) ฯลฯซึ่งคอนเสิร์ตที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งนั้นจะมีผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและค่าใช้จ่ายเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากทั้งนี้ทั้งนั้นผู้จัดจะเป็นผู้แบกรับค่าใช้จ่ายทั้งหมดเหล่านี้และหารายได้หลักจากสองช่องทางคือการจำหน่ายบัตรเข้าชมและจากผู้ให้การสนับสนุนงานโดยสรุปคอนเสิร์ตมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 8 ส่วนด้วยกันคือ

2.3.1 ผู้จัดคอนเสิร์ต (Concert promoter/Organizer)

ในอดีตธุรกิจการจัดคอนเสิร์ตศิลปินต่างประเทศผู้จัดคอนเสิร์ตส่วนใหญ่มักจะเป็นค่ายเพลง-เจ้าสังกัดของศิลปินหรือสถานีวิทยุค่ายเพลงคือหน่วยงานทางการค้าโดยมีหน้าที่หลักคือการหารายได้สูงสุดแก่บริษัทสินค้าที่ออกสู่ตลาดได้แก่ตัวศิลปินและเสียงเพลงในรูปแบบของเทปคาสเซ็ทหรือซีดีรอมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าวค่ายเพลงจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบในหลายๆส่วนเช่นในส่วนผลิตได้แก่การสร้างสรรคของแนวเพลงทั้งการเขียนเนื้อร้องและทำนองการหาศิลปินสร้างทำเต็มและความเป็นตัวตนของศิลปินนอกจากนี้เมื่อจัดทำเพลงเรียบร้อยแล้วทางค่ายเพลงจำเป็นต้องทำการโฆษณาประชาสัมพันธ์เทปเพลงของตนเพื่อให้เป็นที่รู้จักพร้อมทั้งพยายามสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ลูกค้าซื้อสินค้าของตนซึ่งวิธีการหนึ่งที่ค่ายเพลงนิยมทำคือการจัดคอนเสิร์ตเพื่อโปรโมทศิลปินซึ่งทำให้ในหลายๆครั้งค่ายเพลงก็จะเป็นผู้จัดคอนเสิร์ตเองหรือทำร่วมกับคลื่นวิทยุใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนของค่ายเพลงมีวัตถุประสงค์ในการจัดคอนเสิร์ตเพื่อประชาสัมพันธ์ศิลปินที่กำลังออกอัลบั้มใหม่ มักจะมีรูปแบบการตั้งงบประมาณค่าใช้จ่ายสำหรับจัดงานเพียงด้านเดียว ไม่ได้มีการตั้งเป้าหมายกำไรจากการจัดคอนเสิร์ตมากนัก ต่อมาเมื่อมีการเข้ามาของยุคดิจิทัลไฟล์เพลงแบบดิจิทัลหรือ MP3 ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ทำให้โครงสร้างรายได้ของค่ายเพลงนั้นเปลี่ยนไปจากเดิมที่มีรายได้หลักจากการจำหน่ายวัสดุบันทึกเสียงและภาพได้แก่เทปคลาสเซ็ทและซีดีเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทำให้สัดส่วนรายได้จากการจำหน่ายซีดีลดลงเป็นอย่างมากทำให้ค่ายเพลงต้องหันมาพึ่งรายได้จากภาพลักษณ์ของศิลปินแทนเช่นการแสดงสดการโชว์ตัวศิลปินตามงานต่างๆ การเป็นพรีเซ็นเตอร์สินค้าและการจัดคอนเสิร์ตเป็นต้น ในส่วนของสถานีวิทยุจะมีวัตถุประสงค์ในการจัดคอนเสิร์ตที่แตกต่างออกไปจากค่ายเพลง โดยจะใช้คอนเสิร์ตเพื่อสองวัตถุประสงค์หลักคือเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางการตลาดประชาสัมพันธ์กันให้เป็นที่รู้จักในหมู่นักฟังและเพื่อหารายได้ปัจจุบันธุรกิจผู้จัดคอนเสิร์ตหรือโปรโมเตอร์คอนเสิร์ต (Concert promoter/Concert organizer) จึงเติบโตขึ้นผู้จัดคอนเสิร์ตคือหน่วยงานหรือกลุ่มคนที่ดำเนินการจัดกิจกรรมดนตรีโดยการจัดคอนเสิร์ตแต่ละครั้งจะต้องมีการเตรียมการในด้านต่างๆ และมีการหารายได้จากจำหน่ายบัตรและจากผู้สนับสนุนงานหน่วยงานลักษณะนี้จะมีรายได้มาจากการทำธุรกิจคอนเสิร์ตซึ่งปัจจุบันหน่วยงานนี้จะไม่ได้เป็นผู้ที่ผลิตเทปเพลงหรือมีส่วนได้ส่วนเสียกับยอดขายเทปเพลงของศิลปินที่ตนนำมาจัดคอนเสิร์ตเลยรายได้หลักมาจากการเก็บค่าบัตรผ่านประตูและเงินสนับสนุนจากผู้ให้การสนับสนุน

2.3.2 ศิลปินและแนวเพลง (Artist and Genre)

ในการจัดคอนเสิร์ตแต่ละครั้งเปรียบเสมือนสถานที่สังสรรค์สำหรับคนที่มีความชอบแบบเดียวกันหรือใกล้เคียงกันซึ่งทำให้การสื่อสารภายในคอนเสิร์ตนั้นจะเป็นการสื่อสารภายในกลุ่มดังนั้นศิลปินและนักร้องจึงถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้คอนเสิร์ตนั้นหารายได้สำหรับธุรกิจคลื่นวิทยุนี้จะมีช่องทางรายได้หลักมาจาก 1. การขายพื้นที่โฆษณาหรือที่เรียกว่า “สปอตโฆษณา” และ 2. การขายกิจกรรมการตลาดต่างๆ หรือที่เรียกว่า “แคมเปญ (Campaign)” โดยแคมเปญกิจกรรมต่างๆ ที่คลื่นวิทยุจัดนั้นจะมีหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่นการจัดคอนเสิร์ตการจัดงานแฟร์การจัดประกวดดนตรีหรือการจัดกิจกรรมชิงรางวัลต่างๆ สาเหตุของการจัดแคมเปญกิจกรรมต่างๆ นอกเหนือจากการหารายได้หลักจากการขายสปอตโฆษณาเนื่องมาจากโดยปกติคลื่นวิทยุต่างๆ จะมีช่วงเวลาโฆษณาที่เหลือจากการขายซึ่งการจัดกิจกรรมต่างๆ นั้นทางคลื่นจะนำเวลาโฆษณาที่เหลือออกมาใช้สำหรับการประชาสัมพันธ์แคมเปญกิจกรรมต่างๆ ดังนั้นต้นทุนในการประชาสัมพันธ์งานจึงทำให้การจัดงานมีต้นทุนที่ได้เปรียบผู้จัดงานทั่วไปทำให้ใน

การขายแคมเปญต่างๆที่ลื่นวิทย์จึงมักจะมีราคาขายงานที่ไม่สูงหรือใช้โควตาการเป็นผู้สนับสนุนงานมาเป็นของแถมในการขายสื่อเป็นต้นประสบความสำเร็จหรือไม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอนเสิร์ตที่จะต้องเสียเงินค่าบัตรเพื่อเข้าชมหากศิลปินใดเป็นที่นิยมจะเห็นได้ว่ายอดการขายบัตรนั้นจะถูกจำหน่ายหมดอย่างรวดเร็วอย่างเช่นคอนเสิร์ตแบบเบิร์ดเบิร์ดโดยธงไชยแมคอิน โดยซึ่งถือได้ว่าเป็นศิลปินยอดนิยมของคนไทยบัตรในคอนเสิร์ตนั้นแต่ละรอบสามารถขายได้หมดภายในเวลาไม่ถึง 1 วัน

2.3.3 ผู้สนับสนุน (Sponsor)

ในการจัดคอนเสิร์ตครั้งหนึ่งจำเป็นต้องใช้ต้นทุนสูงเนื่องจากต้องมีค่าใช้จ่ายในทุกๆส่วน ทั้งศิลปินสถานที่แสงสีเสียงและเวทีที่พร้อมสำหรับการแสดงรวมไปถึงการโฆษณาประชาสัมพันธ์ซึ่งถือได้ว่าเป็นงบประมาณที่สูงมากในปัจจุบันดังนั้นต้นทุนที่สูงก็จะถูกสะท้อนออกมาในรูปของราคาบัตรเข้าชมงานที่สูงเช่นกันด้วยเหตุนี้การจัดคอนเสิร์ตให้ประสบผลสำเร็จและเป็นที่ยอมรับใจสำหรับผู้ชมทั้งในด้านคุณภาพและด้านราคาของผู้บริโภคสามารถจ่ายได้จึงจำเป็นต้องหาผู้สนับสนุนเพื่อลดต้นทุนผู้สนับสนุนนั้นสามารถที่จะสนับสนุนเป็นเงินสดหรือเป็นสิ่งอื่นที่เกี่ยวข้องกับต้นทุนของการจัดคอนเสิร์ตเช่นให้การสนับสนุนทางด้านสถานที่สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือที่พักสำหรับศิลปินเป็นต้นโดยสิ่งที่คุณสนับสนุนจะได้รับคือการประชาสัมพันธ์ตราสินค้าของผู้สนับสนุนผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ของคอนเสิร์ตรวมถึงพื้นที่ด้านหน้างานเพื่อจัดทำกิจกรรมส่งเสริมการขายของผู้สนับสนุน

2.3.4 ผู้ชมผู้ฟัง (Audience)

ผู้ชมคอนเสิร์ตจะมีลักษณะเป็น Spectator คือเป็นลักษณะ Face to Face ผู้ชมจะได้รับชมอรรถรสจากเสียงเพลงและการแสดงโดยตรงจากสถานที่จริง โดยที่ผู้ชมนั้นจะมีความชอบคล้ายๆกันทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างกลุ่ม (Group Communication) ปัจจุบันการแสดงคอนเสิร์ตอาจจะมีการผสมผสานใช้วงดนตรีใหญ่และเปิดเทปเพลงให้นักร้องและนักเต้นแสดงท่าทางลีลาประกอบเพลงที่จะสะท้อนความหมายของเพลงเพราะว่านักร้องไม่สามารถเต้นและร้องในทุกๆเพลงติดต่อกันได้ในระยะเวลายาวนานได้ผู้จัดคอนเสิร์ตจึงใช้ลักษณะผสมผสานโดยบางเพลงก็จะให้นักร้องและวงดนตรีเล่นแต่บางเพลงก็จะเปิดเทปให้นักร้องขับปาก (ลิปซิง) และแสดงท่าทางเหมือนการร้องเพลงสด

2.3.5 รายได้และค่าใช้จ่าย (Revenue and Cost)

รายได้ในการจัดคอนเสิร์ตนั้นมาจาก 2 ส่วนได้แก่รายได้จากการขายบัตรผ่านประตูเพื่อเข้าชมและรายได้จากผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดคอนเสิร์ตจะสามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ ค่าใช้จ่ายก่อนวันงานและค่าใช้จ่ายในวันงาน

- ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นก่อนงานจะประกอบไปด้วยค่าใช้จ่ายในการโฆษณาประชาสัมพันธ์งาน ค่าจ้างทีมงานในการผลิตสื่อต่างๆ ค่าธรรมเนียมตัวแทนจำหน่ายบัตรค่าจ้างทีมงานในการเตรียมงาน และประสานงานฝ่ายต่างๆ

- ส่วนค่าใช้จ่ายในวันงานจะประกอบไปด้วยค่าตัวศิลปิน (Artist), ค่าเช่าสถานที่ (Venue), ค่าเช่าแสงสีเสียง (Light and Sound), ค่าจ้างทีมงานตั้งแต่โปรดิวเซอร์ (Producer), ทีมงานหลังเวที (Backstage) และพนักงานเดินตั๋ว (Usher)

2.3.6 การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ (Advertising and PR)

คอนเสิร์ตเป็นกิจกรรมทางดนตรีที่มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการสูงและมีเป้าหมายของการจัดงานเพื่อแสวงหากำไรและมีรายได้หลักมาจากยอดจำหน่ายบัตรเข้าชมดังนั้นการประชาสัมพันธ์งานให้มีผู้ทราบข้อมูลการจัดงานให้มากจะเป็นการช่วยลดความเสี่ยงในการจำหน่ายบัตรได้ การโฆษณาหรือการส่งสาร ไปยังกลุ่มเป้าหมายของคอนเสิร์ตนั้นสามารถส่งผ่านได้ในหลายช่องทางด้วยกันเช่น โทรทัศน์วิทยุสิ่งพิมพ์สื่อออนไลน์สื่อออนไลน์เป็นต้นการเลือกใช้สื่อแต่ละสื่อ นั้นจะให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันเพราะแต่ละสื่อมีรูปแบบของการเผยแพร่ปริมาณการเข้าถึงผู้บริโภค แต่ละกลุ่มประเภทของผู้รับสื่อและต้นทุนที่แตกต่างกันออกไปทั้งนี้ผู้บริโภคในยุคสมัยนี้มีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้นและมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลได้มากกว่าเดิมผู้บริโภคจึงมีความสามารถในการเลือกที่จะรับสื่อตามวิถีชีวิต (Lifestyle) ของตัวเองฉะนั้นเจ้าของงานหรือฝ่ายการตลาดจึงต้องรู้และเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer behavior) เพื่อที่จะพัฒนาช่องทางสื่อและสร้างแพลตฟอร์มใหม่ๆ เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สำคัญต้องให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วมในการทำสื่อที่จะสื่อถึงผู้บริโภคด้วย

ผู้จัดคอนเสิร์ตมักจะนิยมใช้สื่อประชาสัมพันธ์งานที่เข้าสู่กลุ่มเป้าหมายในระยะเวลาที่รวดเร็วและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เป็นจำนวนมาก ได้แก่ สื่อโทรทัศน์วิทยุหนังสือพิมพ์โปสเตอร์แผ่นพับใบปลิวและ Billboard ตามจุดต่างๆ การโฆษณาประชาสัมพันธ์คอนเสิร์ตนั้นจะถูกแบ่งออกได้

ทั้งหมดเป็น 2 แนวทางก็คือการโฆษณา (Advertising) และการทำประชาสัมพันธ์ (Public Relations)

การโฆษณา(Advertising) คือการประชาสัมพันธ์คอนเสิร์ตผ่านการซื้อพื้นที่สื่อเนื้อหาของสิ่งที่ต้องการจะสื่อจะถูกส่งผ่านจากทางผู้จัด โดยตรงไม่มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่ต้องการสื่อสาร เช่นการซื้อสปอตโฆษณาคอนเสิร์ตผ่านโทรทัศน์วิทยุหรือการซื้อพื้นที่โฆษณาในหน้าหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

การทำประชาสัมพันธ์ (Public Relations) คือการประชาสัมพันธ์คอนเสิร์ตผ่านสื่อโดยการฝากข่าวประชาสัมพันธ์โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการซื้อสื่อโดยผู้จัดจะว่าจ้างนักประชาสัมพันธ์ (Media Relations) เพื่อวางกลยุทธ์การสื่อสารให้แก่งานและดำเนินการส่งข่าวของงานให้สื่อต่างๆเช่นฝากข่าวผ่านปฏิทินข่าวตามคอลัมน์บนเทีงทางหนังสือพิมพ์นิตยสารหรือผ่านรายการบนเทีงทางโทรทัศน์เป็นต้นซึ่งในลักษณะของการประชาสัมพันธ์นั้นข้อความอาจจะมีการนำไปตัดแปลงก่อนการนำเสนอบ้างในบางครั้งซึ่งผู้จัดจะต้องแลกกับการประหยัดค่าใช้จ่ายเมื่อเทียบกับการลงโฆษณา

2.3.7 ตัวแทนจัดจำหน่ายบัตร (Ticketing distributor/Ticketing outlet)

ปัจจุบันบริษัทตัวแทนจัดจำหน่ายบัตร (Ticketing distributor/Ticketing outlet) มีความสำคัญอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมการจัดคอนเสิร์ตโดยในอดีตผู้จัดคอนเสิร์ตส่วนใหญ่จะจัดจำหน่ายบัตรผ่านร้านขายเทป-ซีดีและการตั้งบูธตามห้างสรรพสินค้าหรือตามมหาวิทยาลัยซึ่งวิธีการแบบนี้มีต้นทุนที่สูงและใช้แรงงานคนในการดำเนินงานล้วนๆแต่ในยุคปัจจุบันที่ร้านขายเทป-ซีดีได้ปิดตัวลงไปเป็นจำนวนมากเนื่องจากการเข้ามาของ MP3 ทำให้ธุรกิจจัดจำหน่ายบัตรได้เจริญเติบโตขึ้นและผู้จัดหันไปใช้บริการของบริษัทตัวแทนจัดจำหน่ายบัตรกันหมดโดยในปีพ .ศ.2542 บริษัทไทยทิกเก็ตมาสเตอร์จำกัด ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยเป็นบริษัทลูกของบริษัทบีอีซีเทโรเอ็นเตอร์เทนเมนท์จำกัด (มหาชน) และต่อมาก็ได้ร่วมทุนกับบริษัทเมเจอร์ซีเนเพล็กซ์กรุ๊ปจำกัด (มหาชน) ซึ่งเข้ามาดำเนินธุรกิจในเรื่องของเมเจอร์ทิกเก็ตติ้งเซ็นเตอร์และเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น“ไทยทิกเก็ตเมเจอร์”ช่องทางการจัดจำหน่ายได้แก่สาขาจัดจำหน่ายบัตร, การซื้อบัตรออนไลน์(Website), ศูนย์โทรศัพท์ (Call Center), การซื้อผ่านโทรศัพท์มือถือ (Wap) และสาขาจำหน่ายบัตรที่บริหารงานโดยพันธมิตรทางธุรกิจจึงเรียกได้ว่าบริษัทไทยทิกเก็ตเมเจอร์จำกัดเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรแบบครบวงจรเต็มรูปแบบแห่งแรกในประเทศไทย ในปีพ.ศ. 2551 บริษัทโทเทิลเรสเซอร์เวชั่น จำกัดตั้งขึ้น โดยบริษัทอิมแพ็คเอ็กซิซิชั่นแมนเนจเม้นท์จำกัดซึ่งเป็นผู้บริหารศูนย์การแสดงสินค้าและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประชุมอิมแพ็คเมืองทองธานี โดยมีนโยบายที่ต้องการขยายธุรกิจมีการจัดจำหน่ายบัตรการแสดงต่างๆเพื่อรองรับการขยายตัวของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบันเทิงรวมทั้งอุตสาหกรรมการแสดงสินค้าและการประชุม (MICE: Meeting Incentive Convention and Exhibition) โดยมีช่องทางการจัดจำหน่ายบนสถานีรถไฟและในห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์และห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียมดังนั้นในปัจจุบันกับสถานะการเติบโตและการแข่งขันของธุรกิจบันเทิงทำให้ธุรกิจการจัดจำหน่ายบัตรจึงเติบโตขึ้นเช่นเดียวกันโดยในปัจจุบันทั้งสองบริษัทได้ครองส่วนแบ่งตลาดการจัดจำหน่ายบัตรคอนเสิร์ตแทบจะเรียกได้ว่าทั้งหมดของตลาดโดยจะมีช่องทางอื่นๆที่เป็นทางเลือกใหม่แต่ยังไม่เป็นที่นิยมเช่นการซื้อบัตรผ่านมือถือหรือผ่านเว็บไซต์ซึ่งมีความยุ่งยากและซับซ้อนไม่ย่ำต่อความเข้าใจของผู้บริโภคทำให้ช่องทางจัดจำหน่ายบัตรในลักษณะของบูทจึงเป็นช่องทางการจำหน่ายบัตรที่เป็นที่นิยมที่สุดในปัจจุบัน

2.3.8 ฝ่ายผลิต , ศิลป์, เวที, แสงสีและเสียง

ในกระบวนการผลิตคอนเสิร์ตจะแบ่งออกเป็นสามช่วงก็คือช่วงก่อนวันจัดงานวันงานและช่วงหลังงานในแต่ละช่วงฝ่ายผลิตแต่ละฝ่ายก็จะมีส่วนเกี่ยวข้องและมีหน้าที่ของแต่ละฝ่ายดังนี้

ช่วงก่อนวันจัดงานฝ่ายศิลป์จะเป็นฝ่ายที่ดำเนินการในส่วนของการทำสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ อาทิ ภาพและเอกลักษณ์หลักของงาน (Key Visual) โปสเตอร์สปอตวิทยุ (Radio Spot) หรือสปอตทีวี (TVC Spot)

วันงานทีมงานฝ่ายระบบเวทีแสงสีและเสียงจะมีส่วนเกี่ยวข้องในการนำเสนอรูปแบบที่เหมาะสมกับการแสดงครั้งนั้นๆ โดยจะมีการวางแผนเบื้องต้นตั้งแต่ช่วงเริ่มคอนเสิร์ตตลอดจนบริหารงบประมาณสำหรับการแสดงทั้งหมดให้แก่เจ้าของงานและในการแสดงใดๆจะต้องมีโปรดิวเซอร์หรือเรียกว่าผู้อำนวยการผลิต (Producer) เป็นแกนในการดูแลส่วนนี้

ช่วงหลังงานตามธรรมเนียมของการจัดงานในช่วงหลังจากจบงานผู้จัดมักจะซื้อพื้นที่ลงโฆษณาเพื่อลงโฆษณาขอบคุณผู้ให้การสนับสนุนการจัดงาน (โดยงบประมาณส่วนนี้ได้ถูกวางแผนไว้ในบชี้อตั้งแต่เริ่มดำเนินงาน) และนำเสนอภาพความสำเร็จของงานโดยฝ่ายศิลป์จะต้องเตรียมชิ้นงาน โฆษณา (Artwork) สำหรับลงโฆษณา

2.4 แนวความคิดผู้ฟังเพลงไทยในยุคดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมัยนี้จะฟังเพลงแต่ละที แค่อัฒตสมาร์ทโฟนขึ้นมาก็เข้าไปอยู่ในโลกของคนตรีได้ง่ายๆ แล้วแต่ความสะดวกสบายแบบนี้กลับสร้างพฤติกรรมให้นักฟังเพลงรุ่นใหม่กดข้ามหรือเปลี่ยนเพลงก่อนที่เพลงจะจบด้วยซ้ำ ซึ่งนี่ก็เป็นความท้าทายของคนทำเพลงยุคนี้ที่ต้องแต่งเพลงให้ถูกกับลักษณะการฟังเพลงของคนรุ่นใหม่พกแค่สมาร์ทโฟนเครื่องเดียวก็สามารถฟังเพลงได้ทุกที่ทุกเวลา และยิ่งเลือกฟังเฉพาะเพลงที่ชอบได้เป็นร้อยกว่าเพลง ด้วยการสร้างเป็นเพลย์ลิสต์ส่วนตัว การเข้าถึงโลกแห่งดนตรีที่สะดวกสบาย ใกล้ชิดกับนักฟังเพลงยุคใหม่มากขึ้น แต่กลับทำให้ผู้ฟังสมาธิสั้นลง เมื่อผลสำรวจของ พอล ลามิเยร์ บล็อกเกอร์ด้านดนตรีชื่อดัง ที่รวบรวมจากผู้ให้บริการของสปอติฟาย บริการสตรีมมิงเพลงออนไลน์กว่าหนึ่งล้านคน พบว่าผู้ฟังมีพฤติกรรมการเปลี่ยนหรือข้ามเพลงก่อนที่เพลงจะจบสูงถึงร้อยละ 48 โดยมีผู้กดเปลี่ยนเพลงใน 5 วินาทีแรกร้อยละ 24 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 35 ใน 30 วินาทีแรกของเพลงผลสำรวจยังพบว่ากลุ่มที่ฟังเพลงไม่ค่อยจบกันเท่าไรก็คือกลุ่มวัยรุ่น เป็นเพราะว่าเป็นกลุ่มที่มีเวลาว่างมากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่ ทำงานแล้ว ก็จะใช้เวลาไปกับการเลือกเพลงที่ชอบได้มากกว่า และอีกสาเหตุสำคัญก็คืออุปกรณ์การฟังเพลงอย่างโทรศัพท์มือถือที่ผู้ใช้สามารถกดเปลี่ยนเพลงได้ง่ายๆ รวมถึงดนตรีและเนื้อหาของเพลง ที่อาจไม่ตรงกับรสนิยมของคนฟังจากยุคแผ่นไวนิลและเทปคาสเซ็ท ที่ผู้ฟังต้องรอให้เพลงจบก่อนถึงค่อยเริ่มต้นฟังเพลงใหม่ มาถึงยุคที่สื่อบันเทิงมีมากขึ้น ทั้งเอ็มพีสาม แผ่นซีดี และการสตรีมมิงบนอินเทอร์เน็ต ยิ่งทำให้ผู้ฟังมีสิทธิเลือกมากขึ้น การแต่งเพลงเพื่อตอบโจทย์ผู้ฟัง เช่น การเข้าท่อนฮุคตั้งแต่วินาทีแรกๆ เพื่อดึงความสนใจ หรือการยึดเนื้อหาและทำนองของเพลงฮิตเพื่อเพิ่มจำนวนยอดผู้ฟัง อาจเป็นทางออกของนักทำเพลงสมัยนี้ หากยุคปัจจุบันที่มีแนวดนตรีมากขึ้น ผู้ฟังเลือกฟังเฉพาะแนวเพลง ที่ตัวเองชื่นชอบ ยากที่ค่ายเพลงและคนทำเพลงจะสร้างผลงานตอบสนองได้ตรงกับรสนิยมผู้ฟังทุกกลุ่มโลกออนไลน์อาจช่วยให้การเข้าถึงเพลงง่ายขึ้นเพียงปลายนิ้ว และเปิดโลกการฟังเพลงใหม่ๆ ให้กับผู้ฟังก็จริง ซึ่งรูปแบบการฟังเพลงที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย หนีไม่พ้นที่คนทำงานเพลง รวมถึงบริการการฟังเพลงที่ต้องปรับตัวตามไปด้วย อย่างบริการของ Spotify ที่ผู้ฟังสามารถข้ามเพลงได้แบบไม่จำกัด โดยต้องเสียค่าบริการเพิ่มเติมเป็นต้น

2.5 ข้อมูลแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์

หลังจากคำว่า Dance Music ได้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อเรียกดนตรีที่ใช้เต้นรำอย่างเป็นทางการ เมื่อมีการค้นพบดนตรี Disco ในยุคปลาย 70s และมันก็ได้เคลื่อนย้ายเข้าสู่ยุค 80s จนถึงยุค 90s ที่มีเทคโนโลยีใหม่ๆ ทางดนตรีถูกประดิษฐ์ขึ้นมากมาย ส่วนใหญ่จะใช้ดนตรีที่โปรแกรมมาจากอิเล็กทรอนิกส์

โทรนิคส์แทบทั้งสิ้น คนตรีเต้นรำแขนงและสาขาใหม่ๆ ได้ถือกำเนิดขึ้นมากมายเช่นกัน อาทิ House , Hiphop, Acid House หรือ Trance และแนวดนตรีเหล่านี้ได้เดินทางเข้าสู่ยุคกลาง 90s ที่เริ่มแตกแขนงสาขาออกมาอย่างหลากหลายอีกที ไม่ว่าจะเป็น Bigbeat, Breakbeat หรือ Drum & Bass เป็นต้น ดังนั้นเพื่อไม่ให้เป็นการสับสนระหว่างคนตรีเต้นรำในยุคแรก กับยุคล่าสุด ที่มีมาจากจุดเริ่มต้นเดียวกันแต่แตกต่างกันที่รายละเอียดเท่านั้น นักวิจารณ์จึงกำหนดคำจำกัดความใหม่ขึ้นมาเพื่อใช้เรียกคนตรีเต้นรำที่ใช้โปรแกรมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในการสร้างเพลง และง่ายต่อการแยกแยะเรื่องของการตลาดและการ โปรโมชันในวงการอุตสาหกรรมดนตรีของยุคปัจจุบัน คำว่า Electronica จึงกลายเป็นหัวข้อใหญ่ที่ใช้เรียกคนตรีเต้นรำทุกๆแนวและสไตล์ ตั้งแต่ยุคปลาย 90s จนถึงยุค 90s เป็นต้น มาจนถึงปัจจุบัน ตัวอย่างคนตรี Electronics Music หรือ Dance Music มีพอสังเขป ดังต่อไปนี้

2.5.1 Techno

ศูนย์กลางของคนตรีเทคโนที่มาจากคำว่า Technology นั้นมีจุดเริ่มต้นจากการได้ไอเดียอันบรรเจิด ระหว่างการประสานเสียงของมนุษย์กับเครื่องจักร เลยทำให้เกิดการคิดค้นเทคโนโลยีทางเสียงดนตรีขึ้นมา เพื่อสร้างซาวนด์แห่งอนาคต ที่ยังไม่เคยเกิดมาก่อนในโลกดนตรี

จินตนาการและแรงบันดาลใจจากยุคใดที่ทำให้ 3 หนุ่มแห่งเมือง Detroit ที่มีชื่อว่า Derrick May, Juan Atkins และ Kevin Saunderson ซึ่งเป็นเพื่อนรักตั้งแต่สมัยเรียนร่วมกัน สร้างดนตรีที่เรียกว่า Techno Music ให้แก่วงการเพลงในยุคต้น 80s ทั้งๆที่วงการดนตรีของอังกฤษและยุโรปในช่วงนั้นกำลังนำคลื่นกระแสคนตรีอิเล็กทรอนิกส์, Pop, Synth, Euro Pop กันอยู่ วงอย่าง Depeche Mode, New Order, Duran Duranต่างกำลังได้รับความนิยมกันอย่างสูงสุด ส่วนฝั่งอเมริกา นั้น คนตรี House กำลังก่อกระแสความวุ่นวายบนฟลอร์เต้นรำให้ผู้คนตื่นเต้นอยู่ในคลับดังอย่าง The Ware House โดย DJ Frankie Knucklesและทีมงาน ส่วนที่นิวยอร์กนั้นกระแสคนตรีเต้นรำแนวใหม่อย่าง Garage ก็กำลังอวดโฉมความสนุกสนานลึกลับอย่างเต็มที่ ณ คลับ Paradise Garage โดย Larry Lavenกับเพื่อนๆอีก ซึ่งทั้ง 3 คนที่อยู่ไกลเมือง Detroit ก็ไม่วายจะได้รับอิทธิพลทั้งคนตรี Garage และ House มาเปิดข่มฟลอร์ที่คลับในเมืองของพวกเขาเช่นกัน

จุดกำเนิดที่แท้จริงของ Techno Music มาจากแรงบันดาลใจที่พวกเขาได้ฟังคนตรี Avant-Garde Art จากศตวรรษที่ 19 ของศิลปินหุคโลกอย่าง Luigi Russoloอัลบั้ม Art of Noises ในปี 1913, Awakening of A City ในปี 1914 และอัลบั้ม 20 Ballets ของ Erik Satie (แทร็คRelache) และ George Antheil (แทร็คBallet Mechanique) ที่ออกในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันนั้น ล้วนต่างเผยแพร่ให้กับคนตรี Techno ในวันนี้ทั้งสิ้น ทั้งยังถูกนำมาตีความในการสร้างเครื่องดนตรี ที่ผลิตเสียงแห่งเทคโนโลยีต่างๆ ทั้ง Keyboard, Synthesizer ฯลฯ ในศตวรรษที่ 20 ด้วยเช่นกัน

ยังมีศิลปินอีกกลุ่มหนึ่งที่มีส่วนสำคัญให้กับพวกเขาทั้ง 3 ร่วมมือกันสร้างดนตรีเทคโนโลยี Electro Pop หัวก้าวหน้าจากประเทศเยอรมัน ที่มีชื่อว่า Kraftwerk ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวงร็อกสัญชาติเดียวกัน อย่าง Fluxus, Can, ArnonDuul, Pierre Schacffer และ KerlhenlnzStockhaussen จากยุคปลาย 60s

Kraftwerk ได้นำพาร์ตของเสียงดนตรีอย่าง กีตาร์ เบส กลอง ที่พวกเขาเล่นมาผสมผสาน ดัดแปลงเสียงเหล่านั้นกับอารมณ์ของ Electronic Sound โดยแยกเป็นชั้นๆ หลังจากนั้นพวกเขาก็ใช้เสียงรบกวนรอบข้างในชีวิตประจำวันอัดทับลงไปอีกรอบ จนเกิดซาวนด์แปลกใหม่ ที่บิดเบี้ยวและผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับเดิมโดยสิ้นเชิง แต่ธรรมชาติของคำว่าดนตรี ยังคงมีให้อย่างเต็มเปี่ยมช่วงปี 1973-1974 ณ สตูดิโอของพวกเขาในเมือง Dusseldorf ที่มีชื่อว่า Kling Klang ก็ได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ของซาวนด์ดนตรีที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ล่าสุดในช่วงนั้น มารองรับไอเดียและจินตนาการของมนุษย์ ซึ่งมันได้กลายเป็นคู่มือการอย่างใหญ่หลวงกับดนตรี Techno ในเวลาต่อมา เพลง "Autobahn" ที่มีความยาวถึง 22 นาที คือความมหัศจรรย์ของซาวนด์ดนตรีเทคโนโลยีใหม่จาก Kraftwerk ที่เหมือนจับคุณไปโลดแล่นอยู่บนถนนสายหลักชื่อดังของประเทศเยอรมัน "Autobahn" ซึ่งรายล้อมไปด้วยสารพัดเสียงบนถนนและความเร่งเร็วของเสียงรถยนต์ ในปี 1977 เวอร์ชัน Edit ของเพลงได้พุ่งทะลุขึ้นชาร์ต Top Ten Hits ได้อย่างน่าทึ่งในปี 1977 ทางวงออกอัลบั้ม "Trans Europe Express" ที่เป็นอัลบั้มคลาสสิกของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในเวลาต่อมา ปี 1978 อัลบั้ม "Man Machine" และปี 1981 อัลบั้ม "Computer World" ได้ส่งผลให้วงการดนตรีเดินร่าของอังกฤษ มีวงต้นแบบดนตรีเทคโนโลยีวงเกิดขึ้นคือ Cabaret Voltaire และโปรดิวเซอร์ชื่อดัง Giorgio Moroder นำมันมาเป็นแรงบันดาลใจสร้างเพลง Dance ที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ "I Feel Love" ให้ราชินีกิสโก้ อย่าง Donna Summer และศิลปิน Soul Funk ระดับตำนานอย่าง Afrika Bambaataa ก็ได้ นำเอาเมโลดี้ของเพลง "Trans-Europe Express" มาสร้างใหม่ในเพลงดังอย่าง "Planet Rock" ให้กลายเป็นดนตรี Electro ในเวลาต่อมาด้วยเช่นกัน

ปี 1981 ชายหนุ่มทั้งสามแห่งเมือง Detroit ก็มีโอกาสดำเนินเจ้าของนวัตกรรมใหม่ทางดนตรีอย่าง Moog Synthesizer, Roland Sequencers รุ่น MSK-100 จากเพื่อนสมัยเรียนที่ชื่อ Richad Davies ซึ่งใช้ชื่อในการทำงานดนตรีว่า 3070 พวกเขาจึงร่วมมือกันสร้างดนตรีจากเครื่องมือเหล่านั้น กับผลงานดนตรีเทคโนโลยีชิ้นแรก ที่ชื่อ "Alleys Of Your Mind" ซึ่งขายได้ถึง 15,000 แผ่น Cybotron จึงกลายเป็นกรุ๊ปใหม่ของพวกเขาในการสร้างงานดนตรีถัดจากนั้นมา โดยพวกเขานำแรงบันดาลใจต่างๆ จากนวนิยายวิทยาศาสตร์, ดนตรี P-Funk ของวง Kraftwerk เสียงดนตรีประกอบ, วิดีโอเกมยุคแรก, เสียงเบสบวมใหญ่ของ Parliament, Funkadelic ที่ลื่นไหล เมามาย บวกกับความละเมียดละไมและไพเราะจากดนตรีของ George Clinton มาหลอมรวมกัน โดยใช้เครื่องมือเครื่องมือที่สร้างด้วยเทคโนโลยีเหล่านั้น ควบคุมดัดแปลงจนเกิดเพลงที่ได้รับความนิยม ชื่อ "Techno City"

คำว่า Techno Music จึงอุบัติตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาปี 1985 พวกเขาแยกกันทำงานภายใต้ชื่อต่างๆ เช่น Model 500(Atkins), Reese(Saunderson) และ Mayday/R-Tymeหรือ Rhythm is Rhythm (Derrick May) จนที่เสียงกระจายไปสู่ยุโรป ค่ายดังเฉพาะดนตรีเทคโนจึงเกิดขึ้นมาในประเทศเบลเยียม ชื่อ R&S Records ซึ่งได้ออกงานรวมเพลงของพวกเขาขายในเบลเยียมคือ "Retro Techno Detroit Definitire" และ "Model 500 : Classics" เป็นต้น วงการดนตรีเต้นรำทั้งฝั่งยุโรปและอเมริกาจึงเฟื่องฟูกับดนตรีแนวใหม่นี้จนทำให้แตกแขนงสาขาออกมาเป็น Acid House, Italian House, และ New Meat ที่จะต้องมีเสียงของ Roland รุ่น 303 และ 808 เป็นส่วนประกอบหลักของทุกแนว เช่น ดนตรีเทคโนต้นฉบับหลังจากนั้นพวกเขาทั้งสามก็กลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้งในปี 1988 กับอัลบั้มชุด Techno! The New Dance School of Detroit และนำไปขายในประเทศอังกฤษ ผลที่ตามมาคือ ดนตรีเทคโนได้กลายเป็นแนวดนตรีที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จนกลายเป็นหนึ่งในสาขาของ Pop Music ไปโดยปริยาย

ปี 1990 เป็นต้นมา ดนตรีเทคโนได้กลายเป็นดนตรีของทุกชนชาติทั่วโลก ไม่เฉพาะแต่ยุโรป และอเมริกา ส่งผลทำให้เกิดดนตรีอย่าง Trance, Jungle, Drum & Bass และ IDM ทั้งที่แตกแขนงออกไปก็มีอีกมากมาย และได้สร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ทั่วโลกอย่างเป็นที่ดีเจ, Remixer, Producer และศิลปินอีกนับไม่ถ้วนจนถึงปัจจุบัน

ตัวอย่างเพลง และศิลปินแนว Techno

- Aotobaan : Kraftwerk (Album - The Mix, 1991)
- Go : Moby (Album - Mobysongs, 2000)
- I Feel Love : Donna Summer - Rollo & Sister Bliss Monster Mix (Album - Pure Disco, 1996)
- Born Slippy : Underwood (Album - Second Toughest In The Infants, 1996)
- God is a DJ : Faithless (Album - Sunday 8 PM, 1998)

2.5.2 House

การเริ่มต้นของดนตรีเฮาส์ที่เป็นรากเหง้าของมันจริงๆ หลังจากคินโก็ซึ่งเป็นดนตรีเต้นรำที่ชัดเจนแนวแรกของโลกเกิดมาแล้วก่อนหน้าเกือบ 10 ปี ดนตรีเต้นรำที่พัฒนาต่อมาจากคินโก็โดยนำซาวด์อิเล็กทรอนิกส์เข้ามาใส่ในโครงสร้างของดนตรีปีอบนั้น ได้กำเนิดขึ้นนอกเมืองชิคาโก สหรัฐอเมริกา ภายใต้เคมเปญ "Disco Sucks" ที่ใช้โปรโมทให้ผู้คนเข้ามาชมเกมเบสบอลที่ Komishi Park โดยนำคินโก็ที่ไม่ค่อยดังหรือได้รับความสนใจจากนักเต้นรำมาทำใหม่ ให้แปลกแตกต่างกว่าต้นฉบับ เหมือนเป็นการสร้างชาวน์ดนตรีปีอบให้นักแน่น โดคเด่น มีจังหวะจะโคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และไม่สนใจว่าใครจะว่าอย่างไร เพราะจุดประสงค์แค่สร้างใหม่ เรียกร้องความสนใจจากผู้คนเท่านั้น แต่มันกลับได้รับความสนใจในแวดวงของ Club Underground มาก จึงถูกนำไปพัฒนาต่อให้มีความชัดเจน เป็นเรื่องราวในงานดนตรีเด่นร่ามากขึ้น เพื่อนดีเจในคลับสามารถนำไปเปิดได้เวอร์ชันที่ถูกนำไปยึดให้เป็นเพลงที่ยาวขึ้น หรือที่เรียกว่า "Extended 12" ที่แถมเสียงกลอง และเพอร์คัสชันแบบยาวมาให้อีกแทร็ค เพื่อที่จะได้เชื่อมต่อกับแทร็คอื่นๆ หรือใช้เป็นเทคนิคได้ เพลง Thanks To You ของ Sinnamon, You're The One For Me ของ D-Train และ Don't Make me Wait ของ The Peech Boys คือกลุ่มเพลงป๊อปของ 10 ปีที่แล้ว ที่ถูกนำมาพัฒนาใหม่โดยเพิ่มเติมซาวด์ดนตรีที่ใช้ Synthesizer เป็นโครงสร้าง และใช้มันเป็นเอฟเฟ็คปรับเปลี่ยนดนตรีใหม่ให้เปลี่ยน โฉมไปจากต้นฉบับเดิมโดยสิ้นเชิง

ไม่ใช่เฉพาะแวดวงคลับอันเตอร์เทนเมนท์ของฝั่งอเมริกาเท่านั้นที่ได้ฝังรากของดนตรีเด่นร่าแนวใหม่ที่พัฒนามาจากซาวด์คิสโก้ได้ ฝั่งอังกฤษและยุโรปก็ได้เริ่มต้นปลูกฝังมันไปแล้วล่วงหน้า ด้วยงานดนตรี Electronics-Pop หรือ Synthesizer-Pop ด้วยวงอย่าง New Order, Depeche Mode, Soft Cell และซาวด์คิสโก้ที่ล้ำสมัยของโปรดิวเซอร์และศิลปินชื่อดังอย่าง Giorgio Moroder, Klein และ MBO รวมไปถึงกลุ่มโปรดักชัน Dance Music อีกมากมายของชาวอิตาลีที่ได้สร้างซาวด์เหล่านี้ให้เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในคลับต่างๆของกรุง โรม ซึ่งไม่แตกต่างกับใน New York, Chicago และ London

แต่ประวัติศาสตร์ของดนตรีเด่นร่าแนวใหม่คือ House Music ได้มุ่งตรงไปที่สองเมืองอย่าง New York และ Chicago ว่าเป็นจุดเริ่มต้นและบุกเบิกเป็นที่แรกของโลก จนกลายเป็นตำนานมาจนถึงทุกวันนี้ ด้วยเหตุผลคือ ทั้งสองเมืองเป็นศูนย์รวมของผู้คนที่มาจากหลากหลายเชื้อชาติและเผ่าพันธุ์ เช่น คนดำ คนขาว คนเอเชีย คนสเปน ลูกครึ่งตลอดจนพวกกรักร่วมเพศที่เป็นทั้งเกย์และเลสเบียน ซึ่งอยู่รวมกันอย่างสันติและเป็นกลุ่มคนที่ให้การสนับสนุนและเป็นแฟนเพลงดนตรีเด่นร่าแนวนี้ อย่างเหนียวแน่นมาตั้งแต่การค้นพบเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน โดยทั้งสองเมืองนี้มีแหล่งพบปะชุมนุมเด่นร่าและเปิดเพลงแนวนี้อยู่ที่คลับดังแต่ละเมืองของชิคาโก จะมีคลับชื่อ Chicago Ware House (เปิดในปี 1977) บ้านเกิดของดนตรีเฮาส์จริงๆ โดยฝีมือการสร้าง Scene และภายใต้การควบคุมของ DJ และ Remixer ชื่อดีปคือ Franine Knuckles ที่กล่าวไว้ว่า "ซาวด์ดนตรีเฮาส์ของชิคาโก แวร์เฮาส์ จะมีจังหวะที่สนุก หนักแน่น เต็มไปด้วยพลังที่ทำให้คุณติดอยู่กับฟลอร์ได้ตลอดทั้งคืน" ส่วนซาวด์ดนตรีเฮาส์ของฝั่ง New York แฟรงก์ก็ได้บอกว่า "มันค่อนข้างจะมีจังหวะที่ช้ากว่า และไม่ค่อยสนุก" นั่นมีสถานที่หรือคลับที่มีชื่อว่า "Paradise Garage" เป็นฐานสำคัญ และเป็นสถานที่เกิดของแนวดนตรีที่เรียกว่า Garage นั่นเอง โดยมีดีเจ และโปรดิวเซอร์ชื่อดังอย่าง Larry Lavan เป็นผู้คิดค้นและดูแลพัฒนา โดยที่ทั้ง 2 แนวนั้นเปรียบเทียบเสมือนเป็นพี่น้องกัน เพราะมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างหลักของคนตรี Soul-Funk และ R&B เป็นส่วนประกอบ นักเต้นรำทั่วโลกจึงเรียกคนตรีเต้นรำแนวใหม่นี้ว่าคนตรี House และ Garage ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา

ตราแผ่นเสียง House และ Garage ชื่อดังในยุคนั้นคือ Salsoul, West End และ Z Factory ดิเจอที่มีชื่อเสียงนอกจากแฟรงก์ และแลร์รี่แล้วก็ยังมี Jassie Saunders, Farley 'Jack Master' Funk และ DJ Jazzy M ส่วนคลับแรกของประเทศอังกฤษที่เปิดเพลง House และ Garage คือคลับ Hacienda ซึ่งตั้งอยู่ที่เมือง Manchester

หลังจากนั้นคนตรี House และ Garage ก็ได้แตกกิ่งก้านสาขาต่างๆออกมามากมาย อาทิ Acid House, Deep House, Hard House, Techno, Techno House, Psychedelic House และ Trance

ตัวอย่างเพลง และศิลปินแนว House

- Fried Up! : Funky Green Dogs (Album - Get Fried Up!, 1996)
- Keep On Jumpin' : Tood Terry (Album - Ready for the new Day, 1997)
- Gonna Make you Sweat(Everybody Dance Now) : Matha Wash (Album - The Collection, 1998)

2.5.3 GARAGE / 2 STEP

คนตรี Garage เป็นแนวคนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่รับช่วง และพัฒนาต่อมาจากคนตรี Disco และหลังจากนั้น Garage ก็ถูกพัฒนาต่อเป็นคนตรีแนว House แต่โครงสร้างของคนตรีทั้ง 2 แนวนี้ จะมีความใกล้เคียงกันค่อนข้างมาก อาจแตกต่างกันบ้างตรงท่อนเพลง เมโลดี้ จังหวะและอารมณ์ ซึ่งด้วยความแตกต่างนี้ทำให้เกิดการแบ่งแยกคนตรี Garage ของฝั่งอเมริกาและอังกฤษออกจากกัน อย่างชัดเจน เนื่องด้วย โครงสร้างและจังหวะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่จุดเริ่มต้นและแก่นหลังของคนตรีแนวนี้ทั้ง 2 พากฝั่งกลับมีที่มาจากจุดเดียวกัน จึงถูกจัดอยู่ในหมวดเดียวกันด้วยเหตุผลนี้

คนตรี Garage เริ่มปรากฏช่วงปลายยุค 70s ถึงช่วงต้นยุค 80s ที่คลับชื่อดังของมหานครนิวยอร์ก ชื่อ Paradise Garage เพราะเป็นคลับเดียวที่เปิดกว้างให้กับผู้คนทุกเพศ ทุกชนชั้น เชื้อชาติ และภาษาให้เข้าไปเที่ยวหรือเต้นรำได้ เนื่องจากในคลับอื่นๆของเมืองนิวยอร์กในยุคนั้นยังมีการกีดกันเชื้อชาติและสีผิวกันอยู่ DJ Larry Levan เป็นดีเจคนแรกที่น่าคนตรี Disco ที่มีโครงสร้างคนตรี Soul เน้นการร้องและการประสานเสียงสไตล์ Gospel และมีบีทหรือจังหวะที่คึกคัก สร้างความสนุกสนานของการเป็นคนตรีเต้นรำในคลับ มากกว่าคนตรี Disco หรือ Soul ที่เน้นเพลงฮิตล้วนๆ ในยุคก่อนหน้ามามีคัสดูกันผู้คน และนักเที่ยวขาประจำของคลับ Paradise Garage จึงให้คำนิยามหรือคำจำกัดความคนตรีเต้นรำที่เปิดในคลับนี้ว่า Garage Music ตามชื่อคลับไปโดยปริยาย นอกจาก

คลับนี้แล้วก็ยังมีคลับอื่นอีกเช่น Zanzibar ซึ่งมี DJ Tony Humphires ที่นำผลงานเพลงแนว Garage แห่งๆ ที่เขาเป็นคนทำคนแรกมาเปิด และมิกซ์ต่อกับดนตรี Soul-Disco เพลงอื่นๆ

หลังโลกหมุนเข้ายุคต้น 90s ดนตรี House ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาแทนที่ดนตรี Garage แต่มันยังกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งในช่วงสั้นๆ ประมาณปี 1994-1995 กับชื่อเรียกที่เปลี่ยนไปว่า Speed Garage เนื่องจากมันมาพร้อมกับ Uban ทั้งจังหวะที่ถูกเร่งให้เร็วขึ้นและเป็นดนตรีเต้นรำที่ชัดเจนมากขึ้นกว่าเดิม โดยมีศิลปินอย่าง Tuff และ Dream Team เป็นกลุ่มของดีเจ และศิลปินที่บุกเบิกดนตรีแนวนี้โดยผ่านทางสถานีวิทยุเถื่อนในอังกฤษที่ใช้ชื่อสถานีว่า “Magic FM, Erotic FM, Kiss FM และ Déjà vu” หรือที่เรียกกันว่า Pirage Radio นั่นเอง มาถึงปลายยุค 90s ได้มีศิลปินฝั่งอังกฤษ เช่น Shanks & Bigfoot, M.J. Cole และ The Artful Dodger เป็นต้น ได้สร้างดนตรี Garage ในรูปแบบใหม่ขึ้นมาโดยเรียกกันว่า 2step ให้กลายเป็นดนตรีป๊อปที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก และมีศิลปินที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในวันนี้คือ Craig David นั่นเอง ต่อมาก็มีศิลปิน Hiphop Pop ชื่อ Dizzee Rascal’s และ So Solid Crew ได้นำดนตรี Garage ไปพัฒนาต่อให้เป็นดนตรีฮิพฮอป ผสม Heavy-Metal หรือ 2 step ผสม Breakbeat แต่ยังเป็นดนตรีเต้นรำ ดนตรีแนวนี้ได้ถูกจำกัดความใหม่ว่า Grim Music

ดนตรี 2 step หรือ 2 step Garage ล้วนมีความหมายเดียวกันคือ เป็นดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้โครงสร้างของจังหวะ 4x4. อยู่เหมือนเดิม แต่จะมีกลิ่นอายโครงสร้างของจังหวะดนตรีเต้นรำอื่นๆ นอกเหนือจากดนตรี Soul, Hiphop หรือ R&B เข้ามาร่วมผสมปนเป่อยู่ด้วย เช่น Drum & Bass, Jungle, Dub, Dancehall, Reggae และ Techno ทั้งยังมี MC มา Rap สดๆ ประกอบเพลงไปด้วย จังหวะความเร็วของดนตรี 2 step จะเริ่มต้นที่ 140 bpm

บทสรุปของดนตรี Garage / 2 step ยังไม่จบแค่นี้ เพราะมันยังมีกลุ่มแฟนเพลงทั่วโลกหนาแน่นพอสมควร แม้มันจะไม่โด่งดังหือหาวและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องยาวนานเหมือนแนวดนตรีเต้นรำสไตล์อื่นๆก็ตาม แต่มันก็ยังคงมีการพัฒนาต่อไปในรูปแบบใหม่ๆ เพียงแค่ต้องรอเวลาให้แนวดนตรีเต้นรำอื่นๆถึงจุดอิ่มตัว และวันนั้น ดนตรี Garage จะกลับมาอีกครั้งอย่างสนุกสนานและทันสมัยอย่างแน่นอน

ตัวอย่างเพลงและศิลปินแนว Garage / 2step

- Last Night A DJ Saved my life – Indeep
- Re-wind – The Artful Dodger & Craig David
- Sincere – M J Cole
- So Solid Crew – 21 Seconds
- Summer Jam – Underdog Project

2.5.4 PROGRESSIVE HOUSE

ดนตรี Progressive House และ Psychedelic House นั้นเป็นแนวดนตรีเต้นรำที่แตกแขนงมาจากดนตรี House และ Trance โดยนำมันมาผสมผสานกันหรือจะเรียกว่า Trance House ก็ได้ โครงสร้างของดนตรีแบบนี้ที่ยังยึดพื้นฐานหลักของจังหวะที่หนักแน่น หนักหน่วงกว่าและล่องลอยกว่าดนตรี House เช่นกัน

ดนตรีแนวนี้ได้เปิดทางให้ศิลปะสามารถนำมาไปมิกซ์ต่อกับดนตรีแนวอื่นๆเช่น Disco, House, Techno หรือ Trance ได้อย่างง่ายดายมากขึ้น โดยไม่ต้องปรับเปลี่ยน bpm มากเนื่องจากระดับของ bpm จะใกล้เคียงกัน โดยเริ่มต้นที่ 125-135 bpm จึงทำให้กลายเป็นแนวดนตรีที่ได้รับ ความนิยมน้อย่างกว้างขวางมากกว่าดนตรีแนว Trance หรือ Techno ด้วยที่มันมีความพิเศษมากกว่าตรงที่มีเสียงร้องไพเราะ พลิวไหว ล่องลอยไปพร้อมกับเนื้อหาที่แฟนตาซี สามารถสร้างจินตนาการให้กับผู้ฟังและนักเต้นรำได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด จึงถูกนำไปเปิดในคลับดังและ หอประชุม ตามมหานครใหญ่ทั่วโลกอย่าง London, Paris, New York, Rome และ Berlin เป็นต้น ทั้ง ความเกะแก้งและซายหาดที่นิยมจัดปาร์ตี้ด้วยเช่นกัน อาทิ เกะอิบิซาที่ประเทศสเปน หรือเกะพงัน ทางใต้ของประเทศไทย

ความพิเศษอันโดดเด่นของดนตรี Progressie House ที่ถูกแยกย่อยจาก ดนตรีแนว House เพราะว่ามันมีส่วนผสมที่ลงตัวของความเป็ดนตรีเต้นรำที่ให้บรรยากาศปาร์ตี้และอารมณ์ที่หลากหลายกว่า คือมีทั้งความผ่อนคลายที่ลึกล้ำของดนตรี Deep House ได้ถูกสอดแทรกอยู่ในแต่ละท่อนเพลง ความหนักหน่วงของบีทดนตรี Techno ความฉ่ำไหลของ Bass Line ที่ขยับคืบคลานอายุของ ดนตรี Disco-House อยู่ โดยสังเกตได้จากโครงสร้างเสียง Bass line ที่ฟังก็ ผสมกับ เมโลดี้อันมี ท่วงทำนองและเสียงร้องที่ไพเราะ กับเสียงอันหรรษาระการตาของ Synthesizer ที่กว้างขวางให้ คุณจินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขต เหมือนกับได้เต้นรำอยู่ในดนตรี Trance ที่ห่อหุ้มตัวคุณอยู่ตลอด ทั้งเพลง มันจึงกลายเป็นแนวดนตรีเต้นรำที่สมบูรณ์แบบที่สุดในกลุ่มของดนตรีที่ใช้โครงสร้าง จังหวะ 4x4

ส่วนดนตรี Psychedelic House นั้นก็แทบจะไม่มี ความแตกต่างเลยแม้แต่น้อยกับดนตรี Progressive House ที่มันถูกเรียกกว่า Psychedelic เพราะว่าบางเพลงของดนตรีในกลุ่มนี้จะให้ อารมณ์และความรู้สึกล่องลอยแบบเมามายคล้ายอาการเมา ยา คำว่า Psychedelic จึงถูกนำมาวางไว้ ข้างหน้าแทนคำว่า Progressive ด้วยเหตุนี้ แต่โครงสร้างและส่วนผสมทุกอย่างในเพลงยัง เหมือนเดิม

ศิลปินที่สร้างสรรค์และบุกเบิกดนตรี Progressive House และ Psychedelic House อาทิ BT(Brian Transeau), Underworld, Sasha, Deep Dish หรือ Paul Oakenfoldกับศิลปินส่วนใหญ่ที่อยู่ในสังกัดของเขาคือ Perfecto เป็นต้น

ตัวอย่างเพลงและศิลปินแนว Progressive House และ Psychedelic House

- Blue Skies feat Tori-Amos-BT
- Xpander EP – Sasha
- Rez – Underworld
- Bullet in the Gun (Rabbit in the moon mix) – Planet Perfecto
- Southern sun feat Carla Werner – Paul Oakenfold

2.5.5 Trance

ปลายยุค 80s ดนตรีได้ก่อตัวขึ้นมาอย่างเงียบเชียบ โดยได้แรงบันดาลใจและพลังสร้างสรรค์แนวดนตรีที่เกิดขึ้นมามากมายก่อนหน้านี้ ซึ่งดนตรี Trance ได้เกี่ยวเกี่ยวรายละเอียดต่างๆ ของดนตรีเดินร่าทุกแขนงตลอดไปจนถึงดนตรีร็อกในมิติด้านลึกของมันมาผสมผสานให้กลายเป็นดนตรีแนวใหม่ที่สุดขีด และสามารถสร้างความรู้สึกให้กับคนฟังหลุดพ้นไปจากพันธนาการต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้หมดสิ้น

ในเมื่อชีวิตของทุกคนเกิดมาล้วนเกี่ยวพันกับคำว่า เดินทาง ไปตลอดชีวิต ดนตรี Trance จึงถูกสร้างมาเพื่อเป็น Theme ประกอบการดำเนินชีวิตจนกว่าจะสิ้นอายุขัย หรือการเดินทางจบลงที่หลุมฝังศพ ดนตรี Trance จึงไม่ได้เป็นแค่ดนตรีสำหรับกลุ่มขี้ยาที่ชอบหลงไหลใฝ่หาโลกกว้าง หรือเฉพาะผู้คนที่ชอบจัดปาร์ตี้ตามเกาะแก่งหรือชายหาดเท่านั้น แต่มันเป็นดนตรีที่ประกอบไปด้วยจิตวิญญาณ ศาสนา การดำเนินชีวิตที่อิสระ ความเพ้อฝัน โลกแฟนตาซี ความสวยงามและบรรยากาศที่กว้างขวางของโลกทั้งใบ การปลดปล่อยจิตวิญญาณให้ออกท่องโลกกว้างอย่างเสรีไร้ซึ่งขอบเขตพรหมแดนใดมาขวางกั้น

มันได้พัฒนาตัวเองอย่างซำๆ โดยเกาะติดมากับซินคนตรีเดินร่าอย่าง Disco, Euro Beat, House และ Techno คล้ายดั่งเงา มันได้เข้าไปมีอิทธิพลต่อดนตรีป๊อปแขนงต่างๆ ในแวดวงอุตสาหกรรมดนตรีอย่างมากมาย ตั้งแต่ดนตรี Chilled Out, Dub, Downtempo จนถึงดนตรี Pop Dance กึ่ง Electronica ของราชินีป๊อป Madonna ในอัลบั้ม Ray of Light ในปี 1998 และในที่สุดดนตรี Trance ก็ถูกนำไปบรรจุอยู่ในแขนงหนึ่งของดนตรีป๊อป สาขา Dance Music ที่ออกเผยแพร่ตามสื่อต่างๆ ทั่วไปตั้งแต่ทีวีช่องดนตรีอย่าง MTV ไปจนถึงช่องฟรีทีวีทั่วโลก

ดนตรี Trance มีความโดดเด่นมากที่สุดตรง Melody ที่ไพเราะงดงามและไร้ขอบเขตจำกัด ซึ่งมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รากฐานของจังหวะ และ โครงสร้างที่พัฒนาจากดนตรี House และ Psychedelic คือ คล้ายกับเพลง สวมหน้ากาก หรือเพลงซิมประกอบภาพยนตร์ แต่จะมีท่อน Riff ท่อนฮุก, ท่อนควาน์และท่อน Built up ประกอบอยู่ด้วยในทุกๆเพลงเสมอ สิ่งที่มีน่ายกย่องออกมาได้สร้างความรู้สึกล่องลอย คล้ายอาการของคนที่มาาย ผ่อนคลายและลึกลับอย่างอิสระ บิทหรือจังหวะที่หนักหน่วงแต่ไม่ แข็งกร้าว ลื่นไหลไปกับจังหวะของ Rolling Bass สารพันเสียง ambient และเสียง synthesizer ที่ใหญ่โตแผ่กว้างหรรหาลังการ ดังนั้นถ้าจะเขียน โครงสร้างของดนตรี Trance จะได้ดังต่อไปนี้

1. Riff,Roll = เลส หรือบิทที่ลื่นไหลไม่หยุด
2. Breakdown และ Builtups
3. Samplers สั้นๆ ประมาณ 16 ห้อง กับ 32 ตัวโน้ต
4. Anthem เมโลดี้หรือแก่นของเพลงที่จะนำเสนอ

5. คอร์ดเมเจอร์ และไมเนอร์ถูกมิกซ์เข้าด้วยกัน ดนตรี Trance จึงมีรายละเอียดและ โครงสร้างที่ใกล้เคียงกับดนตรี House มากกว่าดนตรี Technoเหมือนกับการนำธรรมชาติ โดยปกติ ของดนตรี House มาพัฒนาต่อทั้งหมดจนถึงขีดสุดที่ตัวตนของดนตรี House ไม่สามารถทำได้ ดนตรี Trance จึงเป็นทางออก ซึ่งบทสรุปคือ การเดินรำกับธรรมชาติอย่างอิสระโดยไม่มีเนื้อร้อง แต่จะมีสรรพเสียงสำเนียงดนตรีที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยเลียนแบบจากธรรมชาติรอบข้าง เพื่อให้คนฟัง ได้จินตนาการเรื่องราวเอง ความหมายที่แท้จริงคือการกลับสู่สามัญในการฟังเพลงนั่นเอง

ปี 1996 ดนตรี Trance ได้รับความนิยมอย่างสูงสุดในทุกๆคลับของเกาะอังกฤษ และมีเพลงที่เป็น ดนตรี Trance แดกแขนงออกมาเป็น Dream Pop ซึ่งมีศิลปินอย่าง ATB, Dillrium, Robert Miles, Sasha & Digweed, Paul Van Dyk และ Paul Oakenfold ที่สามารถนำเพลงของพวกเขาได้ขึ้น อันดับชาร์ตในระดับ top 10 ของ UK Chart ได้ในที่สุด ตั้งแต่บัดนั้นจนถึงวันนี้ทั่วโลกได้ให้การยอมรับ โดยคุณรู้ว่า ดนตรี Trance คือดนตรีเต้นรำอีกแนวหนึ่งของวงการดนตรีเต้นรำของโลกที่ทุกคน ควรเต้นรำกับมันให้ได้อย่างสักครั้งหนึ่งในชีวิต

แขนงและสาขา ของดนตรี Trance

2.5.5.1 Euro Trance

ความเร็วของจังหวะจะอยู่ระหว่าง 140-145 bpm และจะมีเบสไลน์ที่หนักหน่วง ท่อน Riff จะมีมากกว่าแขนงอื่นๆ และต้องมีเนื้อร้องที่โร้ร้องโดยนักร้องผู้หญิงเท่านั้น Euro Trance จึงเป็น แขนงที่ป๊อปและฟังง่ายที่สุด เป็นที่นิยมมากที่สุด และมันได้พัฒนาไปสู่ความหนักกว่า เร็วกว่าที่ถูก เรียกว่า Hard Trance หรือ Euphoric เป็นต้น ซึ่งมีความเร็วบีทอยู่ที่ 145-150 bpm

2.5.5.2 GOA Trance

แขนงที่นำเสนอวัฒนธรรมดั้งเดิมของเมือง GOA ในยุค 60s บวกกับวัฒนธรรมฮิปปี้จากยุค 70s และวัฒนธรรมจากตะวันตก (Rave Party) จากยุค 80-90s เข้าด้วยกัน โดยดีเจชื่อ GOA Gill และ

Mark Allen รูปแบบของจังหวะที่หนักแน่นจะมีความใกล้เคียงกับบีทมาตรฐาน 4x4 และต้องมี 32 ตัวโน้ตใน 16 ห้องเสมอ จะมีท่อน Break Down และ Builtups ซ้ำกันเสมอ (เพลงจะถูกแบ่งเป็น 2 ท่อน) ความยาวของเพลงโดยปกติจะอยู่ที่ 8-12 นาที เบลไลน์ที่หนักหน่วงกับกลิ่นอายที่เมามายของคนตรี Psychedelic จะเป็นที่นิยมในประเทศอิสราเอล และเกาะพังมามากที่สุด

2.5.5.3 Psychedelic Trance

พัฒนามาจากแขนง GOA Trance ตั้งแต่ปี 190 ความเร็วบีทเริ่มที่ 125-150 bpm เน้นที่เสียง Ambient House และ Techno แต่ยังคงเน้นความหนักของเบสที่ถี่ขึ้นไหลอย่างไม่มีหยุด ได้รับความนิยมที่ประเทศอังกฤษมากกว่าประเทศอื่น และก้าวกระโดดไปได้รับความนิยมในประเทศอเมริกา และญี่ปุ่นในปี 2002 โดยเป็นการเผยแพร่จากดีเจชาวอังกฤษ ศิลปินที่โด่งดังมากที่สุดคนหนึ่งในแขนงนี้คือ Astral Projection , Space Tribe, Infected Mushroom, Total Eclipse, Cosmosis เป็นต้น และทุกๆปี จะมีการจัด Festival ของคนตรี Trance แขนงนี้เสมอ

2.5.5.4 Ambient Trance (Dream Pop)

เป็นคนตรี Trance ที่ให้ความรู้สึกเหมือนล่องลอยอยู่ในความฝันที่เต็มไปด้วยความไพเราะงดงาม บรรยากาศที่ปลอดโปร่ง และเรื่องราวที่ใหม่หนัก มีเพอร์คัสชันล่องลอยมาประกอบ เบลไลน์ไม่หนัก มีเสียง Rhythm มาจาก Effect ยี่ห้อ Roland-303 ประกอบ จึงทำให้มีอีกชื่อเรียกหนึ่งว่า Oldschool Trance เนื่องจากเอฟเฟกต์รุ่น 303 เป็นอุปกรณ์ที่นิยมใช้ใน Rave Party ยุคแรกๆ ศิลปินที่โดดเด่นในแขนงนี้ เช่น ATB, Robert Miles, Darude, Cosmic Baby และ Energy 52 ที่สร้างแทรีคคลาสสิกให้กับวงการคนตรี Trance ตลอดกาล คือ Café Del Mar คนตรี Trance แขนงนี้จะได้รับความนิยมส่วนใหญ่ในประเทศเยอรมัน

2.5.5.5 Progressive Trance

พัฒนาต่อมาจาก Euro Trance ภาพรวมจะให้ความรู้สึกที่ลึกกว่า และ Pop กว่ามีความเร็วจังหวะที่ 130-140 bpm และซาวด์ต่างๆที่เข้ามาผสมผสานนั้นจะมีความเป็นวไรตี้มากกว่าแขนงอื่นๆ นอกจากจะมีส่วนผสมของคนตรี House และ Techno Ambient แล้ว ยังมี Breakbeat และจังหวะ Tribal House เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างความสนุกอีกอีกด้วย

2.5.5.6 Hard Trance

องค์รวมของคนตรีแทบจะไม่ต่างจากแขนงอื่นๆ อาจเพิ่มเสียงต่างๆที่เมามายล่องลอยเข้ามามากขึ้นจนถึงขีดสุด ตั้งแต่การเริ่มต้นของจังหวะที่เร็ว 145-155 bpm และจะโดดเด่นที่เสียงของ Bassline และ Drum Kick เพื่อกระชากนักเต้นกระโจนลงสู่ฟลอร์เต้นรำ

ตัวอย่างเพลงและศิลปินแนว Trance

- Seven Ways – Paul Van Dyk (1996)
- Tribalistic – Ominus (1997)
- 9 Pm – ATB (1998)
- Dark & Long – Underworld (1993)
- Children – Robert Miles (1996)

2.5.6 BIG BEAT / BREAK BEAT

คำว่า Big Beat และ Break Beat นั้นได้ถูกนำมาใช้เรียกชื่อแนวดนตรีมาตั้งแต่ยุค Jazz รุ่งเรือง คำว่า Break เท่านั้นที่ผู้คนในยุคนั้นรู้จัก เนื่องจากการแสดงสดของดนตรีแจ๊สนั้น ย่อมมีการ Improvise เสมอ และนักดนตรีแต่ละคนจะถูกแนะนำจากหัวหน้าวง โดยการให้แต่ละคน โชว์ฝีมือการเล่นเครื่องดนตรีของตัวเอง เพื่อเป็นการเบรกและช่วยเปลี่ยนความรู้สึกของผู้ชมไม่ให้เบื่อเสียงดนตรีที่โคดเด่นและสามารถสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คลั่งคลั่งมากที่สุดคือ การ Solo กลองเดี่ยวที่ยาวเหยียดและมันก็ได้เป็นที่มาของคำว่า Break Beat

ช่วง 1960-1970 ดนตรี Funky ได้ถือกำเนิดโดยการนำร่องจาก James Brown , Jabo Starks และ Clyde Stubblefield ก็เคยใช้มุกในการ โชว์การตีกลองเพื่อเบรกอารมณ์คนดูไปสู่การ โชว์ที่ Peak สุดๆ หลังจากโซโล่กลองจบ ซึ่งก็เป็นที่มาของคำว่า Break Beat เช่นกัน

เมือง Bronx แถบตะวันตกของอเมริกา เป็นจุดเริ่มต้นของ B-Boys ที่เป็นหนึ่งใน 4 Elements ของดนตรี Hip-Hop ในเวลาต่อมา ได้โชว์ Step การเต้น Break Dance กับจังหวะของดนตรี Funk โดยเริ่มต้นจาก B-Boys ชาวจาไมก้า ชื่อว่า Clive Campbell และดีเจชื่อดัง Kool Herc ทั้งหมดข้างต้นคือประวัติศาสตร์ของดนตรี Break Beat ที่ยัดฟลอร์เต้นรำของเมือง Bronx และเมืองอื่นๆในอเมริกาได้เกือบหมดในปี 1974 เหล่าบรรดา B-Boys และดีเจจึงกลายเป็นวัฒนธรรมที่เป็นนิยมไปทั่วโลก และเป็นเทรนด์ใหม่ของวงการดนตรีในยุค 80s ไปโดยปริยาย ด้วยบิทยเพลงจากแผ่นเสียงของดนตรี Funk และ Disco ถูกนำมา믹ซ์ เหมือน ตัดและต่อกันให้เกิดบีทที่เปลี่ยนไปมา เพื่อให้เข้ากับจังหวะของการเต้นที่เต็มไปด้วยจิตวิญญาณ และศิลปะจึงทำให้ Turntable 2 ตัว มิกเซอร์ 1 ตัว ดีเจ และกลุ่ม B-Boys กลายเป็นต้นแบบของดนตรี Break Beat ที่ส่งผลให้เกิดแนวดนตรีอย่าง Hip Hop และ Drum & Bass ในเวลาต่อมา

20 ปีต่อมา 2 หนุ่มชาวอังกฤษที่หลงใหลในดนตรีร็อค ดิสโก้ , Funk, Punk และอิเล็กทรอนิกส์พ็อพ ในนามวง The Chemical brothers ได้สร้างดนตรีจากแรงบันดาลใจเหล่านั้นขึ้น และได้เชิญดีเจ Kool Herc ผู้สร้างตำนาน Break beat มาเป็นแขกรับเชิญในการเปิดแผ่นเพื่อเปิดโชว์เพลงของพวกเขา หลังจากจบโชว์ที่มัน สะใจทั้งคนดูและคนเล่น นักวิจารณ์วงการเพลงโลกจึงจำกัด

ความดนตรีของ The Chemical Brothers ให้เป็นดนตรี Break Beat ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ดนตรี Break beat ใช้โครงสร้างของจังหวะ Rock, Funk มาผสมผสานกับการ Sampler และ Effect ต่างๆ ในแต่ละเพลงจะมีความเคลื่อนไหวมากมายทั้งช้า-เร็วและหยุดสลับกันไป บางเพลงจะมีเมโลดี้ เนื้อร้องหรืออาจจะไม่มีเลยก็ได้ หรือแค่เอาท่อนเพลงเก่า 1 เพลงมา Sampler และสร้างจังหวะให้มันใหม่ ฟริสสไตล์และไร้กฏเกณฑ์ แตกต่างจากดนตรีเต้นรำแนวอื่นโดยสิ้นเชิง และตัวตนของมันสามารถเข้าไปอยู่ในจีน Hiphop, Hardcore จนถึง Techno และ Jungle ได้อย่างไม่ขัดเขิน เพราะรูปแบบของจังหวะที่มาจากแหล่งเดียวกัน คือจังหวะของดนตรี Rock และ Funk นั้นเอง จะแปรรูปตัวเองไปเป็นอะไรก็แค่ปรับบีทให้ช้าหรือเร็วเท่านั้น ดนตรี Big Beat ที่แตกหน่อออกมานั้นก็แทบไม่มีความแตกต่าง เนื่องจากในปี 1990 ที่ The Chemical Brothers ได้เริ่มสร้างดนตรี Break Beat ขึ้นมา ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในวงการเต้นรำ ดีเจที่ชื่อ Fatboy Slim มีโอกาสไปดูวงนี้แสดงสด จึงเกิดไอเดียนำมาพัฒนาต่อโดยการจับจังหวะกลองจริง (Drum Beats) ยัดท่อน Riff ของดนตรี Rock พร้อมทั้ง Sampler คำร้องหรือทำนองต่างๆ ลงไปด้วย ผลออกมาจึงกลายเป็นดนตรีที่มีบีทของกลองที่บวมใหญ่โตมโหฬาร ให้ความสนุกและนุ่มลนกว่า Break Beat ที่เป็นต้นฉบับเดิมของ Fatboy slim จึงกลายเป็นต้นฉบับของดนตรี Big Beat ต่อจาก The Chemical Brothers ผู้บุกเบิก Breakbeat ต่อมาอีกทีดนตรี Break Beat และ Big Beat จึงเปรียบเทียบเงาของกันและกัน ที่แตกต่างกันก็แค่ความหนัก ความนุ่มและรายละเอียดของดนตรีเท่านั้น ส่วนความเร็วของบีทที่ 120-150 bpm นั้นแทบไม่มีความแตกต่าง ดนตรี Big Beat จะมีแนวทางที่ต่างออกมาอีกอย่างคือ การนำดนตรี Dance Hall ของจาไมกาที่พัฒนามาจากดนตรี Ska Reggae มาเสริมเพิ่มเติมในภาครายละเอียดของดนตรี พร้อมทั้งมีนักร้อง หรือ MC แบบ Rapper เพิ่มเข้ามาด้วย แต่จะเป็น MC ในสไตล์ Reggae ที่แตกต่างจาก Hip Hop จึงฟังง่ายและให้ความสนุกสนานไม่เครียดหรือหยาบแฉิ่งกระด้างเหมือนกับดนตรี Break Beat แต่ศิลปิน โปรดิวเซอร์ Remixer หรือ DJ ที่ทำดนตรีหรือเล่นดนตรีแนวนี้ ก็จะถูกเรียกได้ทั้ง 2 แนว โดยไม่ผิดแต่ประการใด จะต่างกันก็แค่ที่มาเท่านั้นคือ Break Beat เกิดที่ London ส่วน Big Beat เกิดที่เมือง Brighton

ตัวอย่างเพลงและศิลปินแนว Big Beat และ Break Beat

- Chemical Beats : The Chemical Brothers (1995)
- The Rockafeller Skank : Fatboy Slim (1996)
- Trip Like I Do : The Crystal Method (1997)
- Cyclone : Dub Pistols (1998)
- Phat Planet : Leftfield (2000)

2.6 คอนเสิร์ตอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ในประเทศไทย

ทุกวันนี้ ในประเทศไทยของเรามีการจัดเทศกาลดนตรีบ่อย จนแทบจะเรียกได้ว่า ไม่มีการเว้นวรรคให้ไปพักกายพักใจ (รวมไปถึงพักกระเป๋าสตางค์) กันเลย! ตอนแรกที่เราบอกว่าความถี่ของการจัดเทศกาลดนตรีทุกวันนี้มันถี่มาก เชื่อเถอะว่าคุณคงไม่ได้คิดหรอกว่าจะถี่ถึงขนาดมี 10 งานภายใน 6 เดือน! เอาละ ถ้าคุณกำลังพยายามนับด้วยตัวเองแล้วยังไม่ครบ 10 งานซะทีละก็ ไม่ต้องห่วง เราเตรียมรายชื่อทั้งหมดมาให้แล้ว ไปดูกันเลยว่าในอีก 6 เดือนนี้ คุณจะสามารไปสะบัดคอให้มันหายปวดได้ที่ไหนบ้าง

กันยายน Waterzonic | กรุงเทพฯ

"จะสาคน้ำกัน ได้ต้องช่วงสงกรานต์เท่านั้น" ถ้าได้ยินใครพูดประโยคนี้อะก็ บอกเค้าไปเลย ว่า เดือนกันยายนที่จะถึงนี้ เตรียมตัวเปียกได้เลย แล้วไม่ใช่แค่วันเดียวเหมือนงานทั่วไปนะ เพราะครั้งนี้ Waterzonic เค้าเตรียมงานไว้ให้คุณเปียกและมันส์ให้สุดถึง 2 วันด้วยกัน! งานจะมีขึ้นระหว่างวันที่ 31 กันยายน - 1 ตุลาคม ที่ SCG Stadium เมืองทองธานี เตรียมลุยกันน้ำไว้ให้พร้อม เพราะงานนี้มั่นใจได้ว่า เปียกแน่นอน แดนอกจากจะเปียกแล้ว สิ่งที่คุณยังมั่นใจได้อีกก็คือแสงสีเสียงสุดอลังการจากทีมงานปาร์ตี้มือฉมังอย่าง Zaap และยังมีใจกันไปอีกว่าเหล่าศิลปินจะต้องไม่ธรรมดา เพราะงานนี้เต็มไปด้วยดีเจระดับโลกมากมายเช่น Afrojack, Dash Berlin, Fedde Le Grand และ Andrew Rayel

ตุลาคม Wet & Wild | หัวหิน

ด้วยความที่อากาศบ้านเรามันช่างร้อนเหลือเกิน การที่เราจะมีโอกาสได้สนุกกับการเล่นน้ำกันบ่อยขึ้นก็คงไม่มีใครว่าอะไรหรอกนะ ที่สำคัญ ช่วงนี้ทุกคนก็ดูจะชื่นชอบการเล่นน้ำไปพร้อมๆ กับเสียงดนตรีซะเหลือเกิน หรือไม่ว่าจะจริงๆ แล้วสิ่งที่ทุกคนชอบอาจจะเป็นการได้สาคน้ำใส่สาวๆ ในชุดบิกินีมากกว่าก็ไม่รู้ แต่ไม่ว่าจะเป็นอย่างไรหน้ก็ตาม Wet & Wild ก็ถือเป็นงานเทศกาลดนตรีที่จัดขึ้นอย่างยิ่งใหญ่อลังการ โดยหนึ่งในผู้จัดสุดเบิ้มอย่าง Laserface เพราะฉะนั้นเราขอบอกเลยว่างานนี้ ไม่ควรพลาด ในงานจะมีเวทียู่ด้วยกัน 2 เวที ซึ่งแต่ละเวทีจะมีแนวเพลงที่แตกต่างกันคือ 1 เวทีเป็นเพลงอิเล็กทรอนิกส์ และอีก 1 เวทีเป็นการแสดงดนตรีสด ทำให้งาน Wet & Wild ที่จะเกิดขึ้นที่ Santorini Park Waterventures ในวันที่ 1 ตุลาคม 2016 นี้เป็นศูนย์รวมของความมันส์ทางดนตรีอย่างแท้จริง สนุกกับปาร์ตี้ริมสระว่ายน้ำตั้งแต่เที่ยงวันยันมืด พบกับศิลปินไทยมากมายอย่าง ไทเทเนียม และปาล์มมี และ Bang Bang Bang กับ Make You Freak

พฤศจิกายน Anotherworld | กรุงเทพฯ

การประกาศเปิดตัวอย่างเป็นทางการของงานเทศกาลดนตรีในชื่อ Anotherworld ได้สร้างความสนใจให้กับคนไทยเป็นอย่างมาก เพราะถือเป็นงานเทศกาลน้องใหม่ที่กำลังจะจัดขึ้นเป็นปีแรก และคำทำนายที่งานนี้ส่งไปยังผู้ร่วมงานคือ “ที่ทุกพันชนาการ ร่วมปลดปล่อยอีกตัวตนที่อยู่ภายในออกมาพร้อมกัน” ถือเป็นข้อยืนยันอย่างชัดเจนว่า งานนี้ต้องมีข่าเต้นแบบสุดโต่งมาปลดปล่อยตัวตนให้เราได้เห็นอย่างแน่นอน งานจะจัดขึ้นในวันที่ 5 พฤศจิกายน 2016 ที่ Motorsports Land โดยธีมของงานนี้คือการสร้างโลกอันแสนเร้นลับขึ้นมาให้ผู้เข้าชมได้ตื่นตาตื่นใจ และที่ขาดไม่ได้เลยคือเหล่าดีเจมากมาย เช่น Coone, Noise Controllers และ Code Black แต่ที่เราก็นึกภาพไม่ออกแล้วว่าในวันงานจะสุดกันขนาดไหน

Mystic Valley | เขาใหญ่

ถือว่าเป็นงานเทศกาลดนตรีน้องใหม่ของปี 2016 นี้เช่นกันกับงาน Mystic Valley ซึ่งจะจัดติดต่อกันถึง 3 วัน พร้อมกับดีเจมากมายกว่า 30 ชีวิต แน่แน่นอนว่าจำนวนขนาดนี้ เวทีเดียวไม่มีทางเอาอยู่เค้าเลยจัดให้ได้ชมกันถึง 4 เวที! โดนั้พเบื่องันที่ได้ประกาศออกมาบ้างแล้ว ได้แก่ Sander van Doorn, DubVision, Aly & Fila, YVES V, David Gravell, Richard Durand, Romeo Blanco, Knife Party และ ETC(!) ETC(!) งานนี้จะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 11-13 พฤศจิกายนนี้ที่ Mountain Creek Khao Yai โดยจะมีการเปิดให้จองพื้นที่สำหรับกางเต็นท์กันในเรื่องนี้ อย่าพลาดชะละ เดียวพลาด! นอกจากจำนวนดีเจและเวทีสุดยิ่งใหญ่ที่เรากล่าวมาแล้ว ภายในงานยังมีอีกหลายอย่างที่ น่าสนใจ เช่น อาหาร พูลปาร์ตี้ และ “ชุมชนตรีแห่งความฝัน”

ธันวาคม 808 | กรุงเทพฯ

เป็นที่รู้กันว่างาน 808 จะเกิดขึ้นทุกวันที่ 9 ธันวาคมของทุกปี เพราะฉะนั้นแฟนงานนี้เตรียมตัวรอได้เลยเพราะงานนี้จะกลับมาอีกครั้งอย่างแน่นอน แต่ครั้งกลับมาแบบพิเศษกว่าครั้งก่อนๆคือ ในปีนี้งานจะถูกจัดขึ้นถึง 2 วันติดต่อกันตั้งแต่วันที่ 10-11 ธันวาคม นั่นเอง สิ่งเดียวที่ยังเหมือนกับปีก่อนๆก็คือ ถ้าถามว่ามีดีเจคนไหนบ้างที่จะมาเล่นงานนี้ ตอบได้เลยด้วยคำๆเดียวว่า โหด! นอกจากวันที่จัดงานและระยะเวลาในการจัดงานที่เปลี่ยนไปแล้ว ถ้าจะให้เราเดาว่างานที่จะเกิดขึ้นในปีนี้จะเป็นอย่างไร ก็คงพอจะเดาได้ว่าภายในงานจะมี 2 เวที

Big Mountain | Kaeng Krachan

แค่คำขึ้นต้นของงานก็บ่งบอกถึงความเป็นงานนี้ได้แล้ว คือ BIG “ใหญ่” อย่างแน่นอน ด้วยความแน่นของผู้เข้าร่วมงานมากกว่า 4 หมื่นคนในปีที่แล้ว ทำให้เรามั่นใจว่าถ้าใครเข้าร่วมงานนี้

แล้วละก็ ความรักของคุณจะต้องเบ่งบานเสียจนสามารถบดบังให้เรื่องเลวร้ายต่างๆในชีวิตให้หายไปได้อย่างแน่นอน สำหรับศิลปินนั้น มั่นใจได้ว่าคุณจะได้พบกับศิลปินไทยชั้นนำและศิลปินน้องใหม่ที่นำเสนอมากมาย งาน Big Mountain ครั้งที่ 8 นี้จะเกิดขึ้นตั้งแต่วันที่ 10-11 ธันวาคม 2016 ที่แ่งกระจานคันทรี่คลับ จังหวัดเพชรบุรี ถ้าคุณไม่เคยสัมผัสกับงาน BMMF นี้มาก่อนละก็ เราแนะนำให้ลองไปสักครั้งแล้วจะคิดใจ

Wonderfruit | พัทยา

เมื่อปี 2014 ถ้าหากพูดถึงงาน Wonderfruit ออกมาคงทำให้ใครหลายคนทำหน้างไปตามๆ กัน แต่ในปี 2016 นี้เชื่อเถอะ ทุกคนต้องร้องอ้อแน่นอนเมื่อได้ยินชื่อนี้ เพราะงานนี้ไม่ใช่แค่งานเทศกาลดนตรีธรรมดาๆ แต่เป็นงานที่เต็มไปด้วยความเป็นศิลปะและความมีชีวิตชีวาอย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นบรรดากิจกรรมที่เกี่ยวกับ ฟาร์ม ครอบครั้ว หรือ เวิร์คช็อปต่างๆ เป้าหมายของงานนี้คือการเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้เข้าร่วมงาน ให้ทุกคนจากทั่วทุกมุม โลกมีโอกาสได้มาสังสรรค์กันในสถานที่อันสวยงามนี้ สำหรับปีนี้ ตัวงาน ได้กลับมาอีกครั้งให้คุณได้ใช้ชีวิต มีความรัก และค้นพบสิ่งใหม่ๆ กันอย่างเต็มที่ถึง 4 วัน ตั้งแต่วันที่ 15-18 ธันวาคม 2016 ที่ Siam Country Club เมือง พัทยา เหมือนกับทุกปี ภายในงานจะถูกเติมเต็มยิ่งขึ้นด้วยดนตรี อาหาร และกิจกรรมมากมายที่ทุกคนสามารถเป็นส่วนหนึ่งได้ โลกออนไลน์เบื้องต้นที่ได้ประกาศออกมาบ้างแล้ว ได้แก่ Rudimental, Young Fathers, Kate Simko, Mad Professor, Matador, Wolf + Lamp และอื่นๆ อีกมากมาย

มกราคม Paradise Island | เกาะสมุย

เป็นที่แน่นอนแล้ว ว่างานนี้จะถูกจัดขึ้นเป็นครั้งแรกในปีหน้า ผู้จัดงานได้แสดงให้เห็นแล้วว่า การเตรียมความพร้อมของพวกเขา นั้น ไม่ธรรมดา! เพราะนอกจากพวกเขาจะปล่อยรายชื่อของศิลปินบางส่วนอย่าง De La Soul, Goldie และ Maribou State งานนี้จะเกิดขึ้นที่ เกาะสมุย ระหว่างวันที่ 7-9 มกราคม ปี 2017 ซึ่งเรามั่นใจว่า มันจะสุดยอดอย่างแน่นอน บวกกับกิจกรรมอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นปาร์ตี้ลับ การแสดงวาดภาพ หรือชั้นเรียนทำอาหาร! และแน่นอนหากไปถึงเกาะสมุย ก็มั่นใจได้เลยว่าอาหารและเครื่องดื่มภายในงาน จะต้องสุดยอดไม่แพ้ตัวงานอย่างแน่นอน

กุมภาพันธ์ Maya | พัทยา

การันตีความประทับใจในจากผู้เข้าร่วมงานในครั้งที่ผ่านมา เทศกาลดนตรีที่ชื่อ Maya ที่ผสมผสานวัฒนธรรมแห่งความเป็นไทยเข้ากับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ได้อย่างดีเยี่ยม กำลังจะกลับมาอีกครั้ง เพื่อตอกย้ำความมั่นใจในปี 2017 ที่จะถึงนี้ งานจะเกิดขึ้นในวันที่ 17-18

กุมภาพันธ์ 2017 นี้ที่เมืองพัทยา ซึ่งรวมแล้วเป็นเวลา 2 วัน! จากเวทีหนุมานสุดอลังในครั้งที่ผ่านมา ทำให้ทุกคนเตรียมลุ้นกันเลยทีเดียวว่าเวทีในครั้งนี้จะเป็นอย่างไร

MARCH Transmission | กรุงเทพ

ไอเดียในการนำเฟสทีวัลชื่อดังที่ผ่านร้อนผ่านหนาวมาอย่างโชกโชน จากเมืองปราคมาสู่ กรุงเทพมหานคร ไม่ใช่แค่ไอเดียที่ดี แต่มันเป็นไอเดียที่สูดยอดไปเลยต่างหากละ โดยเฟสทีวัลสไตร์ trance เจ้านี้ ได้ทำการฉลองครบรอบ 10 ปี โดยการจัดโชว์แรกที่ประเทศออสเตรเลียไปเมื่อเดือนกรกฎาคมที่ผ่านมานี่เอง และในปี 2017 ที่จะถึงนี้ Transmission จะมาทำการบุกเอเชียเป็นครั้งแรกอีกด้วย โดยความโด่งดังของเฟสทีวัลนี้ก็อยู่ที่ความอลังการของโปรดัคชั่นที่จัดเต็มแบบไม่น้อยหน้าเฟสทีวัลใดๆ ในโลก ไม่ว่าจะเป็ระบบแสง สี เสียง แต่ที่เด็ดที่สุด คงต้องยกให้กับความแรงของเลเซอร์ที่เป็นจุดแข็งของงานนี้ ในวันที่ 10 มีนาคม 2017 นี้ เตรียมไปกับเหล่าไลน์อัปอย่าง Aly & Fila และ Ferry Corsten ที่คอนเฟิร์มว่าจะมาเล่นที่งานนี้เป็นที่แน่นอนแล้ว สาวกทรานซ์ชาวไทย เตรียมเก็บเงินรอกันได้เลย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ทฤษฎีการออกแบบ Environmental Graphics

3.1 การออกแบบ (Graphic Design)

การออกแบบ ได้มีผู้ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไปดังต่อไปนี้ มาโนช กงกะนันท์ (2538 : 27) กล่าวว่า คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่ง ของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทาง และใช้วัตถุนานาชาติเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการ ปฏิบัติงานหลายขั้นตอนตลอดกระบวนการสร้างสรรค์นั้นผลงานออกแบบจะเกิดขึ้นเพื่อตอบสนอง ความต้องการในการดำรงชีวิตประจำวันให้มีความสะดวกสบายขึ้น หรือเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทาง กายภาพหรือเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้มีคุณภาพสูงขึ้นกว่าเดิม วิรุณ ตั้งเจริญ (2539 : 5) กล่าวว่า คือ การวางแผน หรือ การจัดระบบไว้ในความคิด คำนึง หรือวางแผน แล้วสร้างให้ปรากฏเป็นแผนงานหรือรูปแบบที่รับรู้ได้ รูปแบบที่ปรากฏขึ้น อาจจะเป็นรูปแบบที่สร้างขึ้นใหม่ หรือรูปแบบที่ปรับปรุงขึ้นใหม่ก็ได้

ทำนอง จันทิมา (2542 : 2) กล่าวว่า คือ การใช้ความคิดในการเลือกใช้วัสดุเพื่อสร้าง สรรค์งานศิลปะให้มีหน้าที่ใช้สอยตามความต้องการ ทั้งในด้านประโยชน์และความงามในรูปร่างลักษณะตลอดทั้งรูปทรง ในทางศิลปะให้คำจำกัดความการออกแบบว่า คือ การรวมมูลฐานของศิลปะทั้งหลาย เข้าด้วยกัน ด้วยการเลือกหรือการจัด ไม่ว่าจะจัดด้วยวัสดุอะไร ผู้ออกแบบจะต้องนำเอาสิ่งนั้นไป ใช้ คือ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ช่องว่าง และ ความงามของพื้นผิว

ความจำเป็นที่ต้องมีการออกแบบ

- เป็นเครื่องช่วยในการถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกของนักออกแบบให้ผู้อื่น ทราบและเข้าใจ
- เป็นการช่วยในการวางรูปหรือโครงสร้างนั้นๆ ให้เหมาะสมกับหน้าที่และการใช้สอย
- ช่วยให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกคล้อยตามความงามและคุณค่า
- เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการค้นคว้าทดลอง ทั้งในด้านวัสดุและวิธีการใหม่ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลขนศิลป์ เป็นลักษณะผลงานในสาขาของงานนิเทศศิลป์ หมายถึง ศิลปะใน ผลงานที่ ต้องการสื่อความหมายกับมวลชน ซึ่งต้องมีการออกแบบทั้งสิ้น ผลงานมีอยู่ 3 สาขา ด้วยกันคือ

-เลขนศิลป์สิ่งพิมพ์ (Printing Graphics)

-เลขนศิลป์ในสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphics)

-เลขนศิลป์ในภาพยนตร์ โทรทัศน์ และแถบบันทึกภาพ (Film, T.V. and Video Graphics)

(มาโนช กงกะนันท์ 2538 : 202)

“ **เลขนศิลป์**” (Graphics Art) “เลขนระ รวมกับ ศิลป์” หมายถึง ศิลปะที่มีลักษณะ เป็น “รอย เขียน, ตัวอักษร หรือลวดลาย” (ราชบัณฑิตยสถาน.2493 : 812)

เลขนศิลป์สิ่งพิมพ์ คือ ผลงานออกแบบสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยเริ่มต้นจากการออกแบบ ตัวอักษรที่ใช้ในการพิมพ์ การจัดรูปเล่มหนังสือ การออกแบบปก ภาพประกอบในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และหนังสือ ภาพโฆษณา เครื่องหมายการค้า บัตรอวยพร นามบัตร ฯลฯ เลขน ศิลป์ในสิ่งแวดล้อม คือ ถ้าแปลตรงตัวหมายถึงการออกแบบเรขศิลป์ (กราฟฟิค)ใน สภาพแวดล้อมต่างๆ หรือการสื่อสารในเชิงพื้นที่ซึ่งสามารถถ่ายทอดออกมาได้หลากหลายรูปแบบ และถ้าจะพูดให้เข้าใจง่ายขึ้นก็คือการสร้างคู่มือหรือวิธีการให้ข้อมูลการใช้สถานที่เพื่อให้ ตอบสนองประโยชน์ใช้สอยในแต่ละสถานที่นั้นๆได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ในขณะที่เดียวกันก็ ต้องเสริมสร้างเรื่องราวหรือความพิเศษที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับสภาพแวดล้อมนั้นๆด้วย

เลขนศิลป์ในภาพยนตร์ โทรทัศน์ และแถบบันทึกภาพ คือ ผลงานออกแบบตัวอักษร พร้อมทั้งภาพนำ เรื่อง (Title) และลงท้ายเรื่อง (มาโนช กงกะนันท์ 2538 : 202)

3.2 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

คือการออกแบบที่แสดงถึงการสื่อ ความหมายให้รับรู้ร่วมกันได้ในสังคม โดยเป็นการสื่อ ความหมายที่แสดงนัยหรือเจอนความคิดที่แฝงไว้ในรูปแบบ ไม่ใช่ภาษาหรือภาพที่แสดงเป้าหมาย ไว้ตรงๆ ผู้ที่จะทำความเข้าใจกับสื่อ ความหมายนั้นอาจจะต้องพบเห็นบ่อยๆ หรือเรียนรู้จาก ประสบการณ์ในระดับหนึ่งจึงจะสื่อ ความหมายกันได้ดี งานออกแบบสื่อความหมายตามที่กล่าวถึง นี้ พอจะสรุปแยกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ

3.2.1 เครื่องหมาย (Sign)เป็นงานที่เกี่ยวข้องทั้งในแง่การออกแบบมนุษยวิทยาและ จิตวิทยา เครื่องหมายถูกแยกออกเป็นหลายลักษณะคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.1.1 เครื่องหมายสัญลักษณ์ (Symbol) เป็นเครื่องหมายที่ไม่มีตัวอักษร ใช้แสดงบริษัท ห้างร้าน สถาบัน มีลักษณะกลมกลืนเป็นเอกภาพ

3.2.1.2 เครื่องหมายภาพ (Pictograph) ภาพแสดงใช้เป็นสัญลักษณ์ทาง สาธารณประโยชน์ ใช้แก้ปัญหาอุปสรรคในด้านสื่อความเข้าใจทางภาษาหรือตัวอักษร ในด้าน บอกทิศทาง ยานพาหนะ ความปลอดภัย ควรมีลักษณะเป็นสากล เข้าใจง่าย และไม่สับสน สำหรับทางด้านวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

3.2.1.3 เครื่องหมายอักษร (Lettermark) จะแสดงตัวอักษรย่อในลักษณะเป็น ตัวอักษที่ไม่อ่านออกเสียงเป็นคำ ส่วนมากจะใช้เป็นเครื่องหมายบริษัทห้างร้าน นิยมออกแบบให้ เป็นตัวอักษรที่เด่นชัด

3.2.1.4 เครื่องหมายภาษา (Logo) แสดงภาษาตัวอักษรที่เป็นคำอ่านออก เสียงเป็นคำตามความต้องการของผู้ถือสิทธิ ใช้แสดงบริษัทห้างร้านหรือเป็นตรา ลักษณะที่สำคัญคือ อ่านได้ เอกภาพเด่นชัด

3.2.1.5 เครื่องหมายผสม (Combination mark) เมื่อออกแบบสัญลักษณ์และ เครื่องหมาย ภาษา (Logo) เข้าไว้ด้วยกัน จะเรียกว่า เครื่องหมายผสมหรือบางครั้งก็เรียกว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างภาพและตัวอักษร

3.2.1.6 เครื่องหมายการค้า (Trademark) เป็นเครื่องหมายที่สามารถจดทะเบียนถือลิขสิทธิ์ เป็นเครื่องหมายการค้าได้ตามกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์

3.2.2 สัญลักษณ์ (Symbol)

คือสื่อความหมายที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิด เพื่อ เป็นการบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะไม่ผลในทางปฏิบัติ แต่มีผลทางด้านกรรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติการสื่อความหมาย เป็นการสื่อสารระหว่างนักออกแบบกับผู้ชมหรือผู้บริโภค การ ออกแบบสัญลักษณ์ควรออกแบบโดยใช้รูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่และจากสภาพสิ่งแวดล้อม เป็น ที่มาในการออกแบบ แล้วผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์เป็นผลงานออกมา ซึ่งมีอยู่ 2 ส่วน คือ รูปกับความหมาย ผู้บริโภคดูสัญลักษณ์แล้วแปลความหมายได้ต่อเมื่อมีการเชื่อมโยงความคิดกับ ความจริงโดยมีอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง

สัญลักษณ์ต่างๆ พอดีแยกได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2.1 สัญลักษณ์ของชาติและองค์การต่างๆ ระหว่างชาติ เช่น ธงชาติ สัญลักษณ์ขององค์การนาโต

3.2.2.2 สัญลักษณ์ขององค์การต่างๆ ในสังคม เช่น สัญลักษณ์พรรคการเมือง กระทรวง สถาบันการศึกษา

3.2.2.3 สัญลักษณ์บริษัทห้างร้านธุรกิจ เช่น สัญลักษณ์ของธนาคาร บริษัทห้างร้านต่างๆ

3.2.2.4 สัญลักษณ์สินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ คือ ตราของสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่ผลิตออกจำหน่ายในตลาด

3.2.2.5 สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ในสังคม เช่น ความร่วมมือกันใน สังคม การทำงาน การกีฬา

สัญลักษณ์ไม่ได้เป็นเพียงรูปแบบที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น แต่ยังคงเกิดจากการนำ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมมาใช้เป็นสัญลักษณ์ร่วมกันอีกด้วย เช่น ดอกกุหลาบเป็นสัญลักษณ์ของ ความรัก นกพิราบเป็นสัญลักษณ์ของเสรีภาพ เป็นต้น

การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ควรพิจารณา

-รูปแบบควรเรียบง่ายและสื่อความหมายได้เร็วตรงวัตถุประสงค์

-มีเอกลักษณ์ซึ่งหมายถึงในความหมายที่จะสื่อ นั้นควรมีจุดมุ่งหมายเดียวไม่ควรแปล ได้หลาย

ความหมาย

-รูปแบบควรเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

-รูปแบบควรเด่นสะดุดตา เพื่อเรียกร้องความสนใจ

-กรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิตและราคาประหยัด

-การติดตั้งควรเหมาะสมกับการมองเห็น

3.2.3 ความหมายของเครื่องหมายภาพ

ในการศึกษาเรื่องระบบป้ายสัญลักษณ์ กลุ่ม คำศัพท์ที่มีความหมายเกี่ยวข้องและใกล้เคียง ได้ถูกใช้ปะปนกันอยู่มาก แต่ถึงแม้จะหาความหมาย ที่แตกต่างกันอย่างเด็ดขาดไม่ได้ก็ตาม อาจตั้งเป็นข้อสังเกตไว้ตามลักษณะของคำแปลและ ความหมาย ดังนี้

3.2.3.1 Sign แปลว่า เครื่องหมาย สัญลักษณ์แสดง มีขอบเขตของความหมายที่ครอบคลุมกว้างจากทฤษฎี Semiotic คำ Sign แปลว่า สัญลักษณ์ Signage ถ้าเป็นลักษณะของแผ่นป้ายสัญลักษณ์ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีการจัดทำและผลิตอย่างเป็น รูปธรรม Paul Arthur นักออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อมเป็นผู้บัญญัติศัพท์อย่างไม่เป็นทางการเรียกว่า Signage

3.2.3.2 Symbol แปลว่า สัญลักษณ์ คือสัญลักษณ์ของสิ่งใดๆ ที่กำหนดหรือนิยม ขึ้นเอง เป็นคำแทนสัญลักษณ์ทั่วไปไม่เจาะจง

3.2.3.3 Symbol Sign แปลว่าสัญลักษณ์ส่วนที่เป็นภาพ สำหรับใช้ประกอบในแผ่นป้าย สัญลักษณ์

3.2.3.4 Pictograph แปลว่า รูปภาพที่มีลักษณะเป็นกราฟ แผนภูมิ แยกศัพท์ได้เป็น Picto มาจาก Picture แปลว่ารูปภาพ Graph แปลว่าแผนภูมิ กราฟ

3.2.3.5 Pictorial Symbol แปลว่า สัญลักษณ์รูปภาพ มีรูปร่างเลียนแบบสิ่งที่เห็นจริงจากธรรมชาติ

3.2.3.6 Pictogram แปลว่า การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ภาพในลักษณะของกลุ่มภาพที่เป็น ชุดต่อเนื่องเลียนแบบสิ่งที่เห็นตามจริง และยังพาดพิงถึงวัตถุ กิริยาท่าทางตลอดจนถึงความคิด ถือเป็น ภาษาภาพ

3.2.3.7 Ideogram แปลว่า นัยสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ที่แฝงความคิดที่เป็นนามธรรม

3.2.3.8 Icon แปลว่า วัตถุรูปบูชา มีที่มาจากศาสนา ราชวงศ์โบราณ ปัจจุบันนิยมใช้กับสัญลักษณ์ภาพพบหน้าจอคอมพิวเตอร์ (เอ็ดเวิร์ด คิสกูด ณ อยุธยา 2543 : 16)

3.2.4 เครื่องหมายภาพ (Sign)

เครื่องหมาย สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ มีบทบาทเกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก นับตั้งแต่สมัยโบราณเป็นต้นมาจะเห็นได้ว่าเครื่องหมายสัญลักษณ์ เป็นสื่อสำคัญให้เกิดความเข้าใจระหว่างมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันทางเผ่าพันธุ์ภาษา การ ดำรงชีวิตตลอดจนขนบธรรมเนียม ประเพณี แต่มนุษย์ก็ยังติดต่อสื่อสารกันได้โดยใช้วิธีการต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สัญลักษณ์ที่ช่วยให้มนุษย์ทุกภาษาสามารถเข้าใจกันได้ดี

ขอบเขตคำว่า เครื่องหมาย หรือ Sign อาจแยกออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ Symbol, Signal, Signage จะเห็นได้ว่าเครื่องหมายสัญลักษณ์ในรูปของสัญลักษณ์ เครื่องหมายสัญลักษณ์และป้ายสัญลักษณ์ มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันและเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันได้ยาก ใช้สื่อสาร ในลักษณะที่เป็นสากล คือใช้แทนคำพูดยาวและยากได้ ปัญหาจึงอาจมาจากสัญลักษณ์ ที่ไม่สอดคล้องกับ

วัฒนธรรมบางประเทศ และบางครั้งยังสร้างความสับสนโดยเข้าใจว่าป้าย สัญลักษณ์เป็นตรา สัญลักษณ์ขององค์กร โครงการ หรือกลุ่มได้เหมือนกัน ป้ายสัญลักษณ์โดยรวม มีหน้าที่หลัก คือ เพื่อกำหนดข้อมูลในลักษณะของการชี้ทาง แนะนำสถานที่ หรือบังคับควบคุม เพื่อใช้กับคนหมู่มาก ดังนั้นป้ายสัญลักษณ์จึงควรต้องมีการใช้สัญลักษณ์ภาพในลักษณะของ ภาษาเพื่อสื่อความหมายกับสาธารณะชน ซึ่งแตกต่างจากตราสัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อการสร้าง ภาพลักษณ์แทนหน่วยงาน กิจการ หรือบุคคล

3.2.5 ประเภทของเครื่องหมายภาพ (Sign)

สามารถแบ่งตามลักษณะการสื่อความหมาย ได้เป็น 3 ประเภท คือ

3.2.5.1 Representational Design เครื่องหมาย สัญลักษณ์ที่มีรูปร่างลักษณะที่เป็น ตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักใช้การเลียนแบบจากสิ่งที่เห็น ได้แก่ สัญลักษณ์รูปภาพ (Pictorial Symbol) รูปคน สัตว์ สิ่งของ ที่เป็นรูปร่างพื้นฐานเหมือนจริง

3.2.5.2 Non - Representational Design เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ที่ดูแล้วไม่เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะมีรูปร่างที่ต้องค้นหา เพื่อสื่อแสดงออกถึงความสัมพันธ์อันสอดคล้องกับกิจกรรมหรือบุคลิกลักษณะของสิ่งนั้นๆ เช่น การออกแบบเครื่องหมายจราจรมีลักษณะ เฉพาะตัวเกี่ยวกับทิศทางและความปลอดภัยของการขับรถเป็นส่วนใหญ่ หรือการออกแบบ ตราสัญลักษณ์สายการบินมักใช้สัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งแทนความเร็วพุ่งไปในอากาศ เช่น เป็นรูปนก

3.2.5.3 Abstract Design เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ที่ดูแล้วไม่เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งเลย เป็นรูปร่างที่หาเหตุผลไม่ได้ ได้แก่ ตัวโน้ต ตัวเลข (เออเอ็นดู คิคุด ฌ อยุธยา 2543 : 19)

3.2.6 ที่มาของสัญลักษณ์ภาพ

เครื่องหมายภาพ (Sign) ที่มีการใช้สัญลักษณ์ภาพที่มี รูปร่างทางเรขาคณิตในการสื่อความหมาย อาจเรียกโดยรวมว่าสัญลักษณ์ภาพเรขาคณิต (Graphic Symbols) มีหลักการแบ่งประเภทได้หลายวิธี อาจทำการแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

3.2.6.1 Phonogram ภาษาเขียน กลุ่มแรก เป็นกลุ่มเครื่องหมายสัญลักษณ์ที่สื่อสาร ด้วยภาพ เพื่อการอ่านออกเสียง ภาพจะมีลักษณะเป็นนามธรรมและมีที่มาจากสัญลักษณ์ภาพซึ่ง เน้นการใช้ในเชิงสัญลักษณ์แต่ไม่เน้นตามความหมายของภาพ เนื่องจากภาพสื่อสารได้จำกัด ไม่สามารถ

อธิบายลักษณะที่มีเป็นนามธรรมและความรู้สึกได้ ดังนั้นจึงใช้การแปลงเสียงจากปากและ การรับ ฟังจากหูในการพัฒนาให้เป็นภาพในลักษณะของตัวอักษร (letters) พยัญชนะ (Alphabets) เป็น พยางค์เป็นคำ จึงจัดให้เป็นกลุ่มของสัญลักษณ์ภาพที่ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน ต้องใช้การลำดับความ ให้อ่านเนื่องเพื่อการอ่านเอาความและช่วยในการรับรู้

3.2.6.2 Logogram ภาษาภาพ กลุ่มที่สอง เป็นกลุ่มเครื่องหมายสัญลักษณ์ที่สื่อสาร ความหมายในลักษณะของ ทศนสัญลักษณ์คือการมองเห็นได้โดยตรง จากภาพสัญลักษณ์จะมี ลักษณะเป็นรูปธรรมจนถึงนามธรรมไม่สามารถอ่านออกเสียงได้ ใช้มือแสดงท่าทางและตาในการ สื่อสารและรับรู้ มีการสื่อความหมายเป็นเอกเทศอยู่ได้ด้วยตัวเอง เป็นกลุ่มภาษาภาพแบ่งออกได้ เป็น 3 ชนิดคือ

- Image – Related เป็นสัญลักษณ์รูปภาพ (Pictorial symbol) ประเภท พื้นฐานเข้าใจได้ง่าย ที่สุด มีรูปร่างที่ถ่ายถอดลอกเลียนแบบจากสิ่งของที่เห็น โดยมีระดับของความ เหมือนกัน จนถึง ความคล้ายกันจนถึงลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ รูปคน สัตว์ สิ่งของ รวมทั้งอากัปกิริยา

- Concept – Related เป็นสัญลักษณ์ภาพที่พัฒนารูปร่างโดยการถ่ายทอด มาจากความคิด (Ideogram) จากการที่มนุษย์มีการรับรู้ในสิ่งที่เห็นคล้ายกันจึงใช้การสื่อสารโดย อาศัยความคิด สร้างสรรค์และจินตนาการที่มีอยู่ร่วมกัน ได้แก่ เส้น โค้งทางแวนอน 2 เส้น เป็น สัญลักษณ์แทนคำ ว่า น้ำ

- Arbitrary เป็นสัญลักษณ์ภาพที่ไม่ใช้การลอกเลียนแบบจากต้นแบบหรือ จากความคิด มี รูปร่างที่ไม่มีกฎเกณฑ์ (Abstract) ไม่อาจหาที่มาและหาเหตุผลไม่ได้ อันเกิดจาก การสมมุติขึ้นเอง ได้แก่ ตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมายคณิตศาสตร์บวก ลบ คูณหาร เครื่องหมาย วรรคตอน

3.2.7 ลักษณะทั่วไปของสัญลักษณ์ภาพที่ดี สัญลักษณ์ภาพที่ดี ต้องสามารถสื่อ ความหมาย และมีการออกแบบที่ดีตามหลักเกณฑ์ของการออกแบบ มีหลักควรคำนึง 3 ประการคือ

- ความหมายของสัญลักษณ์ จะต้องเกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพของรูปทรง (Aesthetic Form) ของสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นประเภท Image – Related หรือ Representa - tionalเป็นประเภท Concepted Related หรือ Non – Representational หรือประเภท Arbitrary หรือ Abstract ก็ตาม

- สัญลักษณ์ที่ดีต้องเหมาะสมกับเวลาของทุกยุคทุกสมัย ทั้งนี้ต้องไม่ใช่สิ่งที่มีนิยม เพียงชั่ว ครึ่งชั่วครว

- สัญลักษณ์ที่ดีต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายประการ สามารถผลิตและประยุกต์ใช้ได้ด้วยวิธีการต่างๆ (Reproduction) เช่น อาจนำไปย่อหรือขยายได้ สรุปลงได้ว่าภาษาภาพ (Logogram) คือสัญลักษณ์ที่พาดพิงถึงวัตถุ อากัปกิริยา กระบวนการคิดรวบยอด ที่เป็นประโยชน์ต่อปัญหาทางภาษา เพราะใช้ดีกับการจรรยา สนามบิน ระหว่างประเทศ ศูนย์ท่องเที่ยว ซึ่งต้องสื่อสารกับคนจำนวนมาก ที่มีหลายชาติหลายภาษา และมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน ส่วนสัญลักษณ์ภาพที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด คือ สัญลักษณ์ภาพที่ใช้บนท้องถนนทั่วโลก ดังนั้นเครื่องหมายสัญลักษณ์ภาพ จึงไม่ใช่เป็นสมบัติขององค์กรใดองค์กร หนึ่งโดยเฉพาะ หากแต่เป็นที่ยอมรับของคนทั้งโลกให้ใช้งานเพื่อการสื่อสารถือเป็นงาน สาธารณประโยชน์

3.2.8 บทบาทและความสำคัญของภาษาภาพ

- ภาษาภาพเป็นสิ่งที่ใช้สื่อสารเพื่อจูงใจ ในบางกรณีใช้เป็นเครื่องมือในการบังคับ เช่น สัญลักษณ์ภาพชุดที่ใช้การจรรยา ถือได้ว่าชุดเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์นั้นเป็นคำสั่งทาง กฎหมาย

- ภาษาภาพที่ดี จะสามารถข้ามพรมแดนอุปสรรคความเก่าแก่ตามกาลเวลา วัฒนธรรม และภาษา ทำให้ยากต่อการออกแบบข้ามชาติ (Multicultural Design) แบบอย่างที่ดีของภาษา ภาพ คือ สัญลักษณ์จรรยา สนามบิน กีฬาโอลิมปิกซึ่งมักออกแบบให้สอดคล้องกับสถานที่หรือ วัฒนธรรมเจ้าภาพ ดังนั้นนักออกแบบจึงควรต้องคำนึงถึงรูปแบบและองค์ประกอบหลายอย่างที่เป็นข้อจำกัดและอุปสรรค

- ภาษาภาพที่ดี คือ การออกแบบกลุ่มสัญลักษณ์ภาพให้เป็นชุดเดียวกัน มีความต่อเนื่องกับสัญลักษณ์ภาพอื่นและมีความสม่ำเสมอในการสื่อความหมายและทำให้เกิด ประสิทธิภาพดีกว่าการออกแบบสัญลักษณ์ภาพที่เป็นสัญลักษณ์รูปเดี่ยวเพราะภาษาต้องมีการ รวบรวมแนวความคิดให้เป็นระบบ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานต่างประเทศ เพื่อให้เป็น สื่อภาษาที่ทุกคนเข้าใจได้ทันที

3.2.9 ข้อจำกัดของการใช้สัญลักษณ์ภาพ ประสิทธิภาพของสัญลักษณ์ภาพที่ใช้ใน แผ่นป้ายสัญลักษณ์ ขึ้นอยู่กับข้อจำกัดดังนี้ คือ

- สัญลักษณ์ภาพจะใช้ได้ดีกับการสื่อสาร ที่เป็นการให้บริการหรือเป็นการสื่อสาร การกระทำที่ใช้วัตถุเป็นตัวแทน เช่น สัญลักษณ์ภาพประจำทาง โทรศัพท์ แก้วเหล้า บางครั้งอาจใช้ไม่

ได้ผล เมื่อสื่อแทนกิจกรรมที่มีขั้นตอน และแสดงกรรมวิธี เช่น สถานที่ซื้อตั๋ว เพราะเป็น การกระทำ ที่มีปฏิริยาได้โต้ตอบซึ่งต้องอาศัยตัวแทน ผู้รับผู้ส่ง ผู้แสดงอาการทำให้สื่อสารได้ยาก

- สัญลักษณ์ภาพจะใช้ได้ดีต่อเมื่อมีการวางแผนงานให้เป็นส่วนหนึ่งในระบบ สัญลักษณ์ (SignageSystem) ที่ดี คือ ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์และประสิทธิภาพเมื่อใช้งาน ร่วมกับป้ายอื่น เพราะบางครั้งการใช้สัญลักษณ์ภาพเพียงอย่างเดียวโดยไม่ใช้ข้อความเป็นการเพิ่ม ความสับสน

- การใช้ป้ายสัญลักษณ์มากเกินไปจนเกิดความจำเป็นอาจทำให้เกิดความเสียหายได้มากกว่า การใช้ป้ายสัญลักษณ์น้อยกว่าความต้องการ เพราะเป็นการให้ข้อมูลที่ปะปนกัน โดยนำสิ่งสำคัญน้อยกว่า ที่เป็นกิจกรรมและสิ่งที่เป็นบริการธุรกิจมาใช้ร่วมกับข้อความสำคัญคือ การบริการ สาธารณะ กฎระเบียบที่ต้องการสื่อสารกับสาธารณชน ทำให้การสื่อสารทั้งหมดโดยรวม ไร้ประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงต้องกำหนดวิธีการ (Methodology) วิเคราะห์และประเมินสัญลักษณ์ภาพ มาตรฐานให้ได้เกณฑ์ที่เป็นสากล ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสมบูรณ์ ประการแรก คือ ความสามารถสื่อ ความหมายจากภาพ (VisualContent) โดยการเลียนแบบเหมือนจริงหรือ สื่อความคิดเพื่อให้ได้ผล ทางความเข้าใจและรับรู้ที่เหมือนกันทุกคนซึ่งเป็นเรื่องยากเพราะต้อง ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ รวมทั้งเวลาในการเรียนรู้และรับรู้ และยังคงคำนึงถึงลักษณะที่เป็น ภาพได้แก่ ความสามารถในการอ่าน ประการที่สองคือ ความหมายของภาพจะต้องเชื่อมโยง ถึงหลักฐานในการออกแบบ

3.2.10 ปัญหาของสัญลักษณ์ภาพ

ปัญหาความผิดพลาดที่เป็นอุปสรรคของสัญลักษณ์ ภาพที่พบบ่อยมี 5 ข้อดังนี้

- ปัญหาจากการสื่อความหมาย สัญลักษณ์ภาพที่ต้องสื่อสาร โดยใช้ความคิดเป็น นามธรรม ไม่สามารถบ่งบอกความหมายของวัตถุสิ่งของหรือบอกความคิดได้
- การออกแบบที่ขาดประสิทธิภาพ สัญลักษณ์ภาพที่ไม่ผ่านเกณฑ์ออกแบบ มาตรฐาน
- การขัดแย้งของความหมาย มีการออกแบบสัญลักษณ์ภาพรูปแบบต่างๆ หลาย สัญลักษณ์ ภาพเพื่อใช้สำหรับสื่อความหมายเดียวกัน และในทางกลับกัน มีสัญลักษณ์ภาพเดียวที่ ถูกใช้สำหรับ สื่อความหมายเพื่อควบคุมให้ได้หลายความหมาย
- การใช้พื้นที่ด้านหลังของสัญลักษณ์ภาพอย่างขาดประสิทธิภาพ การใช้พื้นที่ของ ภาพและ พื้นภาพอย่างไม่สม่ำเสมอ การสื่อความหมายลงบนพื้นที่ด้านหลังอย่างไม่สม่ำเสมอ เป็นต้น

- การใช้สัญลักษณ์ภาพอย่างพร่ำเพรื่อ หรือในบางกรณีที่สัญลักษณ์ภาพไม่อาจสื่อความหมายได้

3.2.11 กระบวนการออกแบบ

คือ การวางแผน การกำหนดแนวทางออกแบบเพื่อใช้เป็น หลักปฏิบัติ สามารถใช้ในการจัดระเบียบของสื่อป้ายสัญลักษณ์ ได้แก่ป้ายสัญลักษณ์ที่ใช้ในเมือง ซึ่งประกอบด้วย ป้ายระบุสถานที่ ป้ายบอกทิศทาง ป้ายข้อมูล จนถึงป้ายควบคุม ให้ใช้งานร่วมกัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความยืดหยุ่นสามารถปรับใช้ในแต่ละสถานการณ์ เป็นการออกแบบเพื่อ สร้างระบบสำหรับป้ายสัญลักษณ์ การออกแบบไม่ใช้งานศิลปะและไม่ถือเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ต้อง ใช้ความสามารถดังกล่าวควบคู่กัน คือ ต้องใช้ปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์อย่างมี เหตุผล และความรู้ในวิธีการผลิต ผลที่ได้จึงเป็น การสังเคราะห์ (Synthesis) ที่ออกมาเป็นป้าย และระบบป้ายสัญลักษณ์ ที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในขณะที่เดียวกันสามารถที่จะ ส่งเสริมสภาพแวดล้อมได้เป็นอย่างดี

เกณฑ์ การ ออก แบบ เครื่องหมายภาพ และ สัญลักษณ์ ภาพ (Design Criteria for Signs and Symbols) เครื่องหมายภาพและสัญลักษณ์ภาพ เป็นการสื่อความหมายแทนการใช้ คำพูดหรือประโยคยาวๆ เพื่อใช้ในป้ายสัญลักษณ์หรือเพื่อใช้สร้างภาพลักษณ์ขององค์กรหรือ หน่วยงาน จึงมีหลักการที่ใช้ร่วมกันดังนี้

3.2.11.1 สื่อความหมายออกมาในทางบวก สัญลักษณ์ควรจะแสดงภาพลักษณ์ของบริษัท องค์กรและสถานที่ในทางที่ดีที่สุดและดึงดูดใจมากที่สุด

3.2.11.2 แสดงถึงความแปลกแตกต่าง สัญลักษณ์ที่จะสร้างเอกลักษณ์ได้นั้นต้องมีความแตกต่างจากคู่แข่ง และมีลักษณะเด่นของตนเองจึงจะเป็นที่รู้จักได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เป็นจดจำ และระลึกถึงได้เป็นอย่างดี

3.2.11.3 มีจุดสนใจที่ชัดเจน ต้องมีจุดที่รวมสายตาหรือจุดที่ดึงดูดความสนใจได้อย่างชัดเจนที่สุด

3.2.11.4 มีความเป็นนามธรรมเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สัญลักษณ์ต้องสามารถเป็นที่เข้าใจในระดับความคิดของกลุ่มเป้าหมายได้

3.2.11.5 การลด – ย่อสัญลักษณ์ที่ออกแบบ ต้องคำนึงถึงการนำไปใช้งานจริง และการย่อ การขยายตัวต้องไม่มีส่วนใดได้รับความเสียหายเมื่อนำไปใช้งาน

3.2.11.6 สีเดียว สัญลักษณ์ที่ดีควรออกแบบด้วยสีเดียว เพราะเป็นผลทางเศรษฐกิจในการ นำไปใช้ และสัญลักษณ์ที่ดีย่อมไม่พึ่งประสิทธิภาพของสีเพียงอย่างเดียว

3.2.11.7 พื้นที่ว่าง สัญลักษณ์ที่ดีจะต้องมีลักษณะพื้นที่ว่างที่เหมาะสม การใช้พื้นที่ สีขาว หรือพื้นที่ว่างย่อมสามารถออกแบบให้เกิดความเข้าใจได้

3.2.11.8 น้ำหนัก สัญลักษณ์ที่ประสบความสำเร็จนั้นให้ความรู้สึกหนักอยู่ด้วย มีผลต่อการ ย่อขนาดเล็ก เพราะจะให้ความรู้สึกตัดกันอย่างชัดเจนกับตัวหนังสือที่ประกอบ เครื่องหมาย สัญลักษณ์ที่มีน้ำหนักเบา นั้นนอกจากจะทำให้รู้สึกอ่อนแอแล้วยังประสบความสำเร็จทาง ความรู้สึก น้อยกว่ามาก

3.2.11.9 การเดินไหล บริเวณพื้นที่สีขาวหรือพื้นที่ว่างเนกาตีฟ ไม่ควรออกแบบเหมือน ปิด ตายควรมีการออกแบบให้เกิดความรู้สึกผ่านได้สะดวก ไม่หยุดอยู่แค่นั้น

3.2.11.10 ทิศทาง ปัญหาที่สำคัญของการออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี คือ ทิศทางของรูปทรงที่ จะทำให้เกิดความรู้สึกน่าสนใจมีข้อสรุปทั่วไป คือ ทิศทางที่ชี้ไปทางขวามือและข้างบน จะเป็นทิศ ที่มีผลต่อการมองเห็น มากกว่าทิศทางที่ชี้ไปทางซ้ายมือและล่าง

3.2.11.11 การผสมผสานของการออกแบบเครื่องหมาย ต้องกำหนดโครงสร้างในบริเวณ พื้นที่ว่างให้มีความสัมพันธ์กัน โดยไม่เกิดความสับสนขึ้น (เอื้อเอ็นดู คีตกุล ณ อุชฺชา 2543 : 34)

3.3 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์

3.3.1 ระบบป้ายสัญลักษณ์ ระบบป้ายสัญลักษณ์ เป็นระบบที่ใช้การออกแบบเพื่อแก้ไข ปัญหา โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ หลักสุนทรียภาพความรู้ความชำนาญในสายงาน คือ การ เลือกใช้ วัสดุ และการติดตั้ง รวมทั้งควรที่จะคำนึงถึงสภาพแวดล้อม ระบบป้ายสัญลักษณ์ที่ใช้กับ สถานที่ที่ มีการสัญจรมาก ได้แก่ สนามกีฬา สนามบิน ระบบรถไฟใต้ดิน รถไฟฟ้า ศูนย์ประชุม ศูนย์การค้า โรงภาพยนตร์ โรงพยาบาล อาคารสำนักงาน เพื่อช่วยจัดระเบียบ และควบคุมการ สัญจรให้มี ประสิทธิภาพต่อเนื่อง โดยไม่ทำลายสภาพแวดล้อมเดิม มีส่วนสะท้อนให้เห็นถึง วัฒนธรรม และ แสดงความภาคภูมิใจของผู้เป็นเจ้าของ

3.3.2ป้ายสัญลักษณ์ (Signage) เป็นส่วนหนึ่งของ ระบบนำทาง (WayfindingSystem) หรือระบบภาพชี้ทาง (GraphicDirectionalSystem) เพื่อให้มวลชนสามารถเดินทางไปสู่ สถานที่ต่างๆ ตามต้องการ ในการจัดทำเครื่องมือเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายได้นั้น นักออกแบบกราฟิก เพื่อสภาพแวดล้อมได้จำกัดความหมายให้แคบลง โดยสร้างเครื่องมือเพื่อบอกทิศทาง ระบุสถานที่ และบอกคำสั่ง เป็นการให้ข้อมูลอย่างมีระเบียบและเป็นรูปธรรมโดยจัดทำในลักษณะของ แผ่น ป้ายสัญลักษณ์ ที่มีการวางแผนออกแบบ โดยการนำสัญลักษณ์ภาพมาใช้ร่วมกับแผ่นป้ายและ คำนึ่งถึงการใชงานอย่างมีมาตรฐาน เรียกว่า ระบบป้ายสัญลักษณ์ (SignageSystem) ระบบ ป้ายสัญลักษณ์ที่ดีจะต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมเพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้งาน

3.3.3การออกแบบแผ่นป้ายสัญลักษณ์ (A SignSymbolSystem) การออกแบบ แผ่นป้ายสัญลักษณ์ เป็นการออกแบบทางกราฟิกอย่างหนึ่งที่สำคัญเกี่ยวกับสถานที่ของ องค์กรหรือกิจกรรมต่างๆ โดยอาศัยความรู้ความสามารถทางด้านการออกแบบสัญลักษณ์และ เครื่องหมาย นำมาผสมผสานออกแบบเข้าด้วยกันการออกแบบแผ่นป้ายสัญลักษณ์ นอกจากจะ ได้รับรู้ทางด้านความงามจากการมองเห็นแล้วยังได้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เข้าใจกันใน สังคมอีกด้วย เช่นกัน จุดมุ่งหมายของป้ายสัญลักษณ์

3.3.4จุดมุ่งหมายของป้ายสัญลักษณ์ ควรพิจารณาจากประสิทธิภาพของส่วนที่เป็นสัญลักษณ์ภาพ ที่ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญ ในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ คือ

3.3.4.1 เพื่อการสื่อสารที่ดูแล้วเกิดความเข้าใจได้ง่ายและชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยถ้อยคำ

3.3.4.2 เพื่อช่วยในการเรียนรู้ความหมายของสัญลักษณ์ ทำให้เกิดการจดจำ

3.3.4.3 เพื่อการใช้งาน โดยใช้คัดแปลงแก้ไขได้ง่ายเมื่อมีปัญหาทางการ ออกแบบ วัสดุ

และกรรมวิธีการผลิต

3.3.4.4 เพื่อให้ได้รูปแบบที่สวยงาม โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อม สถาปัตยกรรม และวัฒนธรรม

3.3.5วัตถุประสงค์ของป้ายสัญลักษณ์ การใช้เครื่องหมายภาพในลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร (Sign Transmit Information) ต้องสามารถเข้ากันได้ดีตามลักษณะหน้าที่และการใช้งาน และควรช่วยส่งเสริมสภาพแวดล้อม จัดเป็นกลุ่มไว้ดังนี้

3.3.5.1 แจ้งข่าวสารบริเวณพื้นที่ว่าง (Information on Space Area)

- แนะนำเส้นทาง (Guidances) การแจ้งข่าวสารในบริเวณพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ซึ่งแสดงการจัดตำแหน่งของพื้นที่นั้นไว้ที่เดียวกันเพื่ออำนวยความสะดวก

- บอกรหัสทาง (Directional) การแจ้งข่าวสารโดยใช้ลักษณะของเส้น เพื่อแสดงทิศทางและบอกจุดหมายปลายทาง เช่น ป้ายลูกศรบอกทิศทาง ป้ายบอกสถานีรถไฟ

- ระบุสถานที่ด้วยเครื่องหมาย (Identifying) การแจ้งข่าวสารโดยแสดง เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ เป็นการระบุรายละเอียดที่สำคัญเฉพาะจุด เพื่อใช้เป็นจุดสังเกตไปสู่จุดหมายปลายทาง เช่น ป้ายบอกชื่อเมือง ตัวเลขถนน ป้ายแบ่งเขตสำหรับสถานที่ ป้ายหน้าประตู ป้ายโบราณสถาน

3.3.5.2 แจ้งข่าวสารให้ปฏิบัติตาม (Operational Information)

- ควบคุมบังคับ (Control) การควบคุมบังคับและเตือนภัยในที่สาธารณะ เพื่อให้เกิดระเบียบและความปลอดภัย เช่น ป้ายห้าม ป้ายเตือน ป้ายควบคุมทิศทาง

- อธิบายความ (Explanations) การชี้แจงความหมายและประชาสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจ เช่น ป้ายแนะนำวิธีการใช้ ป้ายอธิบายวิธีใช้ ป้ายตัวอย่างการใช้

- การเตือนประกาศ (Notices) การแจ้งข่าวล่วงหน้าเกี่ยวกับเหตุการณ์ เช่น ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายประกาศ

3.3.5.3 โฆษณา (Advertisement) การแจ้งข้อมูลข่าวสารที่มุ่งให้เกิดการดึงดูดใจ ขอมรับและจดจำได้ง่าย เพื่อประโยชน์ทางธุรกิจการค้า เช่น ป้ายโฆษณาบนหลังคาตึก ป้ายโฆษณา ติดตั้งริมถนน

3.3.6 ลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ที่ดี การสร้างป้ายสัญลักษณ์ถือเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อความหมายให้กับคนหมู่มาก ดังนั้นการออกแบบ จึงต้องอาศัยการวางแผนที่ดีและทำจาก ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง จะทำให้สามารถแสดงความหมายของสัญลักษณ์ภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ

3.3.5.1 เป้าหมายของการออกแบบเพื่อสร้างเครื่องหมายสำหรับป้ายสัญลักษณ์ สิ่งสำคัญและจุดเด่นต่างๆ ในการสร้างเครื่องหมายและป้ายสัญลักษณ์ได้แก่

- การถ่ายทอดข้อมูล (Transmission) ต้องทำการคัดเลือกข้อมูลที่ต้องการ สื่อสาร เพื่อแสดงให้เห็นถึงความหมาย และจุดมุ่งหมายของข้อมูลที่ต้องการถ่ายทอดอย่างชัดเจน เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจและตีความหมาย

- ประโยชน์ใช้สอย (Usage) ป้ายสัญลักษณ์ควรจะง่ายแก่การเข้าใจ และมีจุดเด่นในตัว ควรมีความหมายสูง ง่ายต่อการควบคุม ซ่อมแซมและรักษา อีกทั้งสามารถคุมราคา ต้นทุนการผลิตให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม

- วัตถุดิบอุปกรณ์ในการจัดสร้าง (Materials) ควรเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม และปลอดภัยในการสร้างป้ายสัญลักษณ์ วัสดุควรมีความคงทนถาวรและมีคุณภาพสูงสามารถ ส่งเสริมป้ายให้เห็นได้ชัดเจน 1.4 สร้างอารมณ์และความรู้สึก (Emotions) ป้ายสัญลักษณ์ อาจมีจุดเด่น สร้างภาพลักษณ์ อารมณ์ และความรู้สึกที่แตกต่างกันสร้างความประทับใจแก่ผู้พบเห็น อาจเป็น ด้านการใช้สี หรือการสร้างรูปแบบที่ดึงดูด

- ความต่อเนื่อง (Continuity) การสร้างสัญลักษณ์ภาพ ต้องคำนึงถึง ความต่อเนื่องกับสัญลักษณ์ภาพอื่นๆ ในชุดเดียวกันและต้องคำนึงถึงแผนงานในอนาคต ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้นควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องหลายอย่าง ที่จะมีผลในระยะยาว

- ลักษณะเฉพาะตัว (Individuality) การสร้างสัญลักษณ์ภาพในใดภาพ หนึ่งนั้น ควรจะสร้างให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ควรสร้างให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน เพื่อให้เป็นสิ่งน่าสนใจ และมีการเตรียมแผนไว้รองรับการปรับเปลี่ยนในอนาคต

3.3.5.2 แนวทางการใช้สัญลักษณ์

- การใช้สัญลักษณ์แบบเส้น ในการบอกเส้นทางใช้ในพื้นที่ที่มีอาคารสิ่งปลูกสร้างมากกว่าหนึ่งแห่ง และมีที่ตั้งซึ่งอยู่ในแนวเดียวกัน การใช้สัญลักษณ์แบบเส้น แสดงให้เห็นทิศทางที่ตั้งของสถานที่สิ่งก่อสร้าง ส่วนข้อจำกัด คือเหมาะสำหรับบอกเส้นทางเท่านั้น เช่นป้ายเส้นทางเดินรถไฟฟ้า BTS ป้ายข้อมูลจุดเดินทาง ไปห้องน้ำ ห้องพยาบาล

- การใช้สัญลักษณ์ภาพแบบภาพ บอกอาณาเขตที่แน่นอน แสดงให้เห็น ทิศทาง โดยมุ่งเน้นไปยังรูปเหมือน ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ ส่วนมากใช้กับ นิทรรศการ ห้องพักผู้โดยสาร เป็นวิธีง่ายแก่การเข้าใจและมีประสิทธิภาพ ใช้ในงานหรือสถานที่ ที่มีคนหนาแน่น และคนมีความต้องการรับรู้ข้อมูลจากสัญลักษณ์

- การใช้สัญลักษณ์แบบแผนที่ ในการบอกทิศทาง ใช้สำหรับหาทิศทาง หรือแหล่งที่ตั้ง โดยศึกษาข้อมูลจากแผนที่ มักใช้ในชุมชน เมือง แหล่งที่อยู่อาศัย และสถานที่ต่างๆ ผู้ที่ต้องการหาข้อมูลสามารถตรวจสอบเส้นทางและระยะทางได้จากแผนที่ ช่วยให้ความสะดวกสบาย และความรวดเร็วในการหาข้อมูล

3.3.5.3 3. การแสดงความหมายในการสื่อสาร การสื่อสารความหมายสามารถทำให้ หลายทาง ได้แก่ จากลักษณะท่าทาง การพูดคุย จดหมาย โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ วิดีโอ ตัวอักษร สัญลักษณ์ที่จินตนาการ มาจากธรรมชาติ การใช้สัญลักษณ์เหล่านี้จึงสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป ได้แก่

- การสื่อสารด้วยคำ (Word Messages) ตัวอักษรสื่อถึงความหมายของ ความคิดและข้อมูล ได้ เช่น บอกชื่อ อธิบายขนาด คำ เตือนซึ่งเมื่อออกจากสถานที่ที่มีป้ายสัญลักษณ์เหล่านี้ไปแล้ว จะไม่สามารถอ่านและเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ที่เป็น ตัวอักษรได้เพราะสายตาของคนและความจดจำมีขีดจำกัด ตัวอักษรที่ทันสมัยหลายชนิดที่ใช้กัน อยู่ในปัจจุบัน เช่น ตัวพิมพ์หนาและตัวอักษรที่เกิดจากการผสมผสานกันการเขียนด้วยแปรง การเขียนด้วยลายมือเป็นลักษณะการเขียนที่มีเอกลักษณ์ ดังนั้นป้ายสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ควรเป็นตัวอักษรที่อ่านง่าย และใช้เป็นตัวอักษรสากล คือใช้ภาษาอังกฤษ

-สัญลักษณ์ภาพ (Symbols) เป็นสัญลักษณ์ให้ข้อมูลที่ง่ายแก่การเข้าใจ และเป็นรูปแบบที่กระชับรัด สามารถมองเห็นได้ในระยะไกล เป็นรูปภาพที่กลุ่มเป้าหมายสามารถ เข้าใจได้ เนื่องจากสัญลักษณ์รูปภาพมีความเป็นสากลอยู่ในตัว เช่น การใช้สัญลักษณ์ภาพของ องค์การขนส่งของ สหรัฐฯ (DOT) เป็นที่รู้จัก และรับไปใช้กันอย่างแพร่หลายใน สนามบินนานาชาติ องค์การขนส่ง และการจราจรทุกประเภท สัญลักษณ์ภาพส่วนใหญ่ ที่นำไปใช้เป็นภาพมาตรฐาน จึงเป็นรูปภาพที่ทุกคนสามารถมองเห็น และเข้าใจได้เพราะการสร้างสัญลักษณ์ภาพต้องอาศัย มาตรฐานความคิดของคนทั่วไปเป็นหลัก มีความชัดเจน และควรหลีกเลี่ยงการใช้รหัสต่างๆ ที่คนทั่วไปไม่สามารถเข้าใจได้

-ภาพถ่าย (Photo Image) ภาพที่มองเห็น สามารถอธิบายข้อมูลได้ เช่น ภาพถ่าย รูปภาพ กราฟ และแผนที่ เป็นสิ่งที่ทำให้เข้าใจความหมายได้โดยตรง เพราะการอธิบายความหมายด้วยภาพ สามารถใช้อธิบายข้อมูลระดับพื้นฐานที่พบเห็นได้โดยทั่วไป ได้แก่ กราฟ เหมาะสำหรับแสดง

ข้อมูลที่เป็นสถิติ เช่นการเปลี่ยนแปลงจำนวนประชากรในชนบท แผนที่แสดง ข้อมูลทางด้านพื้นที่ มีหลายแบบและในแต่ละแบบใช้แตกต่างกัน

-ภาพบนจอ (Screen) เป็นการสื่อข้อมูลที่ดึงดูดคนได้ง่าย ช่วยให้ นักเดินทาง นักท่องเที่ยว สามารถหาข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการได้ง่ายขึ้น เช่น การแสดงภาพแบบ Side Multivisionและการให้ข้อมูลทางสถิติ (Data Bases) เป็นการพัฒนาของระบบสื่อสาร โดยเฉพาะ ระบบการสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ โดยการใช้เทคนิคต่างๆ ในการแสดงข้อมูล

-สัญลักษณ์รหัสสี (Color Coding) เป็นการใช้สีเพื่อช่วยส่งเสริมระบบการ นำทาง ได้แก่ รหัส แถบสีนำทางบนพื้น แถบสีป้าย สัญลักษณ์ รหัสสีที่ใช้ในการแบ่งแยกเขตพื้นที่ หรือการจัด Zoning เพื่อแสดงออกถึงบุคลิกลักษณะเฉพาะของบริเวณพื้นที่หรือสถานที่สาธารณะ การสร้างป้ายสัญลักษณ์ ถือเป็นจุดสำคัญในการสื่อความหมายต่อสาธารณะ ชน ดังนั้นการจัดเตรียมการสื่อข้อมูล หรือการสร้างสัญลักษณ์ จะต้องมีการวางแผนปฏิบัติงานซึ่ง ต้องจัดทำอย่างเป็นระบบ ต้องเป็น การศึกษาที่ตั้งอยู่บนเหตุผลและมีพื้นฐานที่มาจากความเป็นจริง

3.3.7เกณฑ์การแบ่งประเภทป้ายสัญลักษณ์ ป้ายสัญลักษณ์แบ่งตามประโยชน์ใช้สอย ดังนี้

3.3.6.1บอกทิศทาง (Directional) คือ ป้ายประเภทพื้นฐานได้แก่แผนที่ไปจนถึงป้ายชี้ทาง

3.3.6.2ระบุชื่อ สถานที่ หรือสิ่งของ (Identifying) คือ ป้ายบอกชื่อและตำแหน่งของ สถานที่หรือสิ่งของ ได้แก่ ป้ายชื่อเมือง ป้ายชื่อห้อง จนถึงป้ายเครื่องดับเพลิง

3.3.6.3ให้ข้อมูลข่าวสาร (Informational) คือป้ายเพื่อบอกข้อมูลข่าวสารจนถึงการให้รายละเอียดถือเป็นส่วนต่งต่างของสถานที่ ได้แก่ ป้ายบอกข้อมูลของนิทรรศการ ป้ายประกาศ

3.3.6.4ควบคุม หรือบังคับ (Restrictive or Prohibitive) คือ ป้ายเพื่อบอกข้อจำกัด ข้อห้าม ได้แก่ กฎข้อบังคับ ป้ายห้ามสูบบุหรี่ จนถึงป้ายเขตหวงห้าม

3.3.8ชนิดของป้ายสัญลักษณ์ ป้ายสัญลักษณ์ ควรคำนึงถึงการจำกัดความหมายของ ข้อมูล (Terminology) และการแบ่งขอบเขตของการให้บริการ (Massage Area) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

3.3.7.1 Public Service การให้บริการสาธารณะ เกี่ยวกับการให้บริการ สิ่งอำนวยความสะดวกทางการคมนาคมขนส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.7.2 Concession การให้บริการธุรกิจ เกี่ยวกับกิจกรรมทางธุรกิจ

3.3.7.3 Processing Activities กิจกรรมที่มีขั้นตอน เกี่ยวกับกิจกรรมสำคัญที่มีผู้โดยสาร เข้ามาเกี่ยวข้อง

3.3.7.4 Regulations กฎระเบียบ เกี่ยวกับกิจกรรมต้องห้าม

3.4 องค์ประกอบหลักของป้ายสัญลักษณ์

1. รูปร่าง มีผลต่อความรู้สึกในการตีความหมาย ดังเช่น ป้ายที่เป็นรูปร่างสี่เหลี่ยม จะให้ความรู้สึกมั่นคงแน่นอน ทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมั่นกับผู้มอง เหมาะจะใช้เป็น ป้ายชื่อหรือ ให้ข่าวสาร ป้ายที่เป็นรูปร่างกลม จะให้ความรู้สึกมั่นคงแต่สามารถลื่นไหลไปได้ เหมาะ สำหรับป้ายที่เป็นข้อควรปฏิบัติตามต่างๆ ป้ายสามเหลี่ยมหรือขนมเปียกปูน ให้ความรู้สึกที่ไม่แน่นอน เหมาะสำหรับป้ายข้อห้าม ข้อควรระวัง ข้อฉุกเฉิน ส่วนป้ายที่มีรูปร่างอื่นๆเหมาะ สำหรับเป็นป้าย เฉพาะจะใช้สถานที่นั้น ซึ่งขึ้นอยู่กับกรอบแบบ ให้ความรู้ที่แตกต่างกันออกไป ตามข้อจำกัดที่ อาจเกิดจากงบประมาณ หรือเทคนิคการสร้าง เช่น ป้ายสี่เหลี่ยมจะมีราคาสูงกว่า ป้ายชนิดอื่น หรือ ข้อจำกัดจากการใช้งาน เช่น ป้ายอิเล็กทรอนิกส์ อาจถูกจำกัดจากรูปร่างของ หลอดไฟและอุปกรณ์ ไฟฟ้า เป็นต้น

2. วัสดุ ในการสร้างป้ายมีการใช้วัสดุพื้นฐาน 3 อย่าง คือ ไม้ โลหะ และพลาสติก แต่ละอย่างมีความแตกต่างกันดังนี้

2.1 ไม้ ป้ายไม้เป็นที่นิยมใช้มาเป็นระยะเวลาอันยาวนานเนื่องจากป้ายไม้เหมาะสมที่จะใช้งาน กลางแจ้งให้ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ หรือใช้กับสภาพภายนอกที่มีแสงสว่างพอและ ป้ายไม้ยัง ใช้ได้ดีภายในอาคาร แต่ไม้จะมีความแข็งแรงทนทานน้อยกว่าโลหะพลาสติก

2.2 โลหะ ป้ายโลหะมีความแข็งแรงทนทาน ให้ความรู้สึกแน่นหนามั่นคงและ มีความ ทนสมัย แต่โลหะมีปัญหาในการใช้งานอีกหลายประการ คือ เรื่องน้ำหนัก และปัญหา ในเรื่องการ สะท้อนแสง

2.3 พลาสติก ป้ายพลาสติกเป็นวัสดุที่เหมาะสมจะใช้กับหลอดไฟและระบบ ไฟฟ้าสามารถ ติดตั้งไฟฟ้าไว้ด้านหลังหรือภายในกล่องพลาสติก สามารถเลือกได้หลายสีและมี น้ำหนักเบา ป้าย พลาสติกสามารถปรับใช้งาน ได้กว้างกว่าวัสดุอื่นทั้งยัง ไม่มีปัญหาในเรื่องการมอง

3. สี สีมีผลในเชิงจิตวิทยา มีผลต่ออารมณ์และการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งมีความเคยชิน กับการ ตีความหมายของสีอยู่แล้ว เช่น สีแดง มักใช้กับป้ายคำเตือน การใช้สีจึงมีประโยชน์มากกับ การ สร้างป้ายสัญลักษณ์ การใช้สีต่างๆ มีผลต่อการรับรู้ทางสายตา จากการศึกษาเรื่องการอ่าน ป้ายบน สีต่างๆ สรุปได้ว่าสิ่งสำคัญที่สุด คือการตัดกันระหว่างสีพื้นและสีของตัวอักษร

หลักเกณฑ์การใช้สีกับแผ่นป้าย (Colour Coding) สีพื้นฐานที่เป็นที่ยอมรับ และเข้าใจกัน โดยทั่วไปในหลักเกณฑ์การใช้สีกับแผ่นป้ายนี้ จะแบ่งเป็น 3 สีใหญ่ๆ คือ

1. สีแดง จะใช้สำหรับป้ายบอกทิศทาง
2. สีน้ำเงิน จะใช้สำหรับป้ายบอกรายละเอียด

3. สีเขียว จะใช้สำหรับป้ายบอกตำแหน่ง สถานที่ เมื่อเราจะออกแบบแผ่นป้ายสัญลักษณ์ออกมาในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะใช้เทคนิค หรือสัญลักษณ์หรือวัสดุใดๆ ก็ตาม หลักเกณฑ์การใช้สีกับแผ่นป้ายนี้ จะช่วยสื่อความหมายให้ เป็นที่เข้าใจกัน โดยทั่วไป แต่ก็ไม่ใช่ว่าการออกแบบแผ่นป้ายสัญลักษณ์ในแต่ละงานนั้นจะใช้ได้ เพียงสีแดง น้ำเงิน เขียว เท่านั้น เพราะสามสีนี้เป็นเพียงตัวบอกเราเท่านั้นว่าป้ายที่เราเห็นนี้เป็นลักษณะของป้ายที่ใช้บอกอะไร ที่กล่าวเช่นนี้ก็เพราะว่าสีทุกชนิดมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ ทำให้ เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่ต่างหากกัน สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่จะนำมาใช้ในการ ออกแบบ การทำความเข้าใจ ในเรื่องอิทธิพลของสีที่มีต่อจิตใจมนุษย์ย่อมจะนำไปใช้ให้ถูกต้อง ตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบได้

4. ตัวอักษร ตัวอักษรรวมถึงรายละเอียดของตัวอักษรบนป้ายสัญลักษณ์มีความสำคัญ ในการถ่ายทอดข้อความไปสู่คนอ่าน มีหลักการดังนี้ 4.1 รูปแบบตัวอักษร มีหลายรูปแบบให้เลือกและแต่ละแบบก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป และอ่านได้ยากง่ายต่างกัน ตัวอักษรแบบเรียบง่ายที่ดูธรรมดาจะอ่านได้ง่าย ที่สุด

4.2 ความหนาบางของตัวอักษร ความหนาของตัวอักษรจะช่วยเน้นย้ำข้อความ ที่มีความสำคัญมากกว่าตัวอักษรที่บางกว่า

4.3 การใช้ตัวอักษร ที่เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ในภาษาอังกฤษ เหมือนกับการใช้ความ หนาบางของตัวอักษร เพื่อเน้นความสำคัญมากกว่าตัวพิมพ์เล็ก และการ ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ร่วมกับ ตัวพิมพ์เล็ก จะทำให้อ่านได้ง่ายขึ้น

4.4 ระยะความห่าง ของช่องไฟระหว่างตัวอักษร ทำให้เกิดความยากง่ายที่ แตกต่างกัน และ ยังให้ความรู้สึกที่ต่างกันด้วย การใช้ช่องไฟห่างจะให้ความรู้สึกสบายผ่อนคลาย กว่า การใช้ช่องไฟแคบที่จะทำให้อ่านรู้สึกรีบและแน่น

4.5 รูปร่างของตัวอักษร ทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกัน รูปร่างสามเหลี่ยม ความแหลม จะให้ความรู้สึกถึงพลังและความรวดเร็ว ตัวกลมให้ความรู้สึกนุ่มนวล ตัวแหลมให้ ความรู้สึก รุนแรง กว้างยาว ตัวกลมมากให้ความรู้สึกเชื่องช้าดังนั้นการเลือกใช้ตัวอักษรก็ขึ้นอยู่กับ อารมณ์ของสถานที่นั้นเป็น สำคัญ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับสภาพแวดล้อมหรือ ยังอาจส่งเสริมบรรยากาศให้ ดีขึ้น

5. สัญลักษณ์และเครื่องหมาย เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ภาพ เป็นการติดต่อ สื่อสารเพื่อ ตอบสนองความต้องการของคน เป็นการให้ข่าวสาร การให้บริการ การแลกเปลี่ยน สินค้า เพื่อเป็น

การถ่ายทอดข้อความจากผู้ส่งไปถึงผู้รับภายในสภาวะแวดล้อม โดยใช้การมองเห็น สามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับบรรยากาศภายในสภาพแวดล้อมนั้น สัญลักษณ์ภาพ จึงเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน เพื่อสนองความต้องการของคนในสังคม ดังนั้นการเลือก ข้อความเพื่อใช้กับสัญลักษณ์ต้องทำการศึกษาเพื่อให้แน่ใจว่าสามารถสื่อความหมายข้อความนั้น ได้ สัญลักษณ์ที่ดีต้องมองเห็นได้ง่าย สามารถเข้าใจได้ไม่ก่อให้เกิดความสงสัยความหมาย ไม่คลุมเครือ ควรใช้สัญลักษณ์เดียวแทนข้อความหนึ่งข้อความ เพื่อสามารถเรียนรู้และจดจำได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว สัญลักษณ์ ลูกศร เครื่องหมายและสัญลักษณ์ภาพที่เป็นการสื่อความหมายแทนการ บอกทิศทาง คือ ลูกศร ถือเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ มีตำแหน่งในการจัดวาง ดังนี้

1. ลูกศรทิศทางเดียว (Single Direction)
2. ลูกศรบอกทิศทางตรงไปข้างหน้า (Directing Straight Ahead)
3. ป้ายสัญลักษณ์แสดงถึงหลายจุดหมาย ที่แสดงทิศทางเดียวกัน (Two Ways to Indicate Order of Destination) มี 2 วิธีการ ดังนี้

3.1 ป้ายเหนือระดับสายตา ระดับสายตา และต่ำกว่าระดับสายตา นิยมใช้การ เรียงชื่อตามลำดับตัวอักษรจากบนลงล่าง

3.2 ป้ายเหนือระดับสายตา ใช้การเรียงชื่อตามระยะทาง จัดตามชื่อจุดหมายที่มีระยะทางใกล้ที่สุดในกลุ่มไว้บรรทัดล่างสุดและไล่ชื่อตามระยะจากล่างขึ้นบน สำหรับป้ายระดับ สายตาและต่ำกว่าระดับสายตาให้ใช้วิธีตรงข้าม คือไล่ตามระยะทางใกล้ – ไกล จากบนลงล่าง

6. การจัดวาง การจัดวางทุกอย่างลงบนแผ่นป้ายสัญลักษณ์ ได้แก่ เครื่องหมายและสัญลักษณ์ภาพ ตัวอักษร และส่วนประกอบอื่นๆ การจัดองค์ประกอบให้กับสิ่งที่มีความสำคัญมากเป็นลำดับแรกและควรจะมีพื้นที่ว่างในป้าย เพราะถ้าพยายามจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ที่มาก 28 เกินไปภายในพื้นที่อันจำกัด จะมีผลเสียทำให้เกิดความสับสนและจะทำให้ป้ายสัญลักษณ์ขาดประสิทธิภาพในการสื่อสาร เครื่องหมายและสัญลักษณ์ภาพจึงมีความเป็นสากล อยู่เหนือภาษา และวัฒนธรรม เพราะความสามารถในการรับรู้และเข้าใจภาพมีมากกว่าตัวอักษร การสร้างระบบ ป้ายสัญลักษณ์จึงควรเน้นการพัฒนาการใช้สัญลักษณ์ภาพเป็นอันดับแรก เพื่อเป็นส่วนในการ สร้างระบบป้ายสัญลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.5 องค์ประกอบการออกแบบสัญลักษณ์

องค์ประกอบของการออกแบบจะมีความเฉพาะเจาะจงที่มุ่งไปสู่การออกแบบที่มีคุณภาพมากขึ้น ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวมีดังนี้

3.5.1 จุด (Dot)

จุดที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์นั้น เป็นได้ทั้งส่วนที่เล็กที่สุดหรือส่วนที่มีขนาดใหญ่ในการออกแบบ สัญลักษณ์ซึ่งต่างจาก จุด ในองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ ที่หมายถึงส่วนที่เล็กที่สุดเท่านั้น นอกจากนี้ ในการออกแบบสามมิติ จุดอาจมีปริมาตรได้เช่นกัน เช่น จุดที่ใช้ในงานประติมากรรมสมัยใหม่ ทั้งนี้ การใช้ จุดในงานออกแบบสัญลักษณ์ จะสามารถบ่งบอกถึงขนาด ตำแหน่ง และส่วนที่สามารถสร้างความดึงดูดได้

3.5.2 เส้น (Line)

เส้นที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์ จะเป็นองค์ประกอบที่ไม่ จำกัดขอบเขตหรือมีอิสระทั้ง ในความยาว ทิศทาง หรือขนาด ซึ่งต่างจาก เส้น ในการเขียนแบบทางเรขาคณิต หรือที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ ที่หมายถึง จุดที่เรียงต่อกัน โดยที่ทิศทางการเคลื่อนไหวของเส้น จากจุดหนึ่งสู่อีกจุดหนึ่ง ประโยชน์ของ เส้นในการเขียนแบบทางเรขาคณิต หรือที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะที่หมายถึง จุดที่เรียงต่อกัน โดยที่ทิศทางการเคลื่อนไหวของเส้นจากจุดหนึ่งสู่อีกจุดหนึ่ง ประโยชน์ของ เส้นในการเขียนแบบ คือใช้แบ่งพื้นที่ แบ่งบริเวณว่าง หรือใช้กำหนดรูปทรงต่างๆ

3.5.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

หากสังเกตสิ่งของเครื่องใช้รอบๆตัว เช่น แจกัน แก้วน้ำ ก็จะพบว่า ส่วนที่บรรจุน้ำหรือสิ่งต่างๆ ภายใน ซึ่งมีลักษณะเป็นทรงกระบอก หรือ โถงป้องกันกลาง หรืออื่นๆบริเวณที่ว่าง ในทางการออกแบบสัญลักษณ์เรียกว่ารูปทรง (Form) ส่วนรูปร่างนั้น (Shape) ในทางการออกแบบสัญลักษณ์ หมายถึง เส้นรอบนอกที่ตัดกับบริเวณที่ว่าง ทั้งนี้ รูปร่างและรูปทรง เป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

3.5.4 มวลและปริมาตร (Mass and Volume)

มวล หมายถึง ส่วนที่เป็นเนื้อทั้งหมดของสสารหรือวัตถุต่างๆ เช่น มวลของหินที่ประกอบด้วยเนื้อแข็งแน่น มวลของฟองน้ำ คือ ส่วนเนื้อที่อ่อนนุ่มและโปร่ง ส่วน “ปริมาตร” นั้น หมายถึง บริเวณที่แผ่ครอบคลุมเนื้อที่ในอากาศทั้งหมดภายในของวัตถุ ดังนั้น จึงเปรียบเสมือนรูปทรงด้านในของวัตถุมีมิติกว้างยาวและหนา ทั้งนี้มวลและปริมาตรจึงรวมอยู่ด้วยกันเสมอ

3.5.5 ลักษณะผิว (Texture)

หมายถึง ส่วนเปลือกนอกของวัตถุที่มองเห็นได้หรือสัมผัสได้ เช่น เปลือกทุเรียน ที่มีผิวหยาบเป็นหนาม ผิวของเครื่องเคลือบดินเผาที่ผิวมีความมันลื่น ซึ่งองค์ประกอบข้อนี้ สามารถสร้างความรู้สึก ในผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ทั้งสองและสามมิติได้ดี

บทที่ 4

การวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Gather)

- การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับคนตรีอิเล็กทรอนิกส์
- ศึกษาคุณารวมถึงกระบวนการต่างๆในการจัดงานเทศกาลดนตรีในแต่ละครั้ง ตั้งแต่การวางแผนตลาด การวางระบบของทีมงานแต่ละฝ่าย การออกแบบภายในงานให้ตอบโจทย์กับธีมของตัวงาน และกลุ่มเป้าหมาย
- ศึกษาและรวบรวมแนวทางการออกแบบป้ายแต่ละชนิด การวางตำแหน่ง การใช้ลูกศรทิศทางที่จะสื่อสารกับคนดูให้เข้าใจง่ายที่สุด
- ศึกษางานเทศกาลดนตรีของต่างประเทศที่ทำการออกมาสำเร็จแล้ว เพื่อค้นหาว่ามีจุดเด่นหรือลูกเล่นอะไรในงานบ้าง โดยศึกษาในสายตาของผู้เข้าชมและใช้ความรู้สึกตัดสินว่าเราชอบหรือไม่ชอบ เพื่อนำมาปรับปรุงตัวงาน

4.2 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis)

เมื่อได้ข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหากกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนและรวบรวมมาใช้ในงานออกแบบเพื่อให้ออกมาดีที่สุด

4.3 การวางแผนและผลิตชิ้นงาน

4.3.1 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

- งานเทศกาลดนตรี EDM ที่เคยจัดมาในประเทศไทยและในต่างประเทศ
- วางคอนเซ็ปต์ทิศทางของงานที่ต้องการ ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย
- ศึกษาป้ายและสัญลักษณ์ที่ใช้กันมาในประเทศไทย
- ลงพื้นที่เพื่อดูสถานที่ที่จะจำลองแบบออกมา ค้นหาจุดไหนควรวางป้ายอะไรถึงจะเหมาะสมทั้งภายในและภายนอกอาคาร รวมถึงบริเวณโดยรอบทั้งหมดรวบรวมหาข้อมูลความต้องการที่แท้จริงรวมถึงการใช้งานของป้ายสัญลักษณ์ของสถานที่กับกลุ่มเป้าหมาย
- วางโครงสร้างของผังตัวงานและกำหนดโซนต่างๆ

4.3.2 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และนำมาสร้างเป็นงานออกแบบตามแบบแผนที่จัดเตรียม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 นำข้อมูลมาดำเนินการหารูปแบบที่เหมาะสม ด้วยการสร้างแบบร่าง (Sketch Design) ไว้ในธีม และ Mood & Tone ที่กำหนด และศึกษารายละเอียดของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาใช้ ในการออกแบบนำแบบร่างที่ได้มา สร้างสรรค์งานด้วยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป

4.3.4 สร้างโมเดลจำลองตัวงานในสเกล 1 : 100

4.4. การประเมินผลงานออกแบบ

4.4.1 การประเมินผลขั้นต้น ด้วยการนำเสนอแบบร่าง (Sketch Design) ต่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ เพื่ออภิปราย วิเคราะห์ เพื่อหาข้อบกพร่องต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น 5

4.4.2 การประเมินขั้นสุดท้าย คือ การนำเสนอผลงานออกแบบ ได้แก่ เลขศิลป์สิ่งแวดล้อม ชุดป้ายแสดงสถานที่สำคัญต่างๆภายในงาน และสอบถามโดยตรงกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อ อภิปราย วิเคราะห์ และสรุปผล

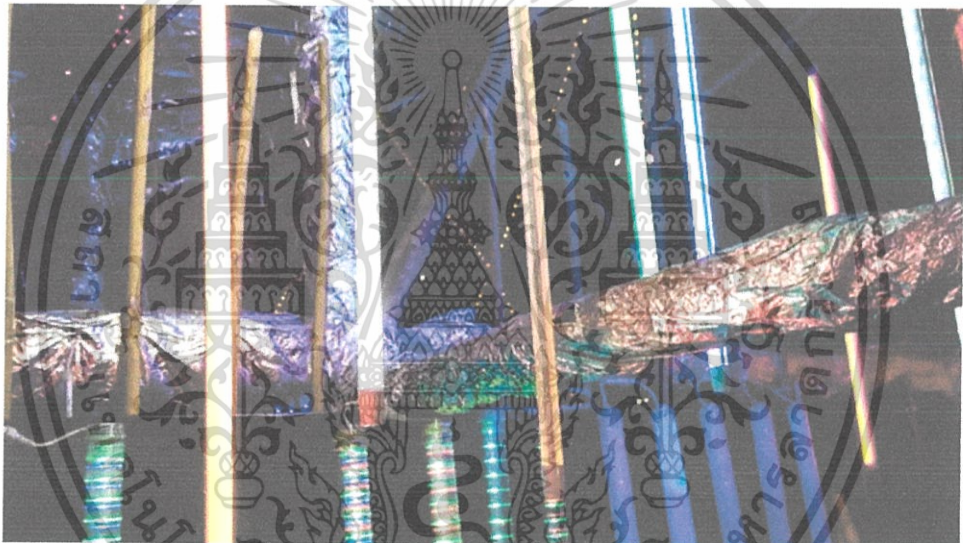


บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 Logo & Font

“Chingcha” อ่านแบบทับศัพท์ว่า “ชิงช้า” ซึ่งเป็นจุดเด่นของงานนี้และเป็นคำที่แสดงถึงความเป็นไทย โดยได้แรงบันดาลใจมาจากหลอดไฟนีออนหลากสีภายในงานวัด จึงนำมาสร้างเป็นฟอนต์เพื่อใช้ออกแบบโลโก้ของงานเทศกาลดนตรี



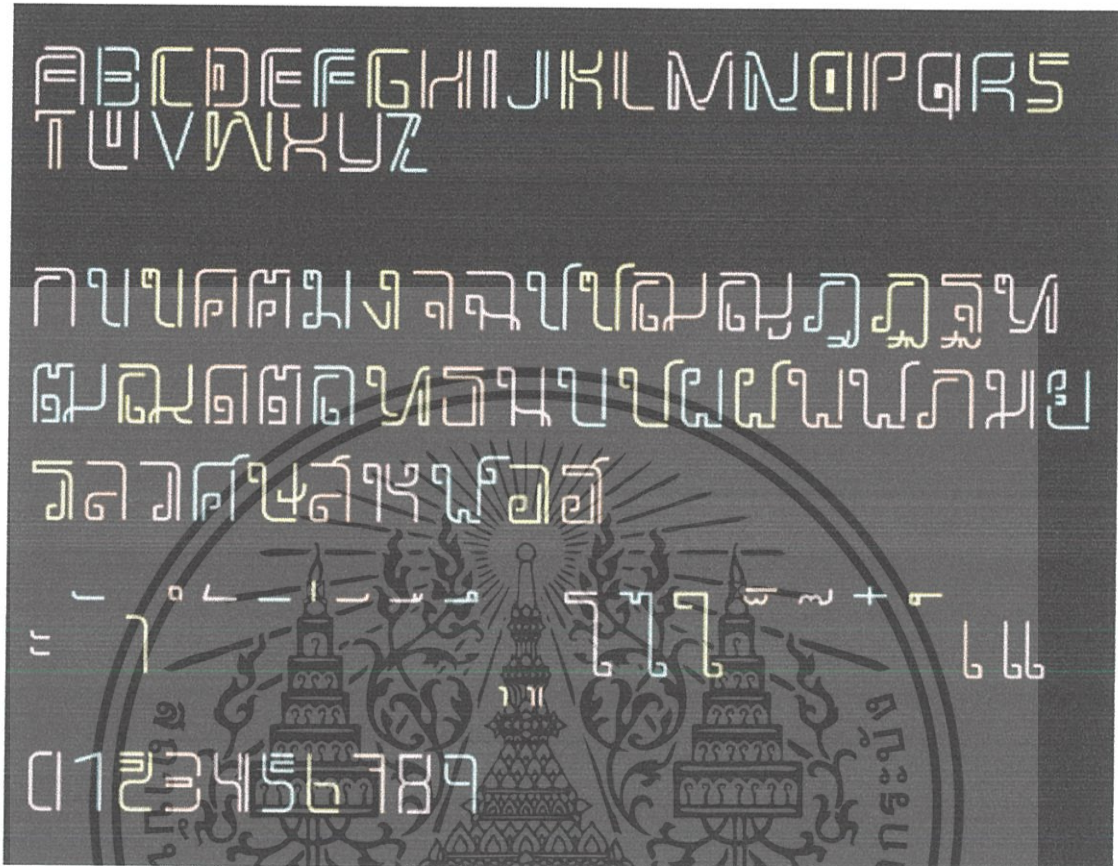
ภาพที่ 5.1 ภาพตัวอย่างที่จะนำไปใช้ในการออกแบบ Logo



ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างภาพการออกแบบ Logo Chingcha

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FONT LEO CHING CHAI



ภาพที่ 5.3 ฟอนต์ไทย-อังกฤษ ที่ออกแบบมาใช้งาน Logo และงานออกแบบส่วนอื่นๆ



ภาพที่ 5.4 โทนสีที่ใช้ภายในงานและการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้ Logo ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของงานเทศกาลดนตรีแล้ว จึงนำโลโก้ที่ได้มาใช้ทำสื่อต่างๆ ภายในงานเพื่อบ่งบอกถึงแนวคิดในงานออกแบบตามที่กล่าวไว้ในบทก่อนหน้า



ภาพที่ 5.5 โปสเตอร์ที่ระลึกในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 วัสดุแบบที่ใช้ในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.7 โปสเตอร์งาน

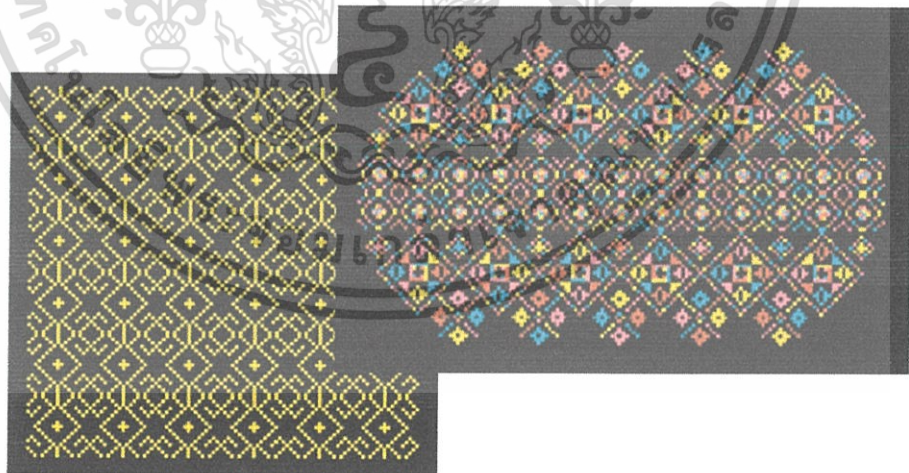
5.2 Graphic Element

ลวดลายที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในงานออกแบบต่างๆ โดยประยุกต์มาจากลายไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

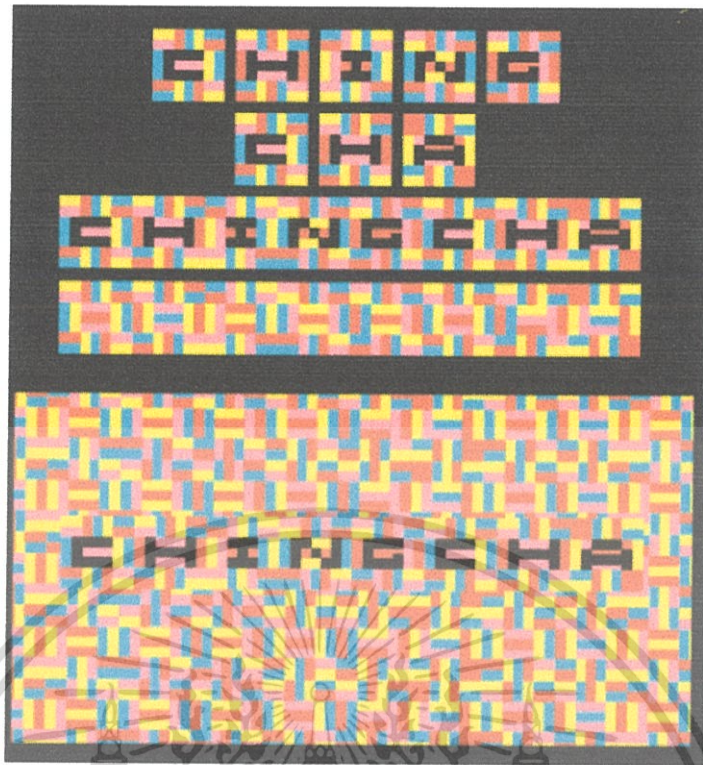


ภาพที่ 5.8 ลายที่ (1) ได้แรงบันดาลใจมาจากหลอดไฟนีออนประยุกต์กับลายไทยให้ดูเหมือนเสื้อผ้า



ภาพที่ 5.9 ลายที่ (2) นำลายไทยที่เห็นได้ทั่วไปตามวัดมาทำเป็น Pixel Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

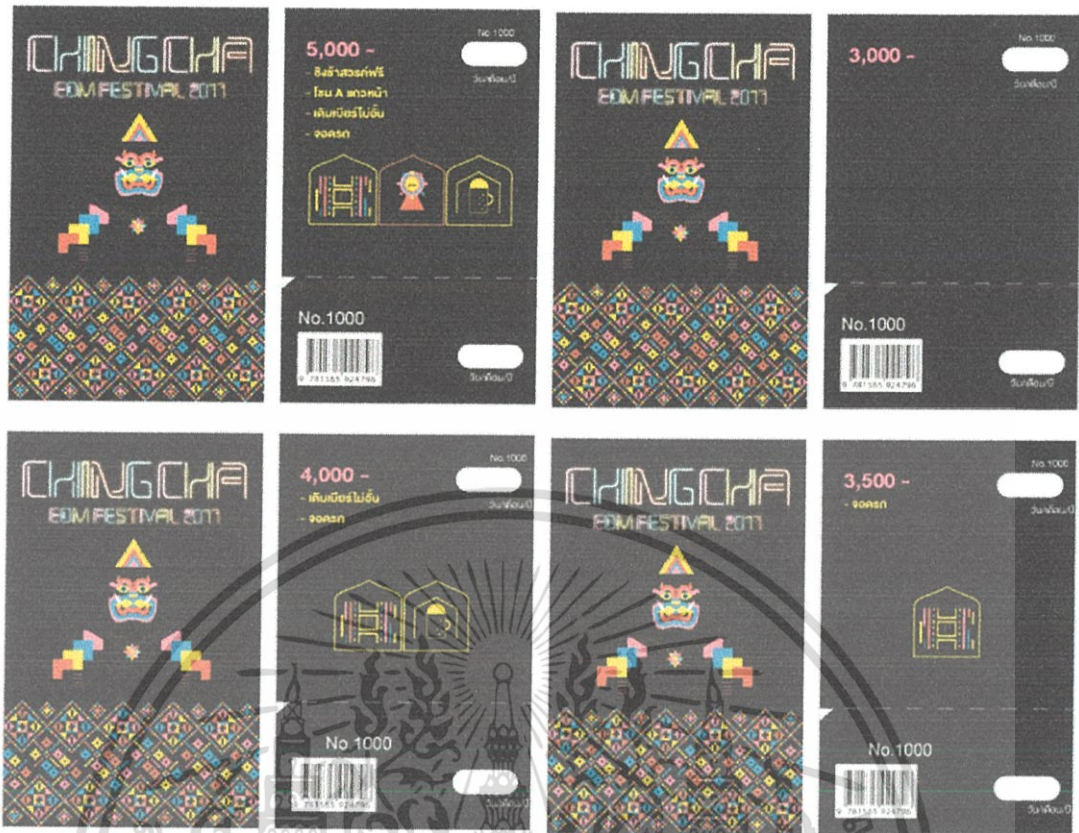


ภาพที่ 5.10 ลายที่ (3) แรงบันดาลใจมาจากเกมดักไข่ โดยนำมาทำให้เหมือนลายจักสาน
งานออกแบบที่ใช้กลดลายจาก Graphic Element



ภาพที่ 5.11 เสื้อผ้าของที่ระลึกที่ขายในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.12 ตั๋วที่ใช้ในงาน



ภาพที่ 5.13 บัตรพิเศษสำหรับลูกค้าและพนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 Icon

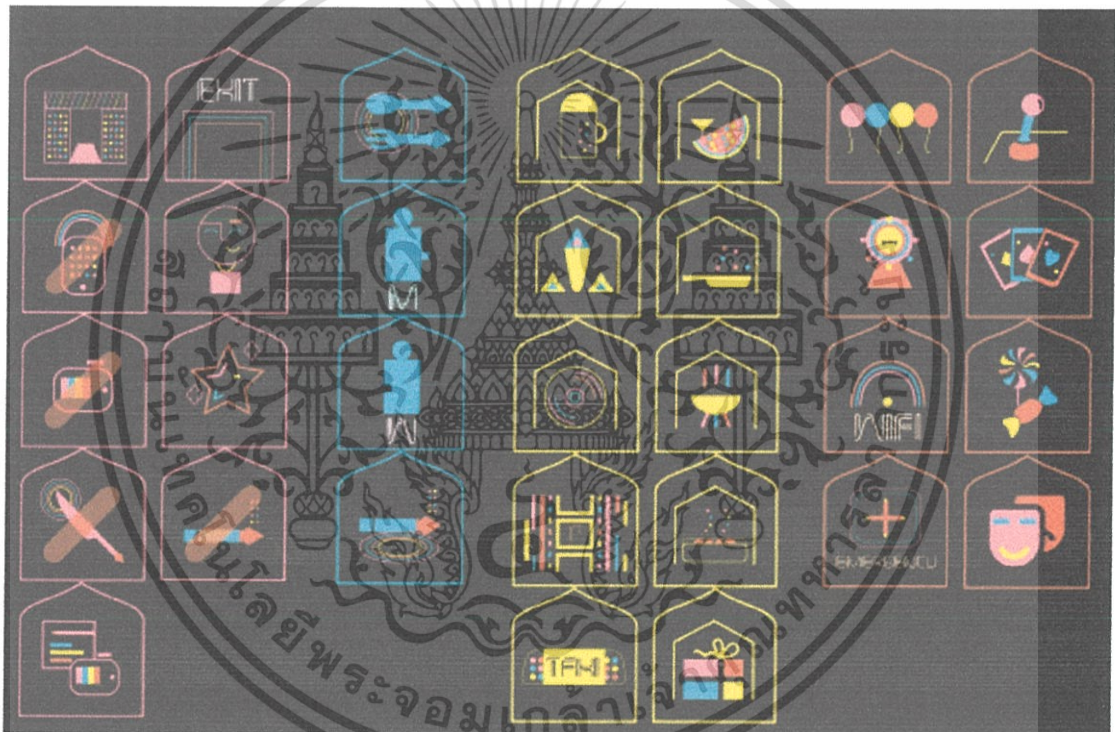
ไอคอนหรือสัญลักษณ์ ที่ใช้สื่อถึงสถานที่ต่างๆภายในงาน ออกแบบ โดยให้เข้ากับธีมของงาน ดูออกง่ายและเห็นได้ชัดเจน โดยยังคงคอนเซ็ปของความสุขงานด้วยแสงสีจากไฟนีออนงานวัด โดยแบ่งออกเป็น 4 โซน ตามแต่ละสีได้แก่

5.2.1 สีชมพู โซนเวทีและบริการ

5.2.2 สีเหลือง โซนร้านค้าและลานจอดรถ

5.2.3 สีฟ้า โซนสุขอนามัย

5.2.4 สีแดง โซนกิจกรรม

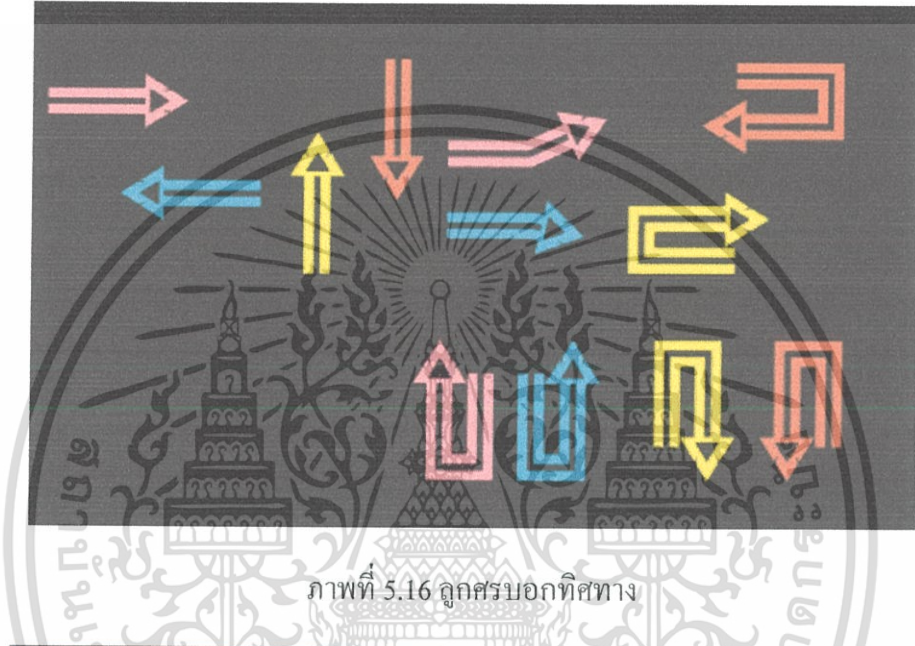


ภาพที่ 5.14 ไอคอนต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 ภาพตกแต่งผนัง



ภาพที่ 5.16 ลูกศรบอกทิศทาง

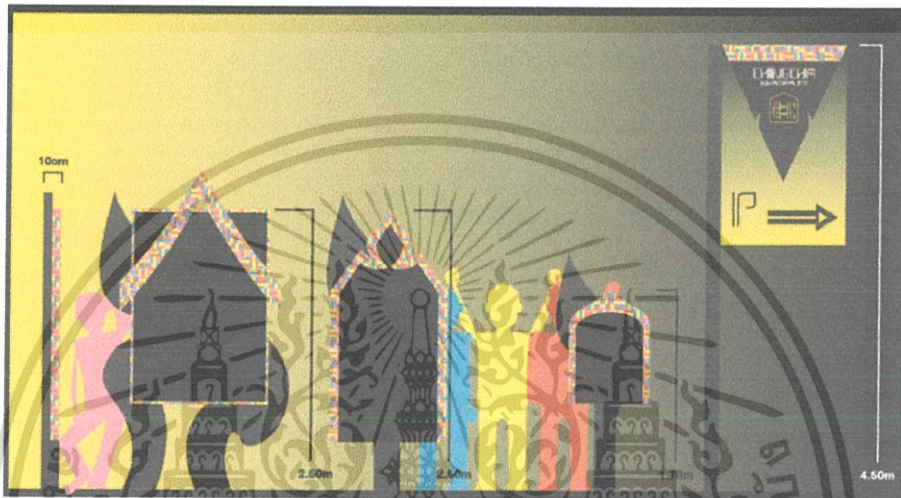


ภาพที่ 5.17 แผนที่ภายในงาน

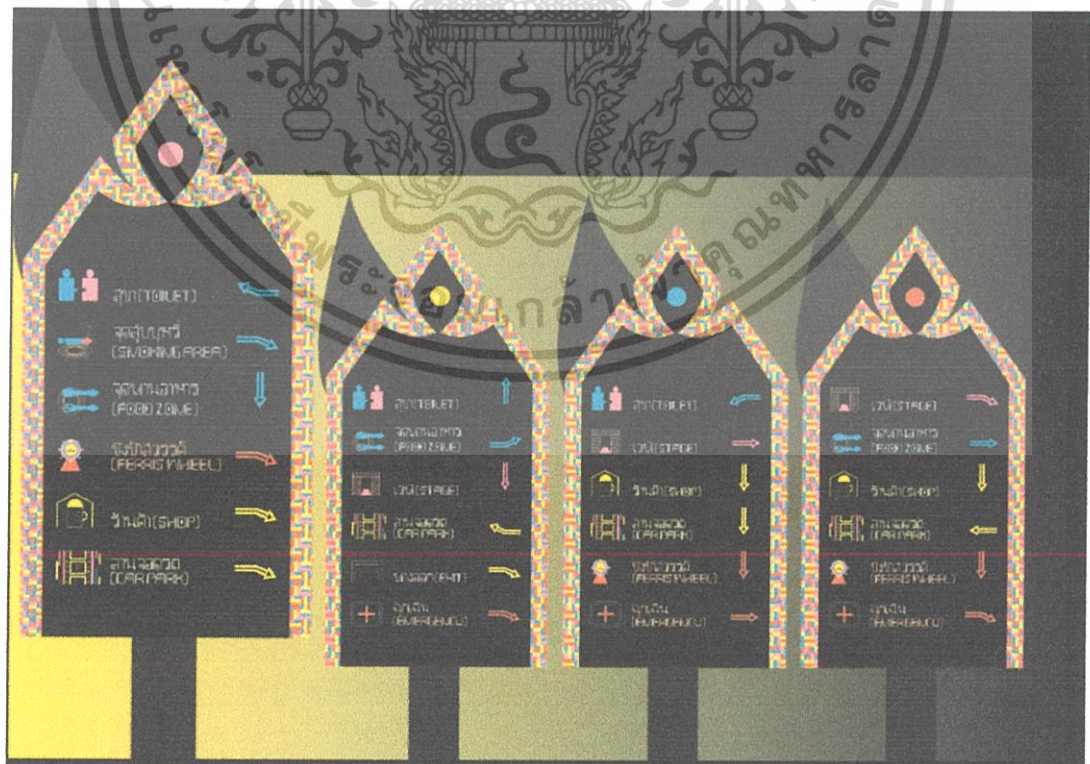
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

เป็นส่วนหนึ่งของ ระบบนำทาง (Wayfinding System) หรือระบบภาพชี้ทาง (Graphic Directional System) เพื่อให้มวลชนสามารถเดินทางไปสู่สถานที่ต่างๆตามต้องการ รวมถึงบอกตำแหน่งของสถานที่นั้น ออกแบบ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากรูปทรงของวัดและลายไทย

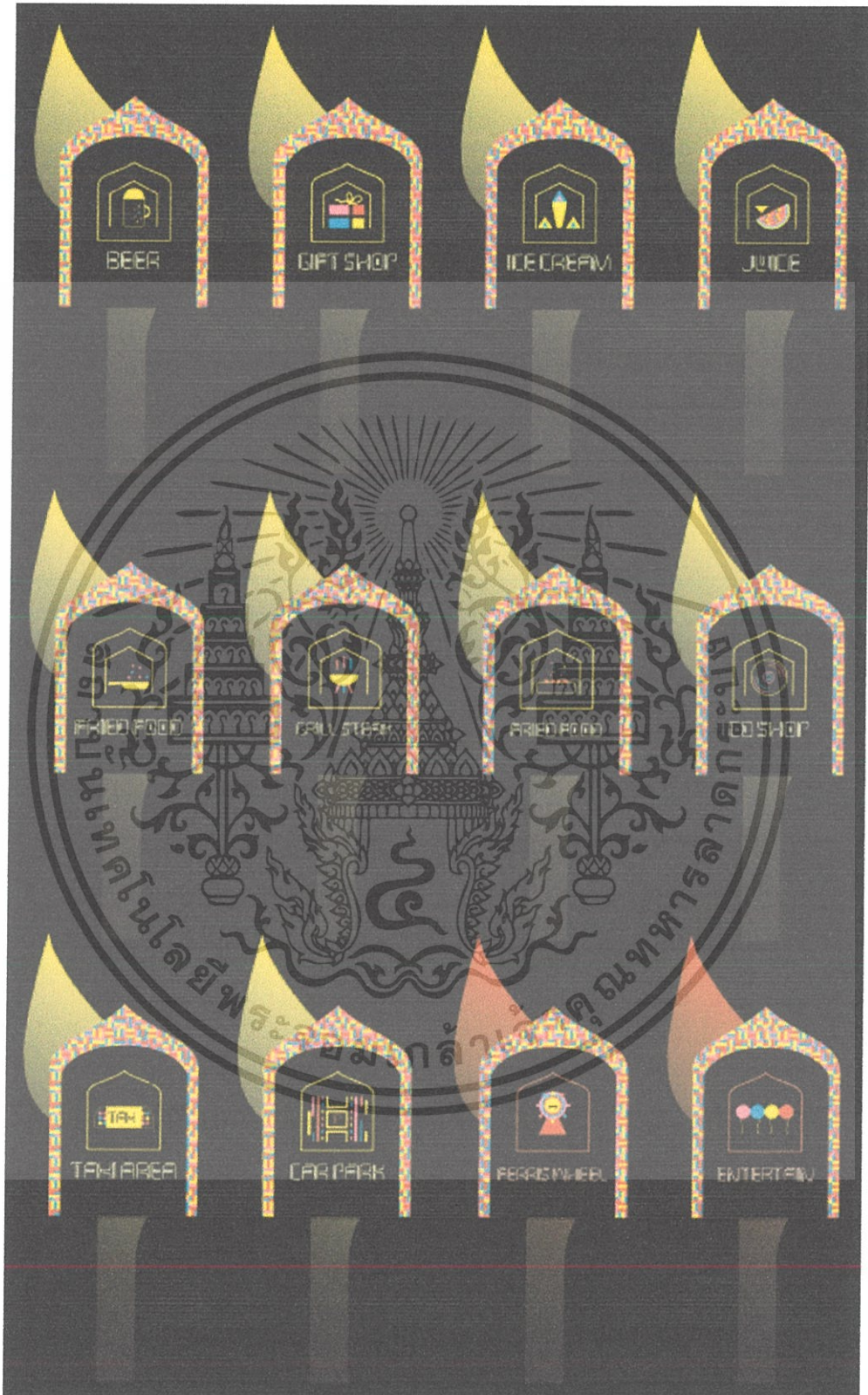


ภาพที่ 5.18 สเกลของป้ายแต่ละแบบเมื่อเทียบกับมนุษย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.19 ป้ายบอกทิศทาง (Directional)(1)



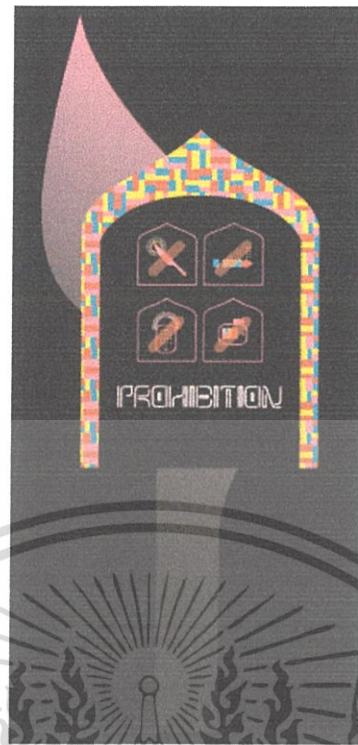
ภาพที่ 5.20 ป้ายระบุชื่อ สถานที่ หรือสิ่งของ (Identifying)(1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

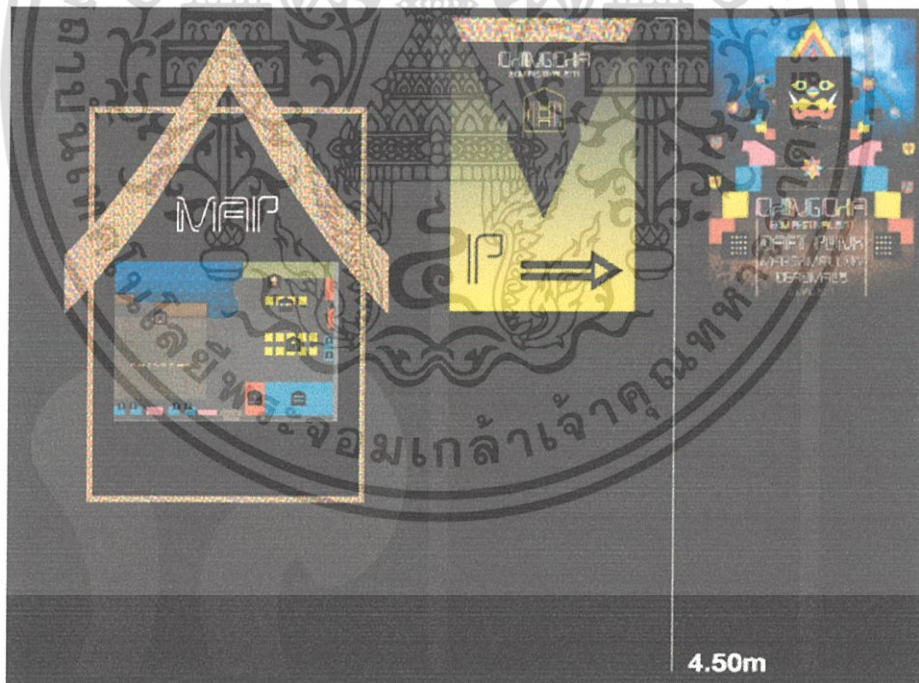


ภาพที่ 5.21 ป้ายระบุชื่อ สถานที่ หรือสิ่งของ (Identifying)(2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 ป้ายควบคุม หรือบังคับ (Restrictive or Prohibitive)



ภาพที่ 5.23 ป้ายบอกทิศทาง (Directional)(2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 Location

ริมทะเลสาบเมืองทองธานี เป็นสถานที่ที่นิยมจัดงาน event กลางแจ้ง รวมถึงเคยใช้จัดงานคอนเสิร์ตต่างๆมาแล้วมากมายเช่น Bodyslam concert



ภาพที่ 5.24 สถานที่จริง



ภาพที่ 5.25 สถานที่เมื่อนำมาทำเป็นกราฟฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 ส่วนต่างๆภายในงาน

ประกอบไปด้วย

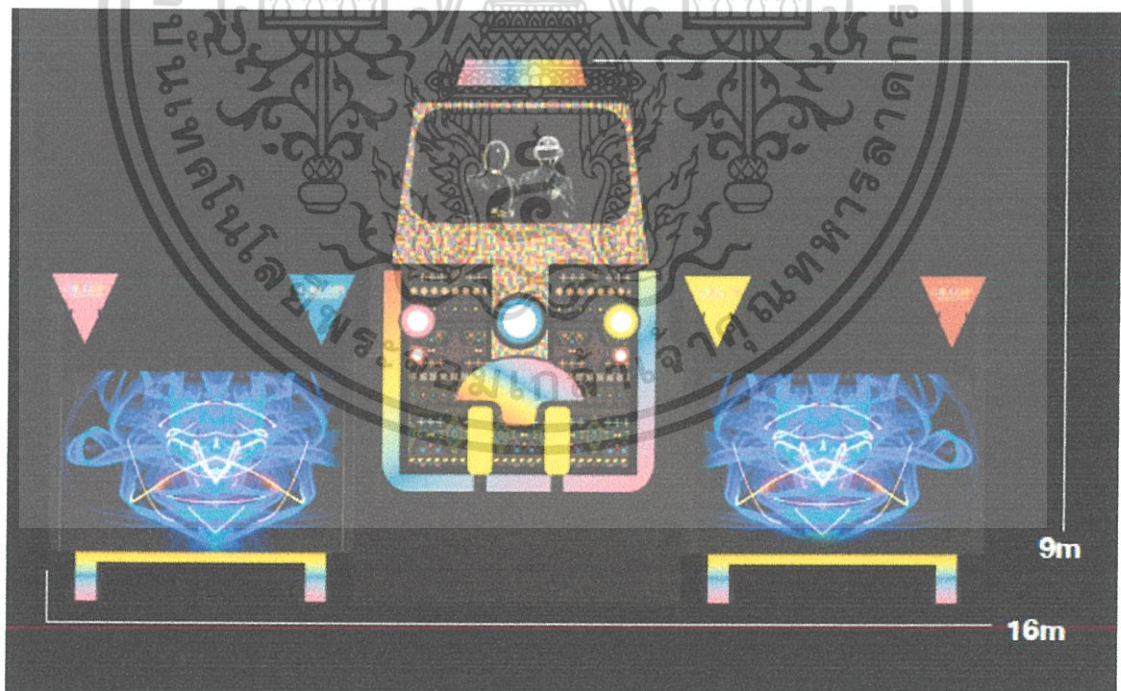
5.6.1 ชิงช้าสวรรค์ขนาดใหญ่ ได้ไอเดียมาจากยักษ์ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในวรรณคดีไทย และมีความเกี่ยวข้องกับวัดทั้งในทางศิลปะและวัฒนธรรม

5.5.2 เวที นำรูปแบบเอกลักษณ์ของเวทีแสดงตลกซึ่งเห็นได้ทั่วไปในงานวัด มาใช้ออกแบบ ส่วนแสงไฟหน้าเวทีได้แรงบันดาลใจมาจากเกมปาโป่ง ซึ่งมองว่าเวลาลูกโป่งหลากสี เมื่อถูกนำมาเรียงในเป้า มันดูสวยดีได้อารมณ์แบบแสงสีที่กระพริบไปมา จึงนำจุดนี้มาใช้ ออกแบบตัวเวที

5.5.3 DJ Station รถตุ๊กตุ๊กเป็นพาหนะที่ขึ้นชื่อของไทย เห็นได้ทั่วไปตามวัดพระแก้วและที่อื่นๆ จึงนำมาใช้ออกแบบ และสื่อความหมายถึง DJ จะขับรถตุ๊กตุ๊กคันนี้ พาผู้ชมไปสู่ความสนุกสนานของเสียงเพลง

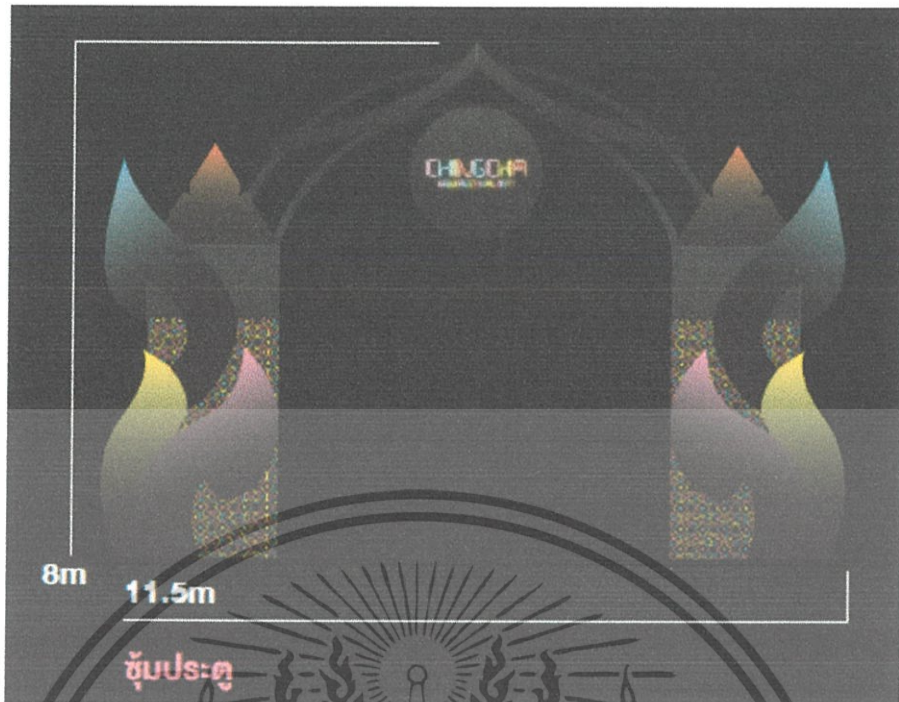
5.5.4 ชุมประตูดู ออกแบบโดยใช้ลายไทยนำมาประยุกต์ให้ดูทันสมัยตกแต่งด้วยลายต่างๆ

5.5.5 Photo Backdrop



ภาพที่ 5.26 DJ Station

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

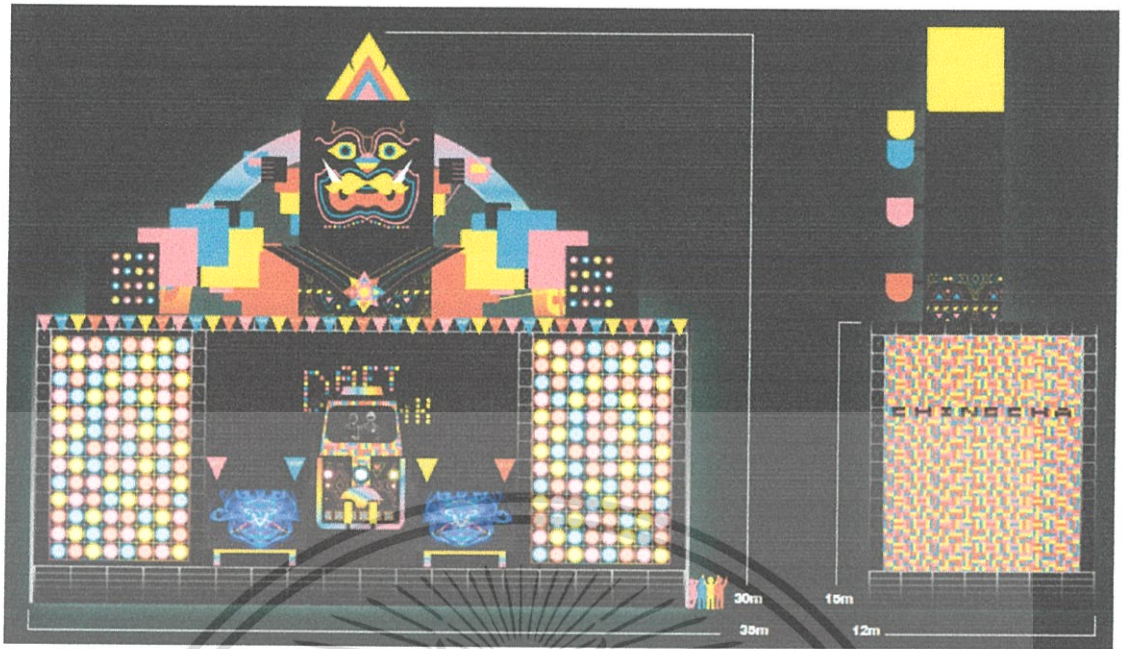


ภาพที่ 5.27 ซุ้มประตูทางเข้าและทางออก

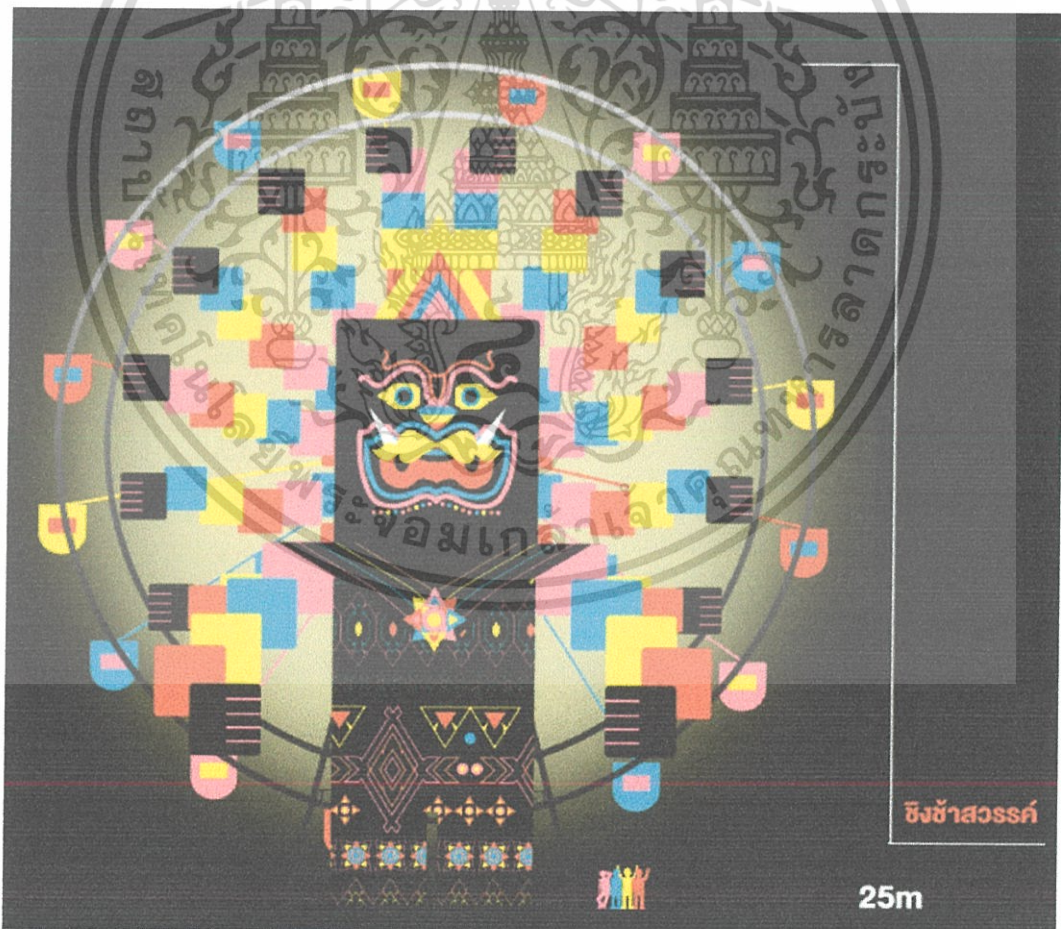


ภาพที่ 5.28 Photo Backdrop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 เวที



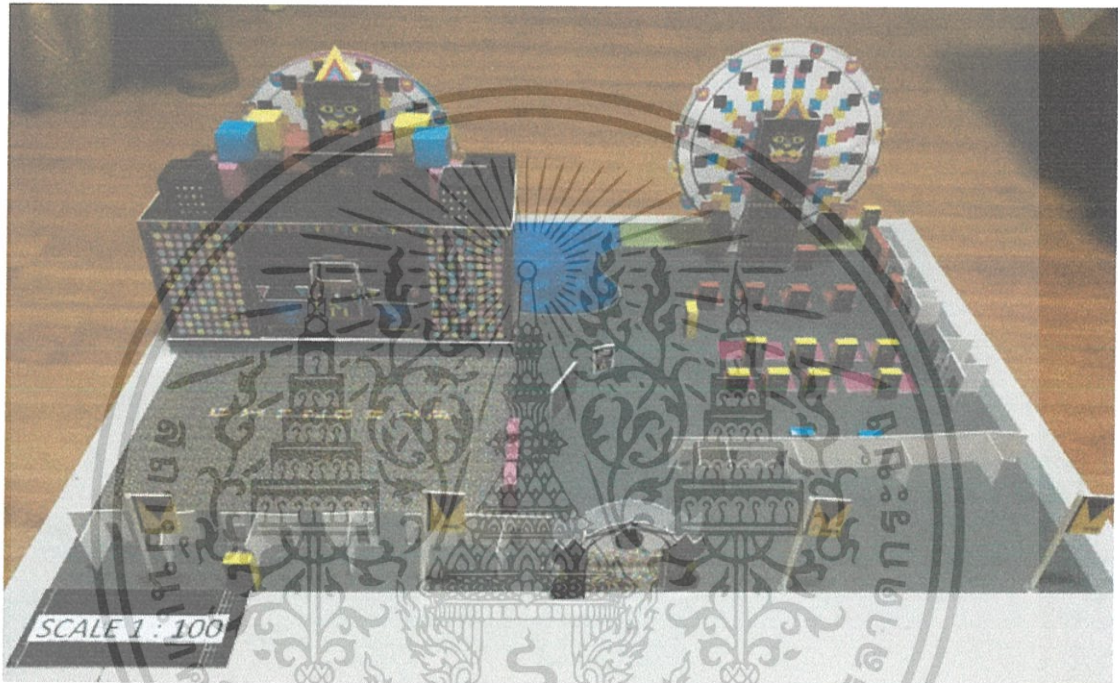
ภาพที่ 5.30 ชิงช้าสวรรค์ขนาดใหญ่สำหรับให้คนขึ้นไปนั่งได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานจริง

6.1 Model (Scale 1 : 100)



ภาพที่ 6.1 โมเดลด้านหน้า



ภาพที่ 6.2 โมเดลด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

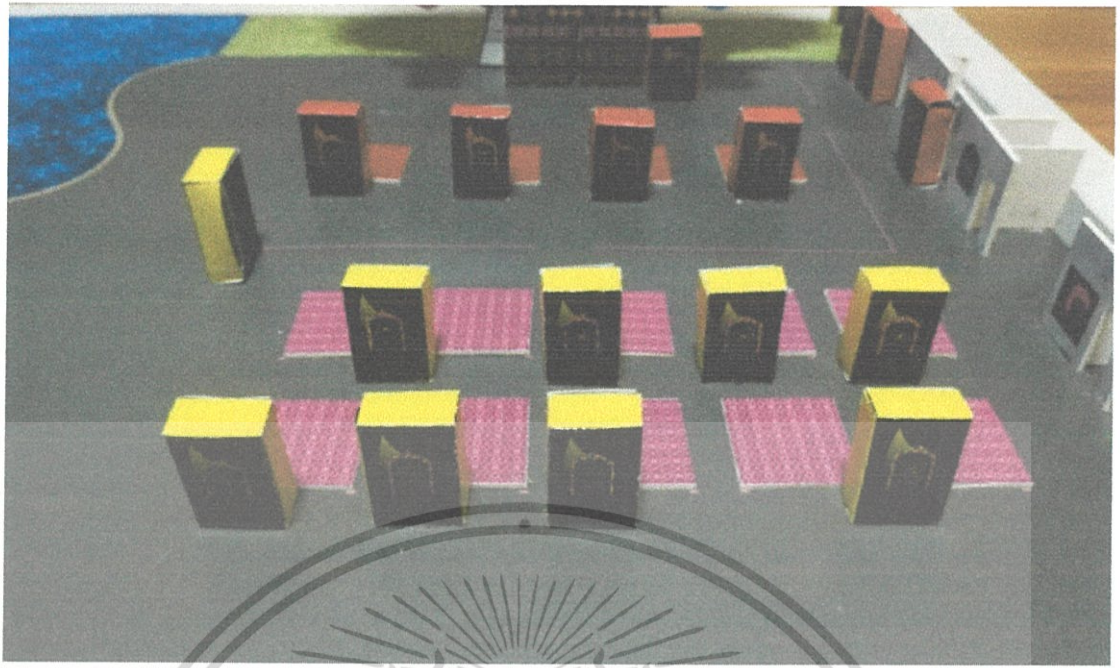


ภาพที่ 6.3 ประตูทางเข้า



ภาพที่ 6.4 มุมมองหน้าเวที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

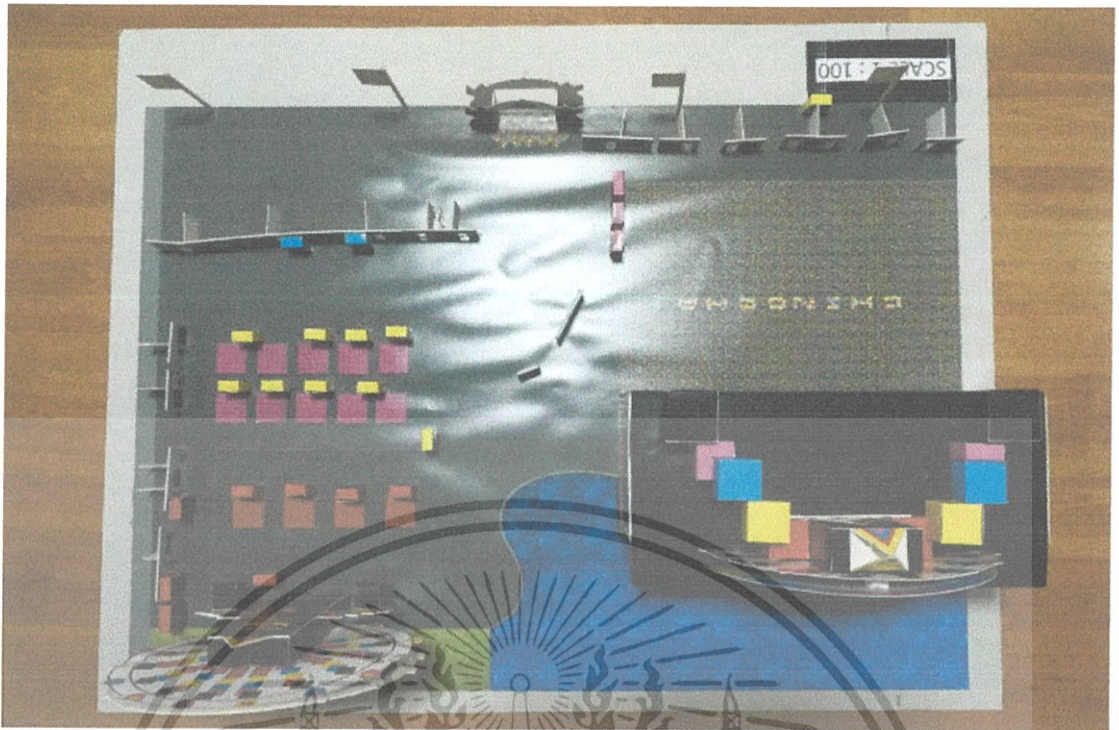


ภาพที่ 6.5 จุดวางป้ายบอกตำแหน่งร้านค้า



ภาพที่ 6.6 ตำแหน่งของป้ายบอกสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

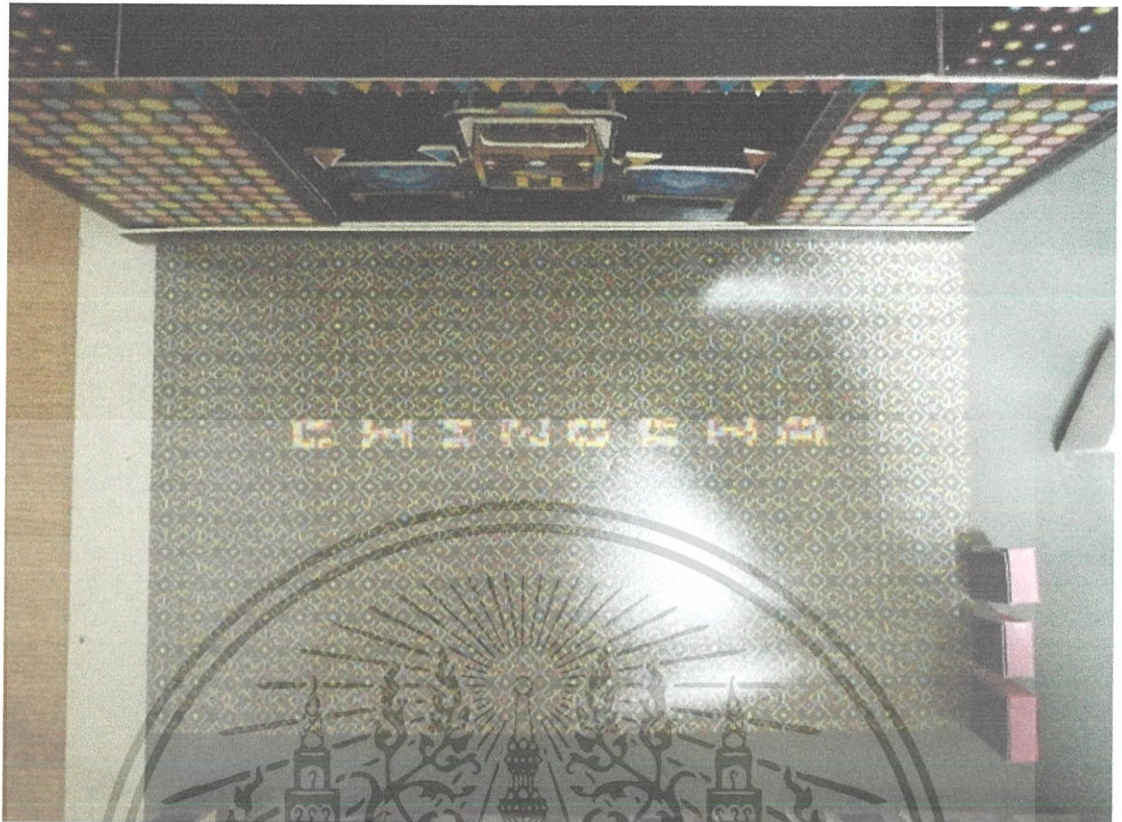


ภาพที่ 6.7 โมเดลมุมมอง

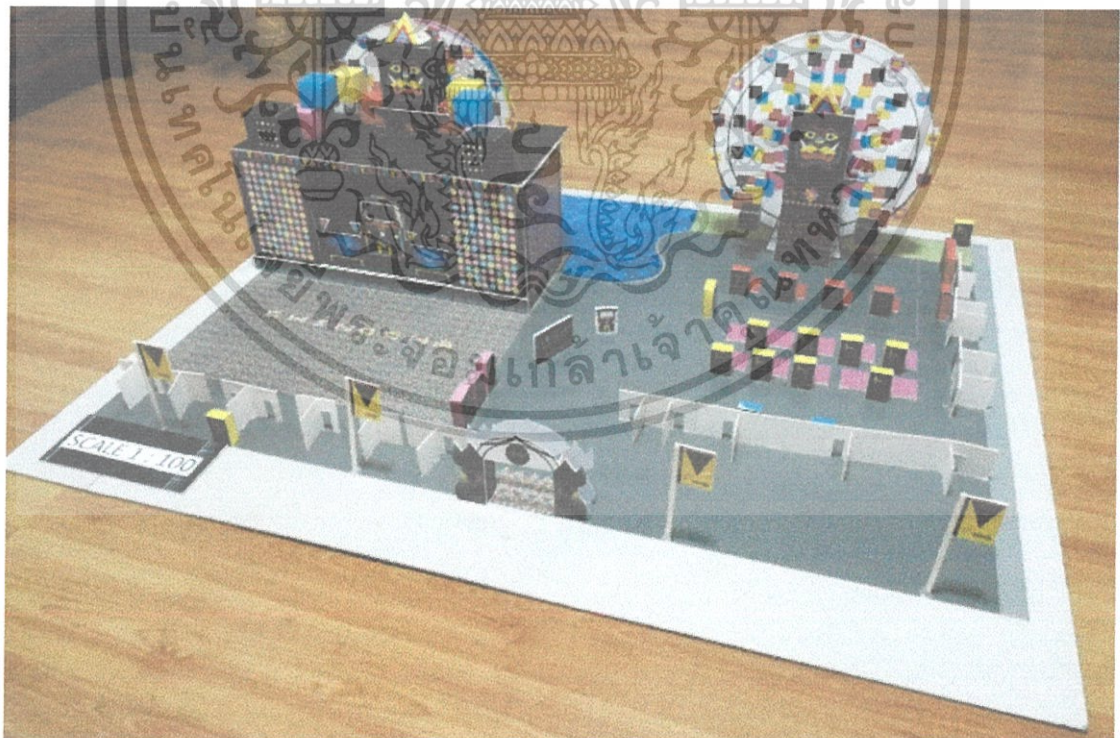


ภาพที่ 6.8 Photo Backdrop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 กราฟฟิคพื้นหน้าเวที



ภาพที่ 6.10 โมเดลมุมเฉียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การเดินทางคือการเรียนรู้มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ การเดินทางนี้แรกเริ่มเดิมทีมาจากความคิดเพียงชั่ววูบเท่านั้น เนื่องจากข้าพเจ้าชื่นชอบการฟังเพลง และมีความคิดอยากจะจัดคอนเสิร์ตสักครั้ง โดยที่มีเราเป็นหัวแรงทั้งวางแนวทาง ออกแบบทุกอย่างภายในงาน มันเคยเป็นความฝันที่ลมๆแล้งๆ มาตลอด พอคิดได้ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจที่จะเสนอทำโครงการนี้ออกมาเป็น THESIS ให้สมกับเป็นงานที่ทำเพื่อจบการศึกษา แม้จะคิดว่าเรามีความรู้เรื่องพวกนี้มากพอแล้ว แต่พอเริ่มศึกษาค้นคว้าเพื่อนำมาทำจริง กลับพบความยากลำบากและความยุ่งยากมากมาย แม้ว่าจะทำแค่ส่วนของงานออกแบบ แต่ก็อยากให้มันออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด มีกระบวนการแบบงานที่จัดขึ้นจริง จนเกิดปัญหาหลายอย่างที่ผิดพลาดเช่น สเกลของงาน ขอบเขตของงาน ระยะเวลาการทำงานที่มีเวลาให้ทำเพียง 5 เดือนเศษเท่านั้น กว่าจะงานออกแบบแต่ละส่วนจะออกมาได้ เกิดจากการร่างนับสิบแบบและขยำทิ้งจนเกิดเป็นงานออกแบบที่เราชอบมากที่สุด ผ่านการถูกวิจารณ์จากอาจารย์นับสิบครั้ง แต่มันก็เป็นงานที่สนุก ได้ออกไปพูดคุยกับผู้คนใหม่ๆ คนในวงการที่จัดคอนเสิร์ต ทำให้ได้รู้ว่ากว่าจะมีคอนเสิร์ตหรือเทศกาลดนตรีขึ้นสักงานมันไม่ได้ง่ายอย่างที่คิดเลย ไม่ใช่แค่มีเงิน มีคอนเนคชั่นแล้วจะทำได้ แต่ทุกอย่างล้วนกลั่นกรองมาจากจิตวิญญาณอย่างมีแบบแผน ทำให้ข้าพเจ้าได้เปิดโลก เปิดมุมมองใหม่ๆ ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นพร้อมการรับมือเช่นทำงานล่าช้างานเกือบส่งไม่ทัน แต่ทุกอย่างก็ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี แม้จะยังออกมาไม่ดีที่สุดอย่างที่หวัง เพราะมันยังดีได้กว่านี้อีกมาก แต่ก็เป็น 1 ในงานที่ข้าพเจ้าภาคภูมิใจมากที่สุด แม้มันจะเหนื่อย แต่สุดท้ายการเดินทางก็จบด้วยรอยยิ้ม ดีใจที่เห็นอาจารย์ชมและตำหนิ เพื่อนำไปปรับปรุงให้งานต่อไปภายภาคหน้าดียิ่งขึ้น สุดท้ายข้าพเจ้าคิดว่าตัวเองได้พร้อมที่จะออกไปเผชิญโลกของการทำงานและการแข่งขัน ขอขอบคุณงานชิ้นนี้และทุกคำแนะนำที่ทำให้ข้าพเจ้าเติบโตยิ่งขึ้น และได้ทำในสิ่งที่เป็นตัวของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. การออกแบบตราสัญลักษณ์. ม.ป.ท., 2541.

เอื้อเอ็นดู คิสกุล ณ อรุณยา. ระบบป้ายสัญลักษณ์ : Signage System. กรุงเทพฯ : พลัสเพลส, 2543.

มาโนช กงกะนันท์. ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2538.

มาโนช กงกะนันท์. การออกแบบ = Design. กรุงเทพฯ : คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
2517

Musicxthailand

คณะครุศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

Facebook Page เสพสากลย์

Facebook Page EDM Thailand



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นายสุรจิต สุริยกุล ณ อรุณา
 ที่อยู่ 42/612 หมู่บ้านคาสาลีหน้า 2 ซอย นิมิตรใหม่ 20แขวง ทวายกองดิน
 เขต คลองสามวาจังหวัดกรุงเทพ10510
 E-mail: surajittay@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้