

DIVERSE RECORDS : การออกแบบนิทรรศการเรื่องเพศในเพลงฮิปฮอป

DIVERSE RECORDS : HIP HOP AND GENDER EXHIBITION DESIGN



ฐิติรัตน์ ผลิตี

THITIRAT PHOLDEE

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DIVERSE RECORDS : การออกแบบนิทรรศการเรื่องเพศในเพลงฮิปฮอป

DIVERSE RECORDS : HIP HOP AND GENDER EXHIBITION DESIGN



ฐิติรัตน์ ผลิตี

THITIRAT PHOLDEE

ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ DIVERSE RECORDS : การออกแบบนิทรรศการเรื่องเพศในเพลงฮิปฮอป
DIVERSE RECORDS : HIP HOP AND GENDER EXHIBITION DESIGN
นักศึกษา นางสาวฐิติรัตน์ ผลดี
รหัสประจำตัว 62020241
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ นางสาวภาพเพรว รัตสาร

(*ภาพเพรว รัตสาร*)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ *5* เดือน *กค* พ.ศ. *2566*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	DIVERSE RECORDS : การออกแบบนิทรรศการเรื่องเพศ ในเพลงฮิปฮอป
นักศึกษา	นางสาวฐิติรัตน์ ผลดี
รหัสประจำตัว	62020241
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	นางสาวภาพแพรว รัตสาร

บทคัดย่อ

ด้วยวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีต้นกำเนิดจากการปะทุอารมณ์เนื่องจากความกดดันในสังคม มีการปลดปล่อยความโกรธ หรือแม้แต่การด่ากันที่รู้จักกันว่า Diss Battle ซึ่งมักใช้ภาษาที่มีความหยาบคาย และรุนแรงให้เห็นอยู่เป็นเรื่องปกติ แต่วงการดนตรีฮิปฮอปเป็นวงการที่ถูกปกครองไปด้วยเพศชายเป็นส่วนใหญ่ และมีหลายครั้งที่เนื้อหาในเพลงหรือเอ็มวีมีการเหยียดเพศหรือมีการมองเพศหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ซึ่งการส่งต่อมุมมองการปฏิบัติเหล่านี้ให้กับผู้ฟังก็จะส่งอิทธิพลที่ไม่ดีให้กับสังคม ทำให้คนทั่วไปมองว่าสิ่งที่ควรจะเป็นเรื่องไม่เหมาะสมหรือเรื่องร้ายแรงกลายเป็นเรื่องปกติที่สามารถทำกับคนอื่นได้ จึงนำมาสู่การออกแบบนิทรรศการเรื่องเพศในเพลงฮิปฮอปเพื่อสื่อสารให้สังคมรวมถึงศิลปินสร้างความเข้าใจเรื่องเพศให้มากขึ้น สร้างความตระหนักรู้ และกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์เพลงฮิปฮอป ยกกระดับมาตรฐานการเพิ่มพื้นที่ความหลากหลายในวงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อ. ภาพแพรว รัตสาร ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำแนะนำแนวทางในการคิดและพัฒนาผลงาน รวมถึงสอนวิธีการทำงานที่ดีทำให้ผู้วิจัยรู้จักพัฒนาตนเองในด้านการงานให้ดียิ่งขึ้น

รวมถึงขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปินพจน์ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงศิลปินพจน์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณะอาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน เนื่องจากศิลปินพจน์ฉบับนี้เกิดขึ้นได้จากการรวบรวมความรู้ที่ได้จากทุกวิชาเรียนในหลักสูตรจนออกมาเป็นเนื้อหาที่สมบูรณ์

ขอขอบคุณคุณปริยพันธ์ อารงธนกิจ นักเขียนประเด็นเรื่องเพศละผู้ช่วยวิจัยงานด้านสิทธิมนุษยชน ที่คอยให้คำปรึกษาในประเด็นเรื่องเพศอย่างดี ขอขอบคุณศิลปินนักทำเพลงฮิปฮอปไทยที่ได้ให้สัมภาษณ์และออกความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมาเพื่อช่วยพัฒนาเนื้อหาของศิลปินพจน์ฉบับนี้ และที่ขาดไม่ได้คือกำลังใจจากครอบครัวและคนรอบข้างที่ช่วยเป็นแรงผลักดันให้ศิลปินพจน์สำเร็จลุล่วง

ฐิติรัตน์ ผลดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญรูป.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	1
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	1
1.4 ขั้นตอนการศึกษา.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 บทความและงานวิจัย.....	3
2.1 การยึดติดความเป็นชายและผลักไส LGBTQ+.....	3
2.2 มายาคติความเป็นชายในสังคมไทย.....	4
2.3 องค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป.....	5
2.3.1 ดีเจ.....	5
2.3.2 เอ็มซีและแร็ปเปอร์.....	5
2.3.3 เบรกกิ้ง.....	5
2.3.4 การเขียนและออกแบบกราฟฟิตี้.....	5
2.3.5 ละครและงานเขียน.....	6
2.3.6 การตระหนักรู้ถึงตนเอง.....	6
2.4 การสัมภาษณ์นักเขียนประเด็นเรื่องเพศและผู้ช่วยวิจัยด้านสิทธิมนุษยชน.....	6
2.4.1 สังคมปิตาธิปไตยและพลวัตทางอำนาจ.....	6
2.4.2 การเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ทางเพศในวงการ.....	6
2.4.3 เครื่องมือในการส่งต่อความเป็นชายที่เป็นพิษ.....	7
2.4.4 การเรียกคืนคำดูถูก.....	7
2.5 การสัมภาษณ์ศิลปินหรือผู้มีประสบการณ์ในการทำงานในวงการฮิปฮอปไทย.....	7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 ข้อมูลในการนำมาออกแบบ	8
3.2 การสัมภาษณ์ศิลปินหรือผู้มีประสบการณ์ในการทำงานในวงการฮิปฮอปไทย.....	8
3.3 นิยามของนิทรรศการ.....	8
3.4 การออกแบบประสบการณ์ในนิทรรศการ.....	9
3.5 การออกแบบศิลป์ของวัฒนธรรมฮิปฮอป.....	9
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	11
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	11
4.2 แนวทางการออกแบบนิทรรศการ.....	11
4.2.1 Mixtape Club.....	11
4.2.2 Scratching.....	11
4.2.3 Reclamation.....	12
4.2.4 Mainstream.....	12
4.2.5 Manifesto.....	12
บทที่ 5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	13
5.1 แนวทางการออกแบบนิทรรศการ.....	13
5.1.1 การออกแบบผังนิทรรศการ.....	13
5.1.2 การออกแบบห้องที่ 1 “Mixtape Club”.....	14
5.1.3 การออกแบบห้องที่ 2 “Scratching”.....	15
5.1.4 การออกแบบห้องที่ 3 “Reclamation”.....	16
5.1.5 การออกแบบห้องที่ 4 “Mainstream”.....	17
5.1.6 การออกแบบห้องที่ 5 “Manifesto”.....	17
5.2 แนวทางการออกแบบโลโก้.....	18
5.3 แบบร่างการออกแบบสื่อประกอบในห้องนิทรรศการ.....	19
5.3.1 การออกแบบภาพประกอบไว้นิลในห้อง Mixtape Club.....	19
5.3.2 การออกแบบภาพประกอบจอ LED ในห้อง Scratching.....	20
5.4 แบบร่างออกแบบทีเซอร์นิทรรศการ.....	21
5.5 แบบร่างโมเดลนิทรรศการ.....	21
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ	24
6.1 ภาพจำลองของนิทรรศการ.....	24
6.2 การออกแบบองค์ประกอบในนิทรรศการ.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 สื่อโพรโมทลงโซเชียลมีเดีย.....	29
6.4 สื่อสิ่งพิมพ์.....	30
6.5 โลโก้กิจกรรม.....	32
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	33
7.1 บทสรุป.....	33
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดของการศึกษา.....	33
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	34
บรรณานุกรม.....	35
ประวัติผู้เขียน.....	37



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
5.1 ผังนิทรรศการแนวทางแรก.....	13
5.2 ผังนิทรรศการแนวทางที่ 2.....	13
5.3 Mixtape / Vinyl Display Sketch.....	14
5.4 Cashiere and Information Sketch.....	14
5.5 LED Display Sketch.....	15
5.6 DJ Turntable Sketch.....	15
5.7 Slur Sketch on Paper Pt.1.....	16
5.8 Slur Sketch on Paper Pt.2.....	16
5.9 Slur Digital Sketch.....	16
5.10 TVs and Computers Sketch.....	17
5.11 Manifesto Sketch.....	17
5.12 Diverse Sketch on Paper Pt.1.....	18
5.13 Diverse Sketch on Paper Pt.2.....	18
5.14 Diverse Sketch on Paper Pt.3.....	18
5.15 Diverse Digital Sketch.....	19
5.16 Vinyl Sketch on Paper.....	19
5.17 Cassette Model Sketch on Paper.....	19
5.18 Illustration for Scratching แนวทางที่ 1.....	20
5.19 Illustration for Scratching แนวทางที่ 2.....	20
5.20 Gender Sketch.....	21
5.21 แบบร่างโมเดลก่อนปรับผังนิทรรศการ.....	21
5.22 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Mixtape Club.....	21
5.23 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Scratching.....	22
5.24 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Reclamation.....	22
5.25 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Mainstream.....	22
5.26 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Manifesto.....	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1 ภาพรวมของโมเดลนิตรรศการ.....	24
6.2 โมเดลห้อง Mixtape Club โซน Mixtape and Vinyl.....	24
6.3 โมเดลห้อง Mixtape Club โซน Cashiere and Information.....	25
6.4 โมเดลห้อง Scratching โซน DJ Turntable.....	25
6.5 โมเดลห้อง Scratching โซน LED Display.....	25
6.6 โมเดลห้อง Reclamation.....	26
6.7 โมเดลห้อง Mainstream.....	26
6.8 โมเดลห้อง Manifesto โซน Information.....	26
6.9 โมเดลห้อง Manifesto โซน Interactive.....	27
6.10 แผ่นไวนิลประกอบห้อง Mixtape Club.....	27
6.11 สันเทพประกอบห้อง Mixtape Club.....	27
6.12 ใบเสร็จประกอบห้อง Mixtape Club.....	28
6.13 ภาพประกอบห้อง Scratching.....	28
6.14 สื่อประกอบห้อง Mainstream.....	29
6.15 ทีเชอร์นิตรรศการ.....	29
6.16 ภาพสำหรับโพสต์อินสตาแกรม.....	29
6.17 การจัดวางโพสต์ในอินสตาแกรม.....	30
6.18 บัตรสถาป.....	30
6.19 โปสเตอร์นิตรรศการ.....	31
6.20 บัตรเข้างาน.....	31
6.21 สูจิบัตร.....	32
6.22 โลโก้หลัก.....	32
6.23 การใช้โลโก้บนพื้นหลังสีต่าง ๆ.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากมีความสนใจเรื่องความเท่าเทียมทางเพศและเพลงฮิปฮอปจึงได้เห็นปัญหาในวัฒนธรรมเพลงฮิปฮอปที่ถูกผูกกับเรื่องเพศอยู่มากมาย ด้วยวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีต้นกำเนิดจากการปะทุอารมณ์เนื่องจากความกดดันในสังคม มีการปลดปล่อยความรู้สึกออกมา ซึ่งมักใช้ภาษาที่มีความหยาบคายและรุนแรงให้เห็นอยู่เป็นเรื่องปกติ วงการดนตรีฮิปฮอปเป็นวงการที่ถูกปกครองไปด้วยเพศชายเป็นส่วนใหญ่ถึงแม้จะมีศิลปินที่มีความหลากหลายทางเพศในวงการแต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าศิลปินเพศชายจะได้รับความสนใจและได้รับการยอมรับมากกว่า และมีหลายครั้งที่เนื้อหาในเพลงหรือเอ็มวีมีการเหยียดเพศหรือมีการมองเพศหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ซึ่งการส่งต่อมุมมองการปฏิบัติเหล่านี้ให้กับผู้ฟังก็จะส่งอิทธิพลที่ไม่ดีให้กับสังคม สร้างความเข้าใจผิดหลายอย่างและทำให้สิ่งที่ไม่ควรเป็นเรื่องปกติกลายเป็นเรื่องปกติในสังคม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบนิทรรศการที่สามารถให้ความรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับผู้ชมได้
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟิกของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่มีรากฐานเป็น Street Style
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการเขียนตัวหนังสือแนวกราฟิตี้
- 1.2.4 เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องเนื้อหาเรื่องเพศและฮิปฮอปออกมาทางสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ขอบเขตการวิจัย

- 1.3.1 ออกแบบนิทรรศการโดยนำเสนอด้วยบอร์ดของแต่ละโซน
- 1.3.2 นำเสนอภาพนิทรรศการด้วยการทำโมเดล 3D
- 1.3.3 สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการผ่านโซเชียลมีเดีย
- 1.3.4 โปสเตอร์สิ่งพิมพ์และออนไลน์ของนิทรรศการ
- 1.3.5 วิดีโอโปรโมทนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขั้นตอนการศึกษา

1.4.1 รวบรวมข้อมูลจากวิจัยต่าง ๆ และบทความออนไลน์ เกี่ยวกับความสัมพันธ์เรื่องเพศและวัฒนธรรมเพลงฮิปฮอปในแต่ละยุค

1.4.2 สัมภาษณ์นักเขียนประเด็นเรื่องเพศและผู้ช่วยวิจัยงานด้านสิทธิมนุษยชน เพื่อให้ได้ข้อมูลและความเห็นในประเด็นปัญหาทางเพศในโครงสร้างสังคมในและสากล รวมถึงอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลต่อการรับรู้และการทำความเข้าใจเรื่องเพศของคนทั่วไป

1.4.3 สัมภาษณ์ศิลปินหรือผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานในวงการฮิปฮอปไทย

1.4.4 ศึกษาเรื่องการจัดทำนิทรรศการ

1.4.5 วิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนาแนวคิดการออกแบบประสบการณ์ในนิทรรศการ

1.4.6 จัดทำแบบร่างนิทรรศการ

1.4.7 ออกแบบสื่ออื่น ๆ ที่ใช้ประกอบนิทรรศการ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 คาดว่าจะสามารถออกแบบนิทรรศการที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศมากขึ้น เพื่อช่วยขยายความตระหนักรู้ให้กับคนไทยหรือคนในวงการฮิปฮอปต่อไป

1.5.2 คาดว่าจะได้ประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบนิทรรศการเพื่อพัฒนาระบบความคิด ทักษะการประสานงาน ทักษะในการออกแบบของผู้จัดทำศิลปนิพนธ์

1.5.3 ได้ศึกษาวิธีการเรียบเรียงและเล่าเนื้อหาผ่านสื่อที่หลากหลายให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

บทที่ 2

บทความและงานวิจัย

2.1 การยึดติดความเป็นชายและผลักไล LGBTQ+

การเหยียดเพศและ Homophobia นั้นสามารถเกิดได้ในคนทุกกลุ่ม หรือแม้แต่อยู่ในทุกประเภทดนตรี ทว่าไม่ควรจะเป็นเรื่องปกติแล้วในยุคนี้ แต่เมื่อมองไปยังดนตรีแร็ปและฮิปฮอป เรื่องแบบนี้ผู้ออกมาอาจจะในเนื้อเพลงหรือในบทสัมภาษณ์ ไม่จำกัดชาติ ไม่จำกัดช่วงเวลา อย่างมีนัยยะสำคัญ ไม่ใช่เรื่องใหม่ที่เราจะบอกว่าวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นถือกำเนิดมาจากคนแอฟริกันและแคริบเบียน, การห้ามนักแร็ปด้วยคำพูด และแม้ว่าในยุคเริ่มต้นที่สุด ดนตรีประเภทนี้กำเนิดขึ้นจากดนตรีดีสโก้ ดนตรีที่เป็นที่รู้จักกันดีในเวลานั้น ๆ ว่าเป็นพื้นที่ที่หลากหลายเพศสามารถเข้าไปมีส่วนร่วม โดยเฉพาะชาว LGBTQ+ ดนตรีฮิปฮอปในยุคทองของมันราวๆ ช่วงปี ค.ศ.1980-1995 เป็นที่รู้จักกันว่ามันคือประเภทของดนตรีที่ผู้ชายถือครอง ทั้งในมุมศิลปินและผู้ฟัง

ถ้าจะให้ลองทำการทดลองสำหรับคนที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคยกับดนตรีฮิปฮอป หากมีคนให้เราหลับตาแล้วอธิบายสิ่งแรกที่นึกถึงเมื่อพูดถึงวัฒนธรรมฮิปฮอปจะนึกถึงอะไร คำตอบอาจต่างออกไป แต่คนไม่น้อยจะนึกถึงกลุ่มชายผิวดำ สวมหมวกแก๊ป เสื้อผ้าตัวโคร่ง กางเกงเอวต่ำ ผ้าเช็ดหน้าผูกคอ สร้อยทอง ปิ่น ยา รถ ฯลฯ และเมื่อเผลอนึกอย่างนั้นหลายๆ คนอาจรู้สึกผิดในการวางภาพที่เหมาะสมแบบนั้นก็ได้ แต่ภาพที่เราวาดมาเมื่อสักครู่คือภาพที่นายทุนจากยุคทองของฮิปฮอปตั้งใจให้เกิด

โดยแก่นของ Black Masculinity นั้น การแสดงความเป็นชายจากวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรมไม่ต่างกันมากนัก อดทนอดกลั้นต่อทุกสถานการณ์ เป็นผู้จัดสรรให้ครอบครัว แข็งแกร่ง ไม่อ่อนไหว แต่แก่นเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะบริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างคือสิ่งที่สร้างจุดเด่นให้วัฒนธรรมนั่นเอง

ในหนังสือ Total chaos: The art and aesthetics of hip-hop โดยเจฟ ชาง (Jeff Chang) แร็ปเปอร์เกย์ Tim'm West ให้สัมภาษณ์ประเด็นความเป็นชายและความเกลียดกลัว LGBTQ+ ในอุตสาหกรรมฮิปฮอปว่าแร็ปเปอร์ชายจำนวนมากใช้การเหยียดเพศอื่นๆ นอกจากตัวเอง ผ่านการใช้คำพูดให้แปดเปื้อน (slur) ในการเสริมความเป็นชายของตัวเองผ่านการสร้างระยะห่างจากคนเคียวรีให้ได้มากที่สุด ‘การเป็นชายแท้แทบจะแปลได้เสมอว่าคุณเกลียดตุ๊ด’

ถ้าเราลองเปลี่ยนการสร้างหนังเรื่องต่อเรื่อง มาสู่การถ่ายทอดวัฒนธรรมจากสังคมสู่สังคม เราเองก็จะสามารถเห็นคลิเซ่ที่ติดบ่วงมากับการนำดนตรีฮิปฮอปเข้ามาสู่ประเทศไทย ความซ้ำซากเหล่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจจะเป็นรูปลักษณะการแต่งกาย บีทเพลง เรื่องที่พูดถึง วิธีที่พูดถึงมัน และแนวคิดของศิลปิน โดย หากสังเกตยุคบุกเบิกของฮิปฮอปไทยนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Gangster Rap อย่างมาก ปัญหา อาจอยู่ที่ว่าบางครั้งการหยิบวัฒนธรรมบางอย่างมาใช้มันก็พ่วงมาพร้อมกับความซ้ำซากที่ไม่น่าพึง ประสงค์เท่าไรนัก และหลายๆ ครั้งมันมาโดยได้รับอิทธิพล ในกรณีของวัฒนธรรมฮิปฮอปอย่างที่เราเห็นก็ อาจเป็นเรื่องความเป็นชายที่เราเรียกได้ว่าผ่านขั้นตอนการบ่มเพาะจนเหนือกว่า Masculine แต่อยู่ใน ขั้น Hyper-Masculinity ไปแล้ว และบ่อยครั้งกับการสร้างศิลปะใด ๆ ตัวศิลปะเองก็ก่อสร้างตัวตน ของเราไปพร้อม ๆ กัน และมันซึมซับเข้าไปตัวศิลปินโดยไม่รู้ตัว (Tassana Puttprasart, 2565)

2.2 มายาคติความเป็นชายในสังคมไทย

ในการศึกษาของก้องสกล กวินรวีกุล (2545) ก็ชี้ให้เห็นว่าความเป็นชายสมัยใหม่ของรัฐไทย เป็นเรื่องเชิงการเมืองที่ผู้นำชาติต้องการนำความคิดเรื่องศิวไลซ์และควมมีอารยะมาไว้บนร่างกาย ของประชาชน กล่าวคือ ร่างกายของผู้ชายจะถูกสร้างใหม่ผ่านใต้อุดมการณ์และบรรทัดฐานรักต่าง เพศ รวมทั้งความคิดเรื่องสุขภาพอนามัยที่ดี ผู้ชายจะต้องทำหน้าที่เป็นหัวหน้าครอบครัว (พ่อและ สามี) และออกกำลังเป็นประจำเพื่อให้มีสุขภาพแข็งแรง ในช่วงสมัยนี้ ผู้ชายไทยจะเริ่มสร้างร่างกาย ของตนให้มีกล้ามเนื้อใหญ่โตเหมือนชาวตะวันตก แนวคิดเรื่องสุขภาพบุรุษ และการมีสุขภาพแข็งแรง ทำให้ผู้ชายไทยมองดูร่างกายของตัวเองในเชิงชีววิทยาและกามารมณ์มากขึ้น กล่าวคือ ร่างกายของ ผู้ชายถูกประเมินจากเพศสรีระ/อวัยวะเพศ และกล้ามเนื้อ ผู้ชายต้องออกกำลังกาย เล่นกีฬา หรือฝึก กายบริหารเพื่อทำให้ตนเองมีสุขภาพแข็งแรงและมี “ทรงงาม” ผู้ชายเริ่มมองดูร่างกายของตนต่างไป จากผู้หญิง และมองเห็นร่างกายของเพศชายเป็นด้านตรงข้ามกับผู้หญิงภายใต้วิถีคิดแบบรักต่างเพศ ผู้ชายจะหันเข้าสถานกายนบริหารภายใต้แนวคิด “ผู้ชายต้องเป็นชายให้สมชาย” ความหมายของความ เป็นชายในสมัยจอมพล ป. จึงต่างไปจากยุคก่อนหน้านั้นโดยมุ่งไปสู่เรื่องสุขภาพอนามัย หรือกล่าวได้ ว่าความเป็นชายคือการเป็น “พ่อพันธุ์” เป็นผู้ที่จะต้องทำหน้าที่สืบทายาท เป็นพ่อ และเป็นสามี พ่อ พันธุ์ในอุดมคติต้องกำยำล่ำสัน สูงใหญ่ ไม่ผอมแห้ง รูปร่างได้สัดส่วน รัฐจึงส่งเสริมให้มีการประกวด ชายฉกรรจ์ในวันปีใหม่และได้รับความนิยมจากประชาชน กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ความเป็นชายจะถูก เทียบเคียงและเปรียบเทียบกับความเป็นรักต่างเพศซึ่งร่างกายของผู้ชาย จะเป็นพื้นที่ดึงดูดทางเพศที่มี ไว้สำหรับผู้หญิง การฝึกร่างกายของผู้ชายไทยในสถานบริหารร่างกายสมัยใหม่ จึงเป็นการตอกย้ำ ความคิดเรื่องความแข็งแรงของสุขภาพที่จำเป็นต่อการสืบพันธุ์ และการมีบุตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 องค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิปฮอป

2.3.1 ดีเจ การจัดการบีทและดนตรี

ดีเจเป็นจิตวิญญาณสำคัญที่อยู่เบื้องหลังจังหวะที่ทำให้คนรู้สึกพึงพอใจ และยังดึงดูดให้คนไปที่พลอร์เต้นรำได้อีกด้วย พวกเขารับรู้ช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดที่จะเลือกเล่นเพลง ความเข้าใจในการเล่นเพลงให้เหมาะสมนั้นต้องใช้ความกระตือรือร้นเกี่ยวกับดนตรีและต้องอาศัยความรู้ทางเทคนิคเป็นอย่างมาก

การ Scratch และ Turntable นั้นเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตแบบฮิปฮอป ดีเจหลาย ๆ คน ได้พยายามทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ เพื่อเน้นความแตกต่างของตนเองออกจากคู่แข่ง มีคนค้นพบเทคนิคนี้ในช่วงครึ่งหลังของยุค 70 เขาชอบผลลัพธ์ เริ่มฝึกฝน จนได้เอามาใช้แสดงสด ดีเจคนอื่น ๆ จึงเพิ่มการ Scratch เข้าไปในงานของตัวเองเพื่อสร้างสไตล์ส่วนตัวและเพิ่มความลื่นไหลของดนตรีตัวเอง

2.3.2 เอ็มซีและแร็ปเปอร์ ผู้นำทกวีมาร้อยเรียงให้เข้ากับจังหวะ

เอ็มซีจะได้รับสิทธิ์ในการจับไมค์ด้วยทักษะการฟรีสไตล์เพื่อสร้างความบันเทิงและควบคุมคนดูได้ สด ๆ หน้าที่ของเอ็มซีทั้งในอดีตและปัจจุบันคือการนำให้ทุกคนมีช่วงเวลาที่ดีด้วยพลังงาน ความฉลาด และความสามารถในการสื่อสารกับคน ผู้ชมจะเคารพทักษะของพวกเขา เมื่อเพลงแร็ปได้รับความสำเร็จทางการค้า เอ็มซีจะเป็นผู้ที่สร้างและขายเสียงเพลง ในหลายครั้งความสามารถและความรับผิดชอบของเอ็มซีก็ซ้อนทับกับแร็ปเปอร์

Flow คือการผสมคำร้องและจังหวะเข้าด้วยกันเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ต้องการในการแร็ป สามารถนำเสนอมุมมองได้อย่างลื่นไหลและโรแมนติก หรือแม้กระทั่งแร็ปอย่างรุนแรงเพื่อแสดงอารมณ์โกรธ และสื่อถึงความขัดแย้ง ผู้คลั่งไคล้ฮิปฮอปจะให้ความเคารพแก่แร็ปเปอร์ที่มีทักษะในการฟรีสไตล์ มีความสามารถในการสร้างเพลงที่สดใหม่ในขณะที่ยืนท่ามกลางสปอตไลท์บนเวที

2.3.3 เบรกกิ้ง รูปแบบการเต้นของฮิปฮอป

เพื่อรักษาเอกลักษณ์ของฮิปฮอปในการฟรีสไตล์ การเต้นเบรกกิ้งเป็นสไตล์การเต้นที่เป็นแบบสร้างขั้นสุด ๆ ในช่วงขณะที่แสดง เป็นการผสมผสานการเคลื่อนไหวของเท้าอย่างรวดเร็วกับการบิดตัวของร่างกาย เน้นการใช้จินตนาการทางร่างกายและความกล้าในการสร้างสรรค์ท่าเต้น

2.3.4 การเขียนและออกแบบกราฟฟิตี้

การออกแบบกราฟฟิตี้ที่ยอดเยี่ยมของศิลปินต่าง ๆ ดูเหมือนจะให้ชีวิตแก่สิ่งใดก็ตามที่พวกเขาลงมือสร้างสรรค์ ซึ่งถูกเรียกกันว่าเป็นสไตล์ที่บ้าบิ่น ศิลปินหลายคนกระโดดข้ามรั้ว เข้าสู่อุโมงค์รถไฟใต้ดิน และบุกรุกสวนในเวลากลางคืน เพื่อที่จะได้ฝึกฝนฝีมืองานศิลปะของพวกเขากับผนังเปล่า ศิลปิน

เหล่านี้มักไม่ได้คาดหวังว่าผลงานของพวกเขาจะสามารถอยู่บนผนังได้นาน แต่โอกาสที่จะได้เห็นงานศิลปะของพวกเขาเกิดฉายอยู่ตามที่ต่าง ๆ ก็เหมือนคำตอบแทนที่คุ้มค่า

2.3.5 ละครและงานเขียน การรวบรวมองค์ประกอบความเป็นอีปฮอปเข้าไปในละคร บทกลอน หรือเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านสื่อมากมาย

การร่วมมือกันของงานเขียนและอีปฮอปเป็นกระบวนการที่ชัดเจนในการสร้างเนื้อหาร่วมกัน เนื้อเรื่องมักจะเกี่ยวกับปัญหาสังคมปัจจุบัน ตัวละครสำรวจจุดแข็งและจุดอ่อนของการกระทำและอำนาจในสังคม ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของคนชั้นสูง เรื่องชนชั้น เรื่องเพศ รวมถึงเผชิญหน้ากับเรื่องอะไรก็ตามดูแปลกหรือแตกต่างในสังคม

2.3.6 การตระหนักรู้ถึงตนเอง หลักคุณธรรมทางสังคมและจิตวิญญาณของมนุษย์ที่เป็นแรงบันดาลใจมาประกอบการสร้างงานและการดำเนินวิถีชีวิตแบบอีปฮอป (Sean McCollum, 2019)

2.4 การสัมภาษณ์นักเขียนประเด็นเรื่องเพศและผู้ช่วยวิจัยด้านสิทธิมนุษยชน

2.4.1 สังคมปีศาจไทยและพลวัตทางอำนาจ

“เราอยู่ในปีศาจไทย ดังนั้นถ้าผู้หญิงพูดเรื่องการครอบครองผู้ชาย มันไม่ได้ร้ายแรงเท่าผู้ชายพูด ระดับความร้ายแรงเทียบกันไม่ได้เลย เว้นแต่ถ้าผู้หญิงจะพูดถึงเรื่องที่มีการล่วงละเมิดหรือทารุณผู้ชาย อันนี้ไม่โอเคอยู่แล้ว ต้องคำถึงถึงพลวัตทางอำนาจและสถานะในสังคมในความเป็นจริงของผู้ชายและผู้หญิง แต่ถ้าผู้หญิงผลิตภาพที่เหยียดคนอื่น มันก็ส่งต่อความอันตรายของปีศาจไทยถึงแม้ศิลปินหญิงเป็นคนผลิตผลงานออกมาก็สร้างผลเสียเหมือนกัน”

2.4.2 การเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ทางเพศในวงการ

“เรื่องการเมืองอัตลักษณ์ ถ้าเราอยากให่วงการนี้มีภาพแทนอัตลักษณ์เพศชายขอบมากขึ้นมันก็เป็นเรื่องที่ดี แต่ไม่ได้หมายความว่าเราจะสร้างความเปลี่ยนแปลงได้เสมอไป เพราะเขาสามารถส่งต่ออันตรายต่อคนในชุมชนได้เหมือนกัน การที่เขาเป็น LGBTQ+ ไม่ได้การันตีว่าเขาจะสื่อสารประเด็นที่ดีต่อสังคมหรือทำให้คนยอมรับ LGBTQ+ มากขึ้น ไม่ได้ทำให้สภาพชีวิตดีขึ้นเสมอไป ดังนั้นมันมีคนที่มีความหลากหลายทางเพศมากขึ้นในวงการ แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องให้คนนั้นรับผิดชอบ หมายถึงว่าพอเรามีคนหลากหลายทางเพศมันไม่ได้จบแค่นั้น เราต้องดูว่าการกระทำของเขามันทำร้ายคนในชุมชน LGBTQ+ หรือเปล่า หรือแค่เอาอัตลักษณ์ของตัวเองมาบังหน้าเพื่อพูดอะไรก็ได้แม้จะทำร้ายสังคมก็ตาม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 เครื่องมือในการส่งต่อความเป็นชายที่เป็นพิษ

“เรื่องเพศในฮิปฮอปมันถูกใช้เป็นเครื่องมือเพื่อส่งต่อความเป็นชายที่เป็นพิษหรือเปล่า เรื่องเพศมันถูกนำเสนอในบางส่วนของเรื่องราวที่ผู้ชายกดขี่หรือแสดงอำนาจเหนือกว่าผู้หญิง เช่น การไปมีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงคนอื่น การพยายามจะข่มผู้ชายอีกคนหนึ่งเพื่อให้ตัวเองดูแมนกว่า ฉันทนมากมากจนเอาแฟนคุณได้ พยายามสื่อความเป็นชายของตัวเองออกมา ส่งต่อในเรื่องอำนาจในความสัมพันธ์ที่ผู้หญิงกับผู้ชายไม่เท่ากัน แสดงออกว่าผู้ชายเป็นเจ้าของผู้หญิง ซึ่งนี่เป็นประเด็นที่เราควรเปลี่ยนหรือไม่ เราจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาแบบนี้หรือไม่

ในขณะที่เดียวกันหากในเพลงของศิลปินหญิงมีการพูดถึงความสัมพันธ์ที่ให้คู่นอนผู้ชายรู้สึกเหมือนกำลังมีเพศสัมพันธ์กับผู้ชาย สิ่งนี้ก็เหมือนเป็นการเอื้ออำนวยให้แนวคิดความเป็นชายที่เป็นพิษมันเกิดขึ้นต่อไปได้ การบอกใจมันไม่ใช่สิ่งที่ควรจะมีในความสัมพันธ์อยู่แล้ว หรือก็สามารถตีความอีกแง่ได้ว่าให้คู่นอนรู้สึกนอกใจได้แค่กับตน ให้เป็นแค่เพียงแฟนตาซี ไม่ต้องไม่มองอกกับคนอื่น ซึ่งในกรณีนี้สามารถเกิดขึ้นได้หากมีการยินยอมกันทั้งสองฝ่าย ก็จะถือว่าเป็นการมีเพศสัมพันธ์แบบเล่นบทบาทสมมติไป”

2.4.4 การเรียกคินคำดูถูก

“F Word เป็นคำที่คนในชุมชน LGBTQ+ ทางคินมาได้แล้วพอสมควร คนที่จะเรียกคินคำค่านั้นมาได้นั้นก็ทำเพื่อเลิกการตีตรา เหมือนทำให้คำนั้นกลายเป็นเรื่องปกติ เช่น คุณไม่สามารถเอาคำนี้มากดขี่เราได้แล้วนะ เพราะเราก็ใช้คำนี้เรียกตัวเอง แต่ก็ต้องดูอีกทีว่าคำหยาบคายเหล่านี้จะถูกเอาไปใช้ในแนวทางไหน เอาไปใช้เหยียดหยามคนอื่นที่เป็นเกย์หรือเปล่า หรือเอามาใช้ในแนวทางที่ว่าคำคานี้ไม่อันตรายและการเป็นเกย์ไม่ใช่เรื่องผิด คุณใช้คำเพื่อเรียกคินความเจ็บปวดของคน LGBTQ+ จริง ๆ หรือไม่ หรือคุณก็ใช้มันเหยียดคนอื่นต่อเหมือนที่สังคมทำตลอดมา”

2.5 การสัมภาษณ์ศิลปินหรือผู้มีประสบการณ์ในการทำงานในวงการฮิปฮอปไทย

จากการสัมภาษณ์ ตัวศิลปินที่แต่งเพลงรวมถึงผู้ทำเพลงในวงการฮิปฮอปมีความรู้สึกว่าการนำเสนอเรื่องเพศในเพลงฮิปฮอปนั้นเป็นเรื่องที่ธรรมดา และทั้งเพศหญิงเพศชายก็สามารถแต่งเพลงกอดกันไปมาได้เป็นเรื่องปกติ แต่มีความเห็นพ้องกันในเรื่องความจำเจของเนื้อหาเพลง ที่มักจะวนอยู่กับเรื่องเพศ การอวดรวย และการด่ากัน ซึ่งจริง ๆ แล้ว วัฒนธรรมฮิปฮอปมันมีอะไรให้นำเสนอมากกว่านั้นมาก เช่น เรื่องชีวิต ความรัก มิตรภาพ ทั้งเนื้อหาหนักและเบาก็ยังมีการนำเสนออีกเยอะแยะ ฮิปฮอปในประเทศไทยก็ได้มีการหยิบยืมวัฒนธรรมจากต่างชาติมาใช้เยอะ โดยบางทีก็ไม่ได้รู้ต้นตอแต่ก็หยิบมาใช้โดยไม่ได้สนใจอะไร ศิลปินหลายคนอยากเห็นความหลากหลายในวงการมากกว่านี้ วงการฮิปฮอปไทยจะไปได้ไกลขึ้นในระดับสากลได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลในการนำมาออกแบบ

3.1 นิยามของนิทรรศการ

นิทรรศการเป็นการจัดแสดงของงานศิลปะ วิทยาศาสตร์ และอุตสาหกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายที่กระตุ้นความสนใจของประชาชนเพื่อแสดงให้เห็นความก้าวหน้า ความสำเร็จของบุคคลหรือกิจกรรมการผลิตต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง โดยปกติแล้วนิทรรศการมักจะจำกัดเวลา ซึ่งก็จะมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหาสาระก็จะมีแตกต่างกันออกไป (อุทัย หิรัญโต, 2520)

เป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีบทบาทและอิทธิพลมากต่อการชักจูงกลุ่มเป้าหมาย ให้เกิดความพึงพอใจและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้

โดยจุดมุ่งหมายของนิทรรศการคือ

- 3.2.1 เพื่อเพิ่มพูนความรู้
- 3.2.2 นิทรรศการสามารถจัดแสดงเค้าโครงเรื่องซึ่งเป็นพื้นฐานของความคิดได้
- 3.2.3 เพื่อย่นย่อหรือสรุปสิ่งต่าง ๆ ให้เข้าใจ
- 3.2.4 นิทรรศการเป็นการส่งเสริมการแสดงออก
- 3.2.5 นิทรรศการสามารถสร้างความสนใจของผู้ชม
- 3.2.6 การจัดนิทรรศการนั้นสามารถประเมินผลได้

3.2 การออกแบบประสบการณ์ในนิทรรศการ

การอธิบายถึงความหมายของประสบการณ์อีเวนต์ยังคงเป็นความท้าทายสำหรับ นักวิชาการ (Biaett & Richards 2020) Antchak & Ramsbottom (2019) กล่าวว่าประสบการณ์ อีเวนต์เป็นการเผชิญหน้าทางความรู้สึกกับเนื้อหาของอีเวนต์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ อารมณ์ และ พฤติกรรมของแต่ละบุคคล ในช่วงก่อน ระหว่าง และหลังการร่วมงาน สอดคล้องกับ Richards (2017) ที่อธิบายว่าประสบการณ์อีเวนต์คือการมุ่งเน้นไปที่ความรู้สึกของผู้เข้าร่วม 4 มิติ คือ การมีส่วนร่วมทางอารมณ์ การมีส่วนร่วมทางปัญญา การมีส่วนร่วมทางกายภาพ และประสบการณ์ ความแปลกใหม่ ในขณะที่ Liu & Draper (2022) มีมุมมองเกี่ยวกับประสบการณ์อีเวนต์ว่าเป็น ผลิตภัณฑ์ที่จับต้องไม่ได้และเป็นผลลัพธ์หลังการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ Duerden et al. (2018) ยังได้แบ่งประสบการณ์อีเวนต์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ประสบการณ์ที่น่าจดจำ (Memorable) คือประสบการณ์ที่เกิดจากการดึงดูดความสนใจจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมและสร้างอารมณ์ที่ชัดเจน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้กับผู้เข้าร่วม 2) ประสบการณ์ที่มีความหมาย (Meaningful) คือประสบการณ์ที่สามารถสร้าง
 ปฏิกริยาเฉพาะบุคคลอันเกิดจากการได้รับเนื้อหาเชิงลึกที่ผูกโยงกับ ตนเอง และ 3) ประสบการณ์ที่
 สร้างการเปลี่ยนแปลง (Transformative) คือประสบการณ์ที่นำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงค่านิยม ความ
 เชื่อ หรือการรับรู้ตนเอง ในระดับบุคคล ทั้งนี้ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ประสบการณ์ล้วนเกี่ยวข้องกับการ
 รับรู้ของผู้เข้าร่วม Haeckel, Carbone, & Berry (2003) อธิบาย ว่ายิ่งประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการ
 ประสาทสัมผัสมากเท่าใด ผู้ชมจะยิ่งจดจำเหตุการณ์ได้มากเท่านั้น ดังนั้นการออกแบบการรับรู้ทาง
 ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Sensory Design) อันได้แก่ 1) การมองเห็น 2) การได้ยิน 3) การได้กลิ่น
 4) การรับรส และ 5) การสัมผัส จึงมีบทบาทต่อความสำเร็จของอีเวนต์ เป็นอย่างมาก

หนึ่งในแนวคิดที่สำคัญที่ใช้อธิบายกระบวนการทัศนใหม่เกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้บริโภคนั้น
 คือ แนวคิดขอบเขตประสบการณ์ 4 ด้าน (Four Realms of Experience) ที่นำเสนอโดย Pine &
 Gilmore (1998) ทั้งนี้แนวคิดดังกล่าวเป็นการแบ่งประสบการณ์ออกเป็น 4 ด้าน ด้วยมุมมอง 2 มิติ
 คือ 1) มิติด้านความมีส่วนร่วมของผู้บริโภค ที่แบ่งย่อยออกเป็น ผู้บริโภคมีส่วนร่วม มาก (Active
 Participation) และ ผู้บริโภคมีส่วนร่วม น้อย (Passive Participation) และ 2) มิติด้าน ความ
 เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อม ที่แบ่งย่อยออกเป็น ความเชื่อมโยงแบบซึมซับ (Absorption) และ ความ
 เชื่อมโยงแบบดื่มด่ำ (Immersion) ซึ่งทั้งหมดนี้จะทำให้เกิดขอบเขตของประสบการณ์ 4 ด้าน ดังนี้
 1) ประสบการณ์ด้านความบันเทิง (Entertainment) ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ผู้บริโภคซึมซับกับ
 สภาพแวดล้อม และมีส่วนร่วมกิจกรรมน้อย เช่น การชมการแสดงคอนเสิร์ต เป็นต้น 2)
 ประสบการณ์ด้านการศึกษา (Education) ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ผู้บริโภคซึมซับกับสภาพแวดล้อม
 แต่มีส่วนร่วมกิจกรรมมาก เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมเวิร์คช็อป เป็นต้น 3) ประสบการณ์ ด้าน
 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ผู้บริโภคดื่มด่ำกับสภาพแวดล้อม แต่มีส่วน
 ร่วมกับ
 กิจกรรมน้อย เช่น การชมนิทรรศการงานศิลป์ เป็นต้น และ 4) ประสบการณ์ด้านการหลบหนี
 (Escapist) หรือประสบการณ์ที่นำผู้เข้าร่วมงานหลบหนีออกจากโลกความเป็นจริง ซึ่งเป็นประสบการณ์
 ที่ผู้บริโภคดื่มด่ำกับสภาพแวดล้อม และมีส่วนร่วมกิจกรรมมาก เช่น การท่องเที่ยวไปในสถานที่ที่
 หลงใหล เป็นต้น

3.3 การออกแบบศิลปะของวัฒนธรรมฮิปฮอป

จากการที่วัฒนธรรมฮิปฮอปเป็นรูปแบบที่สร้างสรรค์และแสดงออกถึงประสบการณ์ของคนกลุ่ม
 น้อย ฮิปฮอปก้าวไปพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีและแพร่กระจายไปในสหรัฐฯ และกลายเป็น
 ปรัชญาการณาระดับโลก การออกแบบภาพกราฟฟิตี้เป็นปฏิบัติการสื่อสารสร้างสรรค์ที่เริ่มในช่วงต้น
 ของฮิปฮอป มันถูกพิจารณาว่าเป็นศิลปะที่แปลเสียงเป็นภาพ แต่ศิลปินในวงการฮิปฮอปก็ยอมรับรวม
 รูปแบบศิลปะแบบดั้งเดิมไว้ด้วย เช่น การวาดภาพ ภาพยนตร์และการถ่ายภาพ ในปัจจุบันมีคนสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะฮิปฮอปมากขึ้นเพราะได้พื้นที่ในสื่อมากขึ้น มีที่ที่รวบรวมนำเสนอผลงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากฮิปฮอปรวมถึงจากศิลปินแร็ปเปอร์ที่สร้างชื่อในวงการลงในสื่อต่าง ๆ งานพิมพ์เกี่ยวกับฮิปฮอปยังเป็นหนึ่งในรูปแบบในการแสดงอัตลักษณ์ทางเลือกที่ชัดเจน มักเอาไว้อัปเดตการตกแต่งในพื้นที่ผนังทั้งในส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะที่เกี่ยวข้องกับสังคมฮิปฮอป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากความสวยงามของวัฒนธรรมฮิปฮอปคือความหลากหลายและอิสระในการแสดงออก จึงนำมาสู่การแสดงออกที่รุนแรงเกินไปและทำร้ายไม่ใช่ตัวบุคคลแต่สังคมโดยรวม ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะให้สังคมช่วยกันสร้างขอบเขตและทำความเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของวงการฮิปฮอปที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอยู่มาก ให้ทุกคนทั่วไปและศิลปินในวงการฮิปฮอปร่วมกันทำลายกรอบฮิปฮอปแบบเดิมที่เหยียดเพศและส่งต่อแนวคิดที่เป็นพิษ เพิ่มโอกาสให้ความหลากหลายทั้งทางเนื้อหาและเพศ บอกเล่าเรื่องราวในแบบของตัวเองโดยไม่ต้องทำร้ายใคร

4.2 แนวทางการออกแบบนิทรรศการ

นิทรรศการจะครอบคลุมเนื้อหาเรื่อง ปัญหาความเป็นชายที่เป็นพิษ, พื้นที่ในวงการและการได้รับการยอมรับในวงการของศิลปินเพศชายและเพศอื่น ๆ , ความลำเอียงทางเพศในแง่ของการนำเสนอผลงานของศิลปินชายและศิลปินหญิง, การทวงคืนคำดูถูกที่มีต่อเพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+, อิทธิพลของเพลงฮิปฮอปที่มีต่อคนทั่วไป โดยจะแบ่งเนื้อหาในนิทรรศการออกเป็น 5 ห้อง ดังนี้

4.2.1 Mixtape Club

ในห้องจะจำลองบรรยากาศร้านขายเพลงแบบวินเทจ ซึ่งคำว่า “Mixtape” นอกจากจะหมายถึงคลับเทปแล้ว แต่ยังมีนัยยะในเชิงฮิปฮอปอีกด้วยที่ศิลปินฮิปฮอป เช่น หลาย ๆ คนเริ่มต้นจากการปล่อย Mixtape ที่ตัวเองทำขึ้นมาเอง จาก Sample ที่มีอยู่แล้วเอามาสร้างสรรค์ใหม่ เป็นต้น โดยในห้องแรกจะสื่อเนื้อหา ดังนี้

- ชี้ถึงปัญหาในวงการเรื่องการนำเสนอที่รับอิทธิพลจากแนวคิดความเป็นชายที่เป็นพิษ
- การเหยียดอัตลักษณ์และรสนิยมทางเพศของกลุ่มเพศหลากหลาย
- ศิลปินชายได้พื้นที่ในวงการมากกว่าเพศอื่น

4.2.2 Scratching

ตั้งคำถามถึงความลำเอียงทางเพศของศิลปินชายและหญิง แม้จะมีเนื้อหาคล้ายกัน โดยจะสรุปได้

ว่าการแสดงออกแบบผู้หญิงมักถูกนำเสนอให้มีจุดขายเป็นเหมือนวัตถุทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 Reclamation

เนื่องจากคนในสังคมส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจเรื่องพลวัตทางอำนาจระหว่างเพศชายและเพศอื่น ๆ ทำให้ไม่เข้าใจบริบทการใช้คำหยาบคายของทั้งสองฝั่ง โดรนเนื้อหาในท้องนี้จะเน้นไปที่การเรียกคืนคำที่ถูกเหยียดหยามของเพศหญิงและกลุ่มเพศหลากหลาย

4.2.4 Mainstream

วัฒนธรรมฮิปฮอปในสมัยก่อนมักถูกมองว่าเป็นศิลปะเฉพาะกลุ่มหรือเป็นของใต้ดิน ซึ่งเป็นเรื่องตรงกันข้ามกับปัจจุบัน ในสมัยนี้วัฒนธรรมฮิปฮอปได้แทรกซึมเข้าไปในสื่อกระแสหลัก และได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ดังนั้นเพลงฮิปฮอปไม่ใช่เพลงเฉพาะกลุ่มอีกต่อไป เมื่อมีผู้ฟังมากขึ้น อิทธิพลที่เพลงฮิปฮอปมีต่อผู้คนก็มากขึ้นเช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่แต่ผลงานของศิลปินจะส่งไปถึงกลุ่มคนที่หลากหลายมากขึ้นรวมถึงเด็ก และเนื่องจากผู้คนหันมาสนใจฮิปฮอปมากขึ้น คนในวงการฮิปฮอปก็ควรมีความรับผิดชอบต่อเนื้อหาที่ตัวเองส่งต่อไปสู่สังคมมากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน

4.2.5 Manifesto

เนื่องจากฮิปฮอปควรเป็นพื้นที่ที่ต้อนรับผู้คนและเฉลิมฉลองความหลากหลาย ภายในท้องนี้จึงสามารถให้อ่านข้อความบนผนังเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และให้ผู้เข้าชมสามารถแสดงความคิดเห็นของตัวเองได้เช่นกัน ว่าอยากจะเห็นอนาคตของฮิปฮอปเปลี่ยนแปลงไปในทางไหน

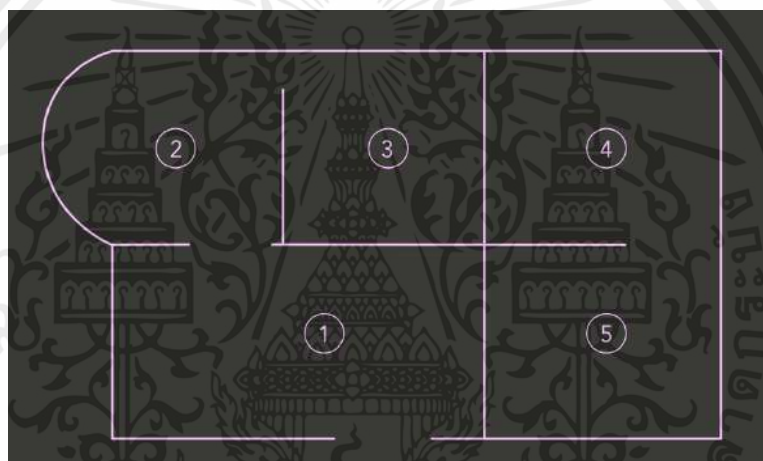
บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 แนวทางการออกแบบนิทรรศการ

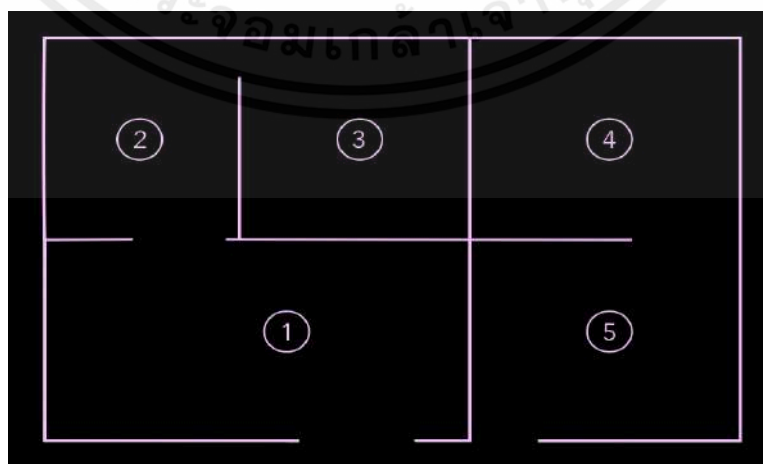
5.1.1 การออกแบบผังนิทรรศการ

ออกแบบให้บังคับเดินเรียงจากห้องแรกไปยังห้องสุดท้าย แต่ในห้องแรกทำผังห้องที่ 2 ให้มีความเว้าโค้งดูสนุกสนานเข้ากับธีมพลอร์เต้นรำหรือห้องเพลง แต่พบว่าทำให้ห้องดูกว้างและดูมีความสำคัญมากกว่าห้องอื่นเกินควร



ภาพที่ 5.1 ผังนิทรรศการแนวทางแรก

จึงได้แก้ไขผังห้องที่สองเป็นห้องทรงสี่เหลี่ยมเหมือนห้องอื่น เพื่อปรับพื้นที่ให้ไม่ใหญ่จนเกินไป

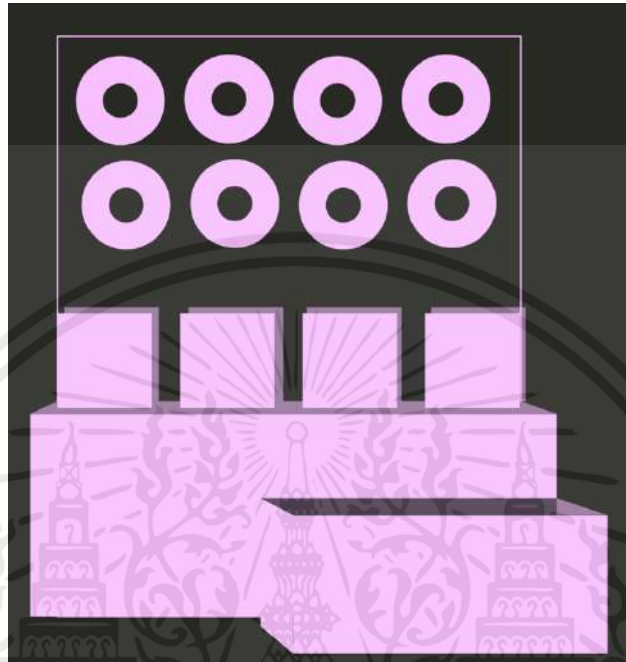


ภาพที่ 5.2 ผังนิทรรศการแนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 การออกแบบห้องที่ 1 “Mixtape Club”

เนื่องจากห้องนี้จะจำลองร้านขายแผ่นเพลง องค์ประกอบหลักของห้องจึงแบ่งเป็นส่วนที่ขายแผ่นเพลง และส่วนแคชเชียร์ซึ่งผู้เข้าชมนิทรรศการจะสามารถรับสูจิบัตรได้จากจุดนี้



ภาพที่ 5.3 Mixtape / Vinyl Display Sketch



ภาพที่ 5.4 Cashiere and Information Sketch

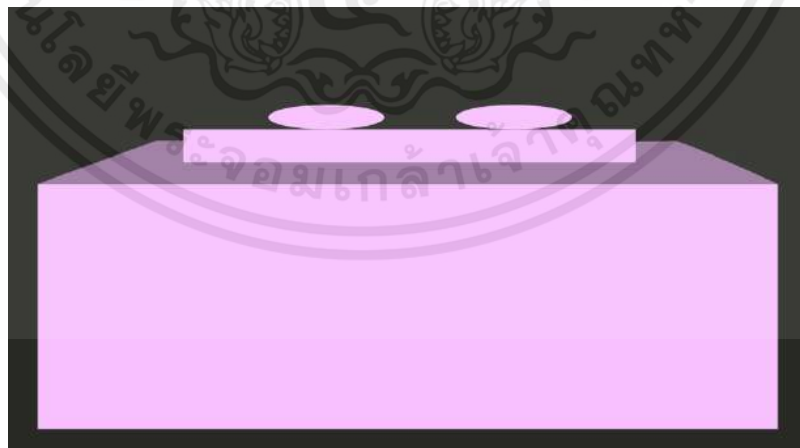
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.3 การออกแบบห้องที่ 2 “Scratching”

ห้องนี้จะจำลองบรรยากาศเป็นกึ่งห้องเต้นรำและห้องโชว์ภาพ โดยจะมีจอ LED Display แสดงรูป 4 รูปที่นำเสนอภาพความลำเอียงทางเพศผ่านสิ่งที่สังคมเหมารวมบทบาทและการแสดงออกในสังคมของทั้งเพศหญิงและเพศชาย และในห้องนี้จะมีโต๊ะดีเจเพื่อสร้างบรรยากาศให้เข้ากับชื่อห้อง



ภาพที่ 5.5 LED Display Sketch

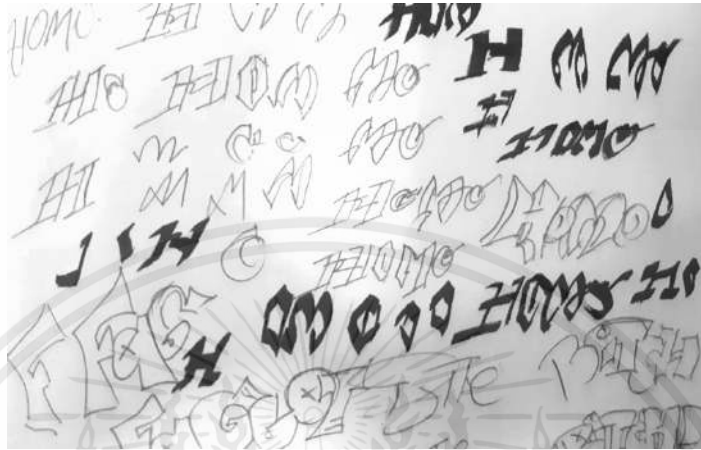


ภาพที่ 5.6 DJ Turntable Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.4 การออกแบบห้องที่ 3 “Reclamation”

ห้องนี้จะจำลองบรรยากาศผนังกราฟฟิตี้ตามท้องถนน ในขณะที่เดียวกันก็จะมีที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียกคืนคำถูกโดยผู้หญิงและกลุ่มเพศหลากหลายพร้อมตัวอย่างคำอยู่ที่กำแพง โดยองค์ประกอบเด่นในห้องคือผนังที่เต็มไปด้วยคำหยาบคายที่ถูกเขียนในสไตล์กราฟฟิตี้



ภาพที่ 5.7 Slur Sketch on Paper Pt.1



ภาพที่ 5.8 Slur Sketch on Paper Pt.2

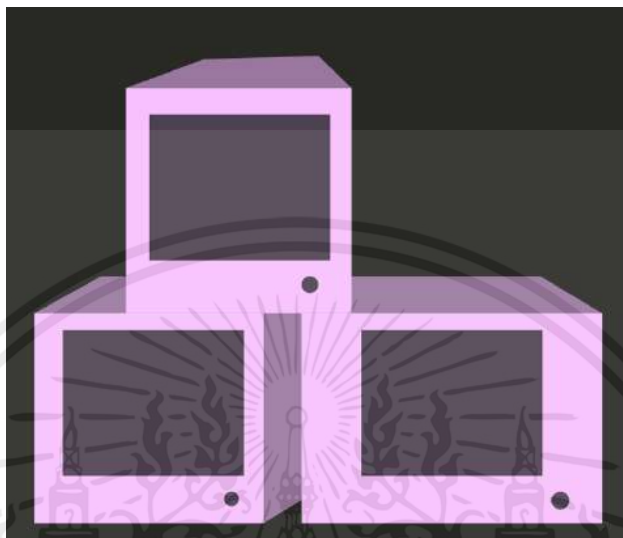


ภาพที่ 5.9 Slur Digital Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.5 การออกแบบห้องที่ 4 “Mainstream”

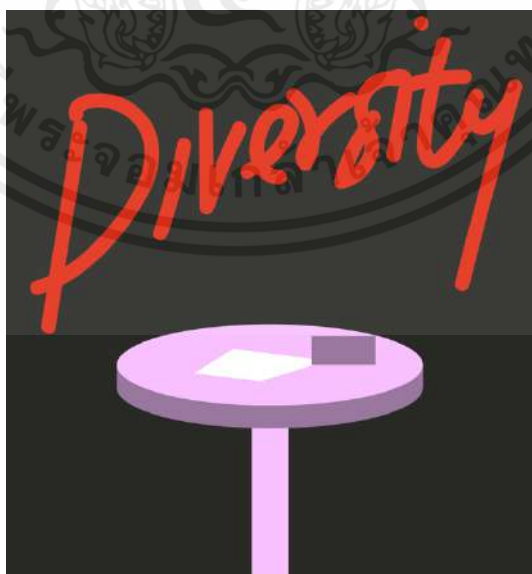
เนื่องจากเนื้อหาในห้องนี้จะสื่อถึงอิทธิพลของเพลงฮิปฮอปที่ส่งต่อค่านิยมที่เป็นพิษให้กับสื่อกระแสหลักและคนทั่วไป จึงเลือกองค์ประกอบหลักในการนำเสนอเป็นหน้าจอโทรทัศน์รวมถึงจอคอมพิวเตอร์วางซ้อนกันไว้



ภาพที่ 5.10 TVs and Computers Sketch

5.1.6 การออกแบบห้องที่ 5 “Manifesto”

เนื่องจากเป็นห้องที่เล่าถึงความคิดเห็นที่หลากหลายของผู้คน จึงต้องการให้ห้องนี้ดูเป็นพื้นที่อิสระที่คนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมหรือเติมความเป็นตัวเองเข้าไปในนั้นได้ โดยจะมีโต๊ะที่วางอุปกรณ์สำหรับเขียนเอาไว้ และหน้าจอที่ผนังสำหรับพิมพ์ความเห็นของตัวเองลงไป



ภาพที่ 5.11 Manifesto Sketch

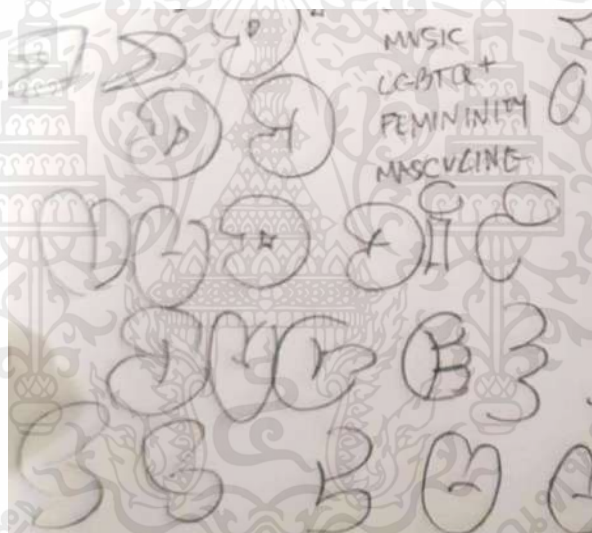
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 แนวทางการออกแบบโลโก้

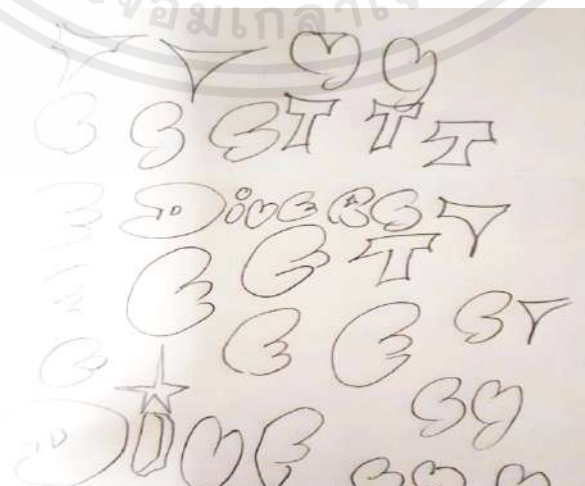
การเขียนกราฟฟิตี้เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมฮิปฮอปในการถ่ายทอดศิลปะผ่านตัวหนังสือ จึงต้องการให้โลโก้ของงานมีกลิ่นอายความเป็นกราฟฟิตี้แต่ยังคงความอ่านง่ายไว้อยู่



ภาพที่ 5.12 Diverse Sketch on Paper Pt.1



ภาพที่ 5.13 Diverse Sketch on Paper Pt.2



ภาพที่ 5.14 Diverse Sketch on Paper Pt.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

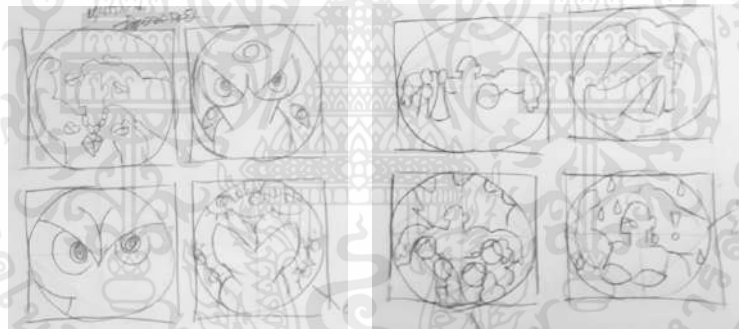
diverse

ภาพที่ 5.15 Diverse Digital Sketch

5.3 แบบร่างออกแบบสื่อประกอบในหอนิทรรศการ

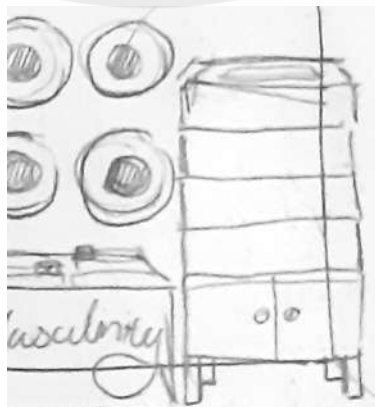
5.3.1 การออกแบบภาพประกอบไวน์ลในหอน Mixtape Club

ได้ออกแบบภาพกราฟิกประกอบแผ่นไวน์ลเพื่อเล่าเนื้อหา 3 ประเด็น คือ การมองผู้หญิงเป็นวัตถุ, การเหยียดอัตลักษณ์ทางเพศของกลุ่มเพศหลากหลาย และการแสดงความเป็นชายด้วยการอวดความแข็งแรงและทรัพย์สิน



ภาพที่ 5.16 Vinyl Sketch on Paper

ภายในห้องเดียวกันยังมีโมเดลตู้เก็บของขนาดใหญ่ที่ได้รับแรงบันดาลใจเนื้อหาเพลงที่เป็นปัญหาในวงการฮิปฮอปเอามานำเสนอในเชิงประชดประชันและเล่าถึงผลกระทบของเพลงเหล่านั้นต่อสังคม



ภาพที่ 5.17 Cassette Model Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อฝึกทักษะการคิดค้นและนำเสนอไอเดียให้กับผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทนใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 การออกแบบภาพประกอบจอ LED ในห้อง Scratching

ระหว่างการออกแบบและพูดคุยกับที่ปรึกษา จึงได้ออกแบบการนำเสนอเนื้อหาเรื่องการเหมารวมอัตลักษณ์และหน้าที่ที่ถูกผูกกับเพศไว้ 2 แนวทาง โดยแนวทางแรกจะเล่าผ่านภาพที่มีองค์ประกอบที่เกิดจากการเหมารวมของเพศชายและหญิงมาผสมกันเป็นสไตล์คอลลาจ



ภาพที่ 5.18 Illustration for Scratching แนวทางที่ 1

แนวทางที่สองจะเป็นการเล่าผ่านภาพด้วยสี 2 สี สีน้ำเงินแทนสิ่งที่สังคมเหมารวมหรือผูกกิจกรรมหรือหน้าที่ต่าง ๆ ไว้ที่เพศเพศหนึ่ง สีแดงจะแสดงสิ่งที่ตรงกันข้ามกับที่กล่าวมาก่อนหน้า ไม่ได้เป็นภาพตรงกับที่สังคมเหมารวมไว้ หน้าที่ การแสดงออก หรือกิจกรรมใด ๆ ก็ตามสามารถทำได้ โดยที่ไม่ต้องผูกไว้กับเพศใดเพศหนึ่ง



ภาพที่ 5.19 Illustration for Scratching แนวทางที่ 2

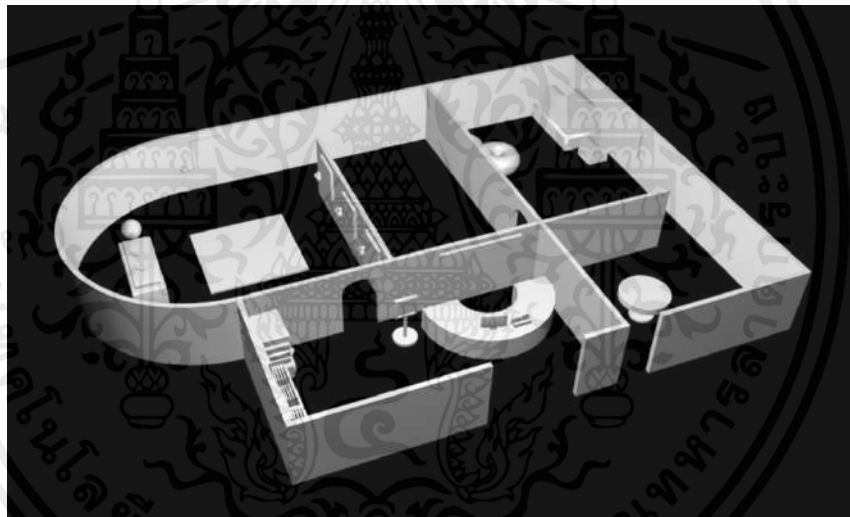
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 แบบร่างออกแบบที่เซอร์นิทรรศการ

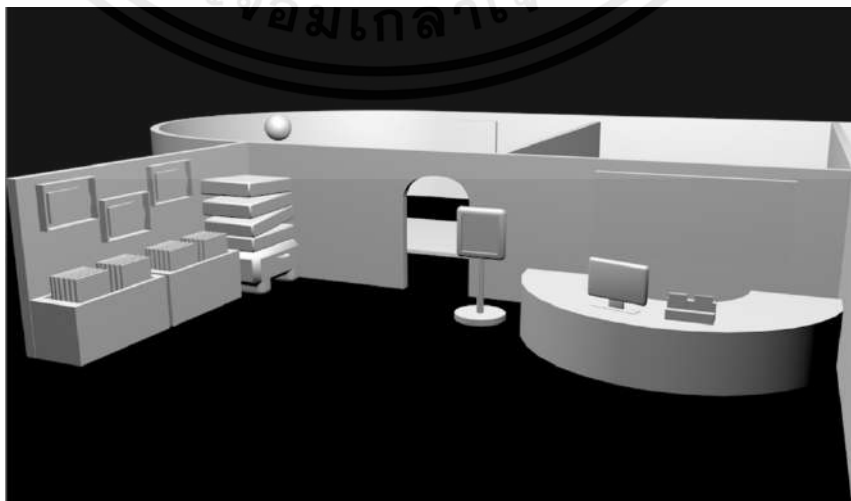


ภาพที่ 5.20 Gender Sketch

5.4 แบบร่างโมเดลนิทรรศการ

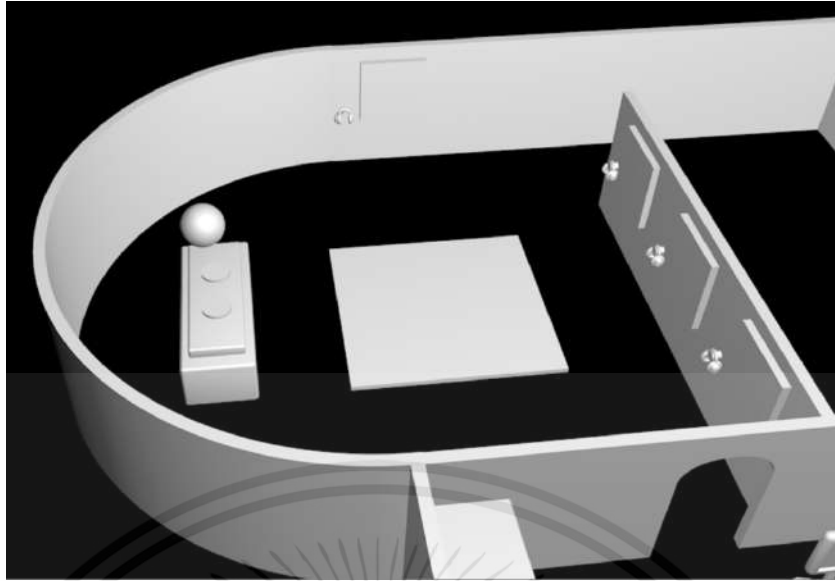


ภาพที่ 5.21 แบบร่างโมเดลก่อนปรับผังนิทรรศการ



ภาพที่ 5.22 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Mixtape

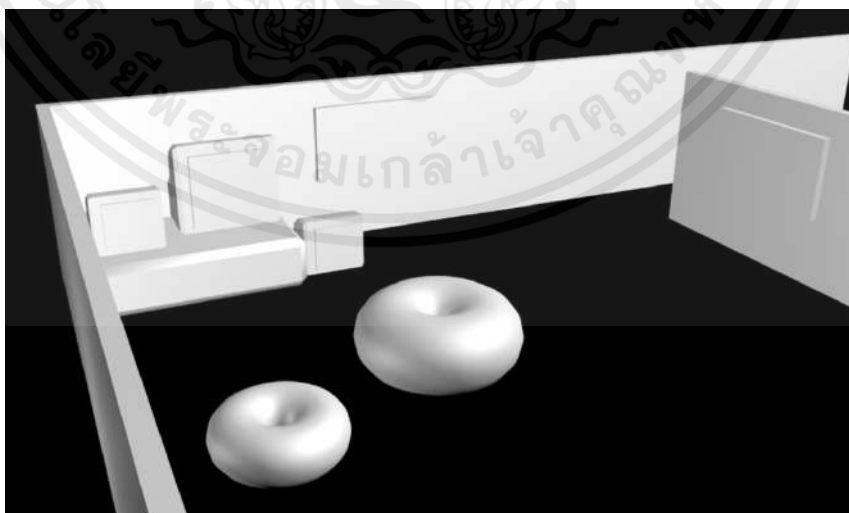
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.23 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Scratching

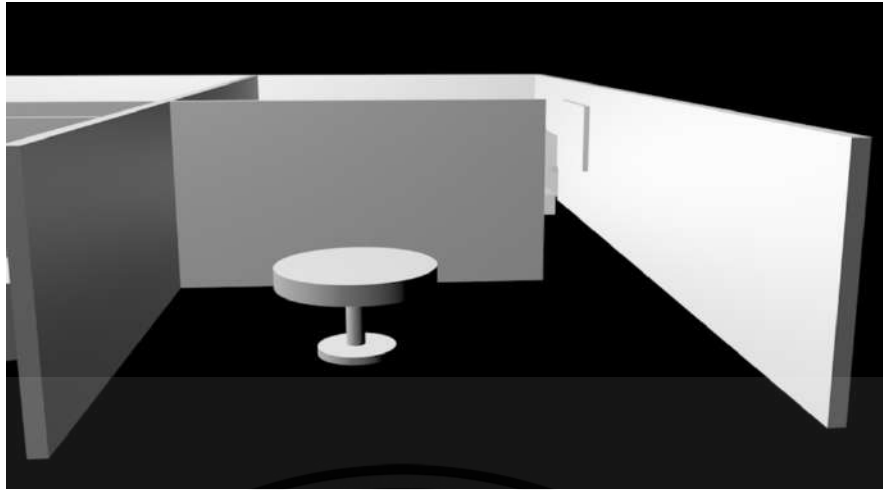


ภาพที่ 5.24 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Reclamation



ภาพที่ 5.25 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Mainstream

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 เริ่มพัฒนาโมเดลห้อง Manifesto



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 ภาพจำลองของนิทรรศการ



ภาพที่ 6.1 ภาพรวมของโมเดลนิทรรศการ



ภาพที่ 6.2 โมเดลห้อง Mixtape Club โซน Mixtape and Vinyl

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 โมเดลห้อง Mixtape Club โซน Cashiere and Information

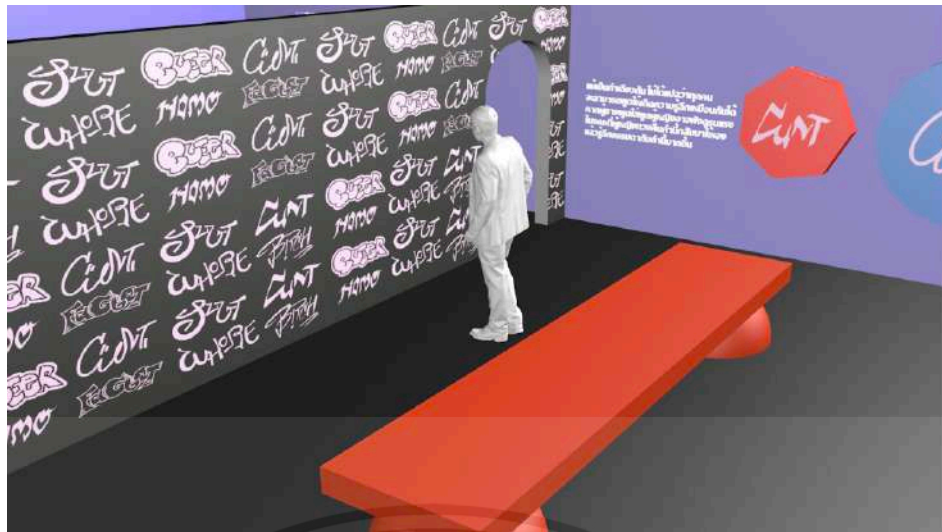


ภาพที่ 6.4 โมเดลห้อง Scratching โซน DJ Turntable



ภาพที่ 6.5 โมเดลห้อง Scratching โซน LED Display

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 โมเดลห้อง Reclamation



ภาพที่ 6.7 โมเดลห้อง Mainstream



ภาพที่ 6.8 โมเดลห้อง Manifesto โซน Information

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 โมเดลห้อง Manifesto โซน Interactive

6.2 การออกแบบองค์ประกอบในนิทรรศการ



ภาพที่ 6.10 แผ่นไวนิลประกอบห้อง Mixtape Club

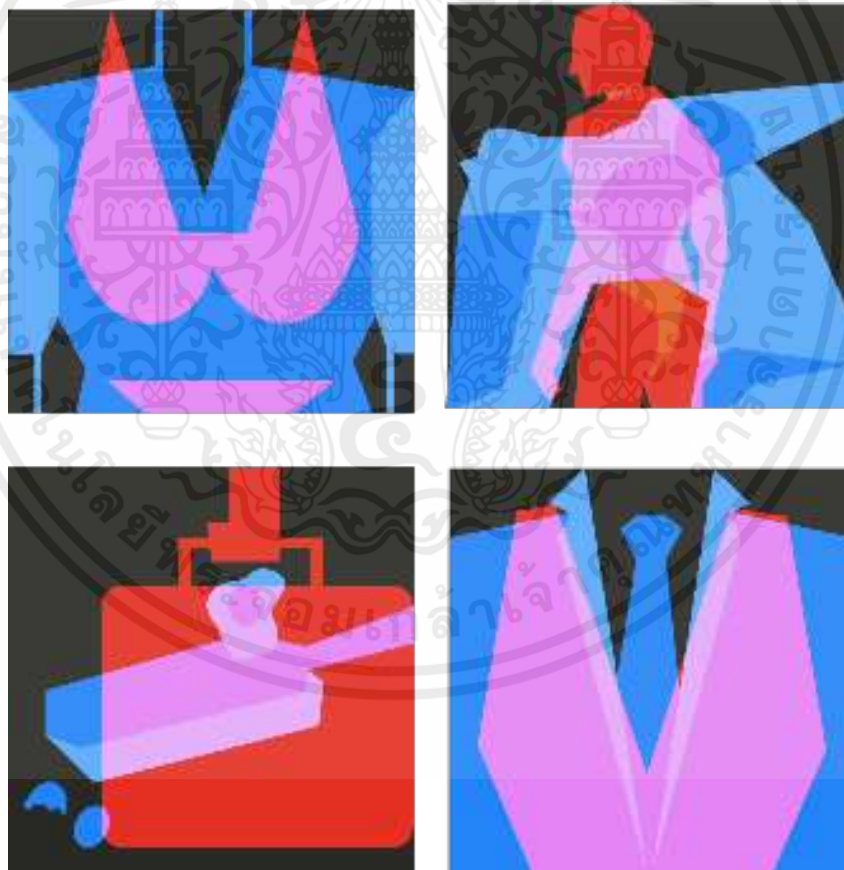


ภาพที่ 6.11 สันเทพประกอบห้อง Mixtape Club

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

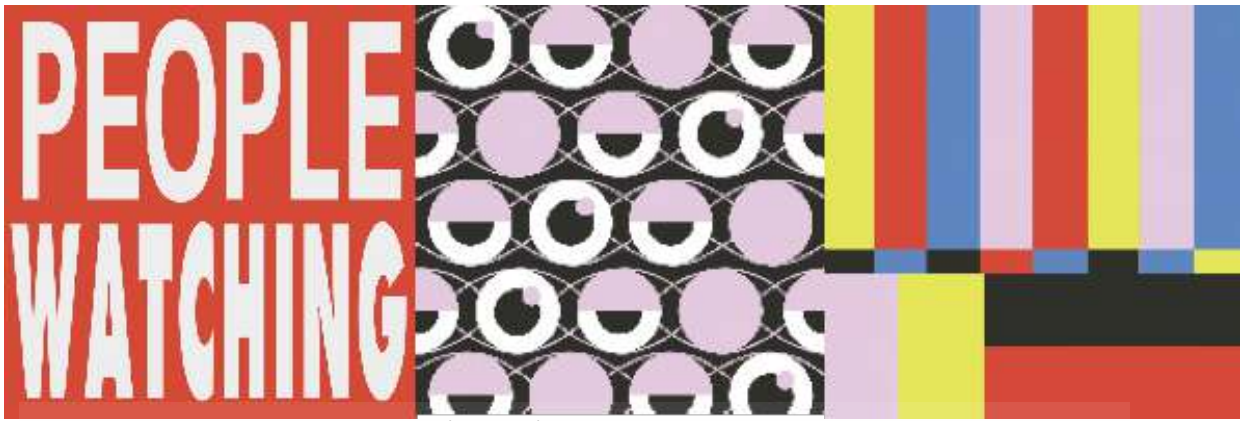


ภาพที่ 6.12 ใบเสร็จประกอบห้อง Mixtape Club



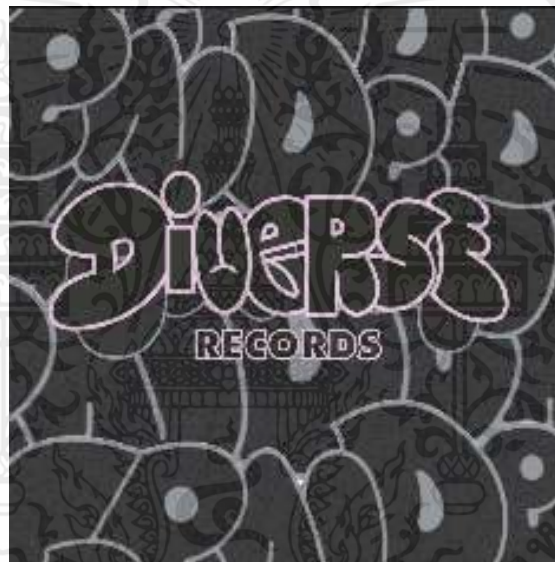
ภาพที่ 6.13 ภาพประกอบห้อง Scratching

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 สื่อประกอบห้อง Mainstream

6.3 สื่อโปรโมทลงโซเชียลมีเดีย

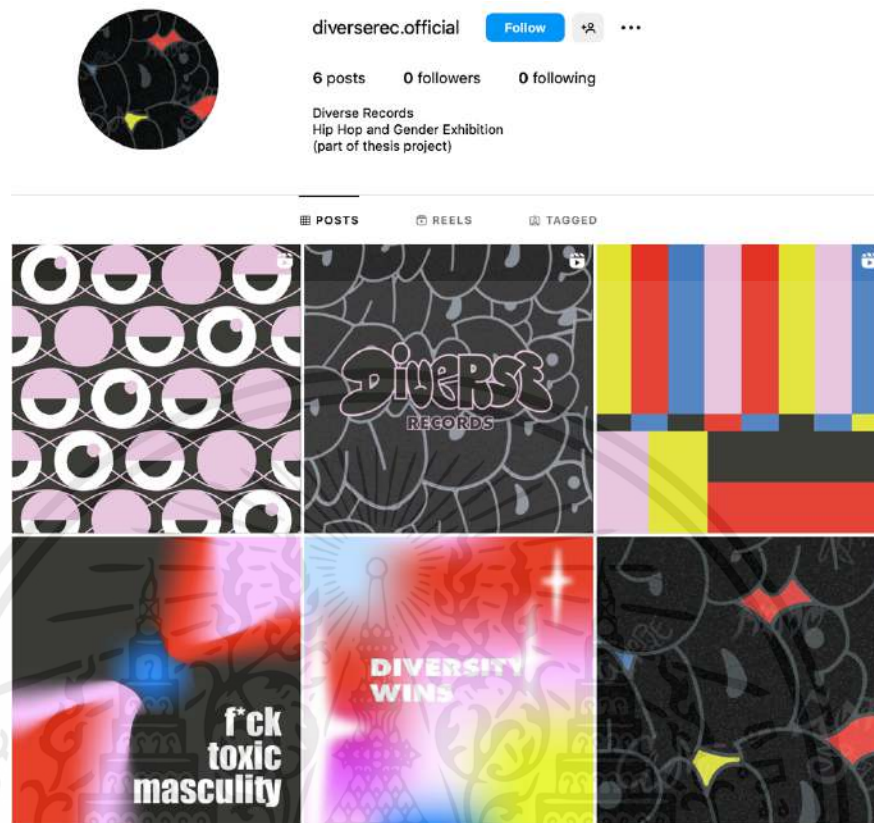


ภาพที่ 6.15 ที่เซอร์นิทรรศการ



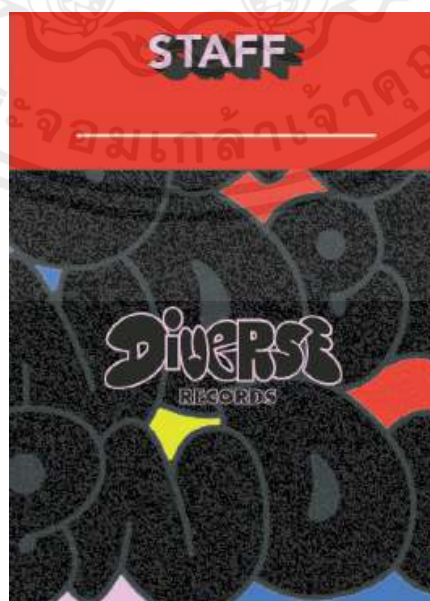
ภาพที่ 6.16 ภาพสำหรับโพสต์อินสตาแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



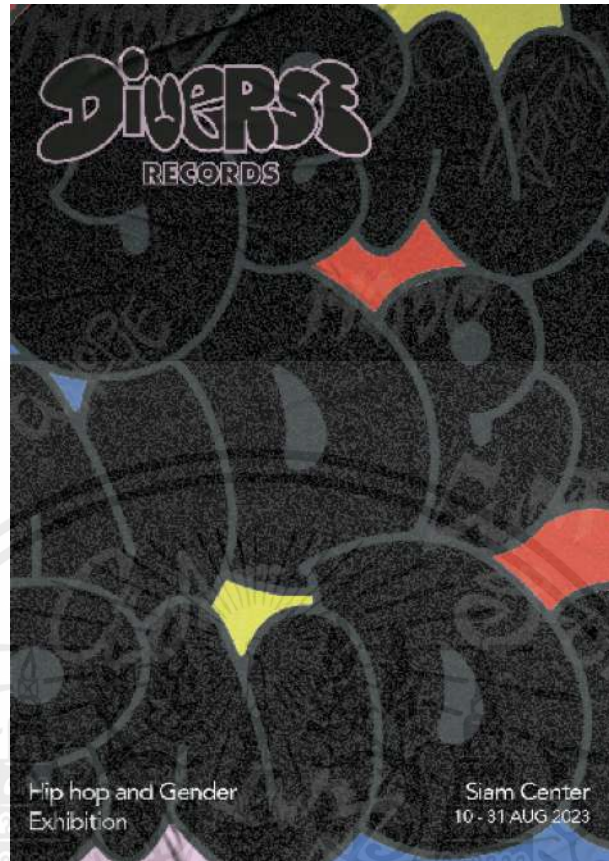
ภาพที่ 6.17 การจัดวางโพสต์ในอินสตาแกรม

6.4 สื่อสิ่งพิมพ์



ภาพที่ 6.18 บัตรสถาป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.19 โปสเตอร์นิทรรศการ



ภาพที่ 6.20 บัตรเข้างาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.21 สุนัขบัตร

6.5 โลโก้กิจกรรม



ภาพที่ 6.22 โลโก้หลัก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น การนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 6.23 การใช้โลโก้บนพื้นหลังสีต่างๆ
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

นิทรรศการ “Diverse Records” เป็นนิทรรศการที่ทำเพื่อสร้างความเข้าใจปัญหาในวัฒนธรรม อีปฮอปไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา การสื่อเนื้อหาผ่านภาพ หรือผ่านเพลง ให้คนทั่วไปได้เข้าใจว่าศิลปินที่ไม่ใช่เพศชายนั้นยังไม่มีเสียงที่มีอิทธิพลเท่าศิลปินเพศชายซึ่งถูกคนในวงการเหยียดและได้รับพื้นที่ในการแสดงความสามารถน้อยกว่า ถึงศิลปินที่ไม่ใช่เพศชายทำผลงานออกมาก็มักถูกวิพากษ์วิจารณ์ดูถูกอย่างรุนแรงทั้งที่ทำเนื้อหาประเภทเดียวหรือใกล้เคียงกับศิลปินเพศชายด้วยซ้ำ

ได้นำเสนอเนื้อหาที่เล่าถึงการต่อสู้ของศิลปินหญิงและเพศหลากหลายในการทวงคืนคำดูถูกที่ได้รับให้เป็นคำที่สร้างพลังให้กับตัวเอง เพื่อให้คนที่ได้รับชมนิทรรศการเข้าใจการถูกเหยียดและดูถูกของศิลปินส่วนน้อยในวงการอีปฮอปบ้างและยังมีหวังที่จะสนับสนุนวงการอีปฮอปให้พัฒนาเป็นวงการที่เต็มไปด้วยความสร้างสรรค์และความหลากหลายมากขึ้น

แม้นิทรรศการ “Diverse Records” จะนำเสนอเรื่องราวออกมาผ่านแค่ 5 โซนและไม่ได้ครอบคลุมปัญหาเรื่องเพศทางโครงสร้างสังคมที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมอีปฮอปทั้งหมด แต่ก็ตั้งใจให้งานนี้สามารถทำให้แฟนเพลงอีปฮอปรวมถึงศิลปินผู้ทำเพลงเองสามารถถูกคิดได้ ว่าจะต้องการให้สังคมและวัฒนธรรมของอีปฮอปเติบโตต่อไปในทิศทางไหน ที่จะเป็นมิตร เกิดประโยชน์ และเป็นพื้นที่ปลอดภัยให้กับศิลปินทุกเพศได้

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดของการศึกษา

7.2.1 เนื่องจากการขึ้นภาพจำลองนิทรรศการต้องทำในโปรแกรม 3D ซึ่งในที่นี่ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Cinema 4D ที่เคยได้เรียนในวิชาเลือก แม้จะได้เคยเรียนรู้พื้นฐานในการใช้โปรแกรมแต่ก็ไม่ใช่โปรแกรมที่ผู้วิจัยมีความถนัด จึงทำให้ขั้นตอนการทำงานดำเนินไปค่อนข้างช้าและไม่ได้ทดลองเทคนิคใหม่ ๆ เท่าที่ควร

7.2.2 การจัดการเนื้อหาจำนวนมากทั้งในหมวดของวัฒนธรรมอีปฮอปและในหมวดของความไม่เท่าเทียมทางเพศ ล้วนเป็นเนื้อหาที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและยากที่จะเรียบเรียงให้ออกมาตรงตามจุดประสงค์ของนิทรรศการ จึงมีความจำเป็นต้องตัดเนื้อหาส่วนประวัติศาสตร์ออกไป แม้จะอยากใส่เพิ่มเพื่อสร้างความเข้าใจมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ข้อเสนอแนะ

ศิลปะนิพนธ์นี้ยังมีเนื้อหาที่น่าสนใจอีกมากมายที่ยังไม่ได้พูดถึงในตัวนิทรรศการและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ เช่น การต่อสู้ของเฟมินิสต์ในวงการฮิปฮอป การใช้คำพูดเหยียดเพศหลากหลายเพื่อสร้างกระแส ศิลปินเพศหลากหลายที่เหยียดคนเพศหลากหลายด้วยตัวเองในวงการฮิปฮอป เป็นต้น ซึ่งหากผู้คนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาเหล่านี้เพิ่มเติมก็จะสามารถดึงให้คนมีอารมณ์ร่วมและสร้างความตระหนักรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้มากขึ้นไปอีก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Jeff Chang. 2006. *Total chaos: The Art and Aesthetics of Hip-Hop*. USA.

Tassana Puttprasart. 2565. ทำไม ‘แร็ปเปอร์’ บางคนยึดติดกับความเป็นชาย และผลักไส LGBTQ+. เข้าถึงได้จาก : <https://thematter.co/social/homophobia-in-hiphop/186496>.

ก้องสกล กวินรวีกุล. 2545. การสร้างร่างกายพลเมืองไทยในสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม พ.ศ. 2481-2487. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล สาขาวิชามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ดร.นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. 2558. รื้อสร้างมายาคติ “ความเป็นชาย” ในสังคมไทย. เข้าถึงได้จาก : <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/articles/3>.

Sean McCollum. 2019. *Hip Hop : A Culture of Vision and Voice*. เข้าถึงได้จาก : <https://www.kennedy-center.org/education/resources-for-educators/classroom-resources/media-and-interactives/media/hip-hop/hip-hop-a-culture-of-vision-and-voice/>.

Biaett, V. & Richards, G. 2020. *Event experiences: measurement and meaning*. *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*.

Liu, Y., & Draper, J. 2022. *The Influence of Attending Festivals with Children on Family Quality of Life, Subjective Well-being, and Event Experience*. *Event Management*.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Duerden, M. D., Lundberg, N. R., Ward, P., Taniguchi, S. T., Hill, B., Widmer, M. A. & Zabriskie, R. 2018. **From ordinary to extraordinary: A framework of experience types**. Journal of Leisure Research.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. 2011. **The Experience Economy**. Boston: Harvard Business Press.

Eli Anapur. 2023. **The 50th Anniversary of Hip-Hop - The Seminal Influence of Hip-Hop on Visual Art and Culture**. เข้าถึงได้จาก : <https://www.widewalls.ch/magazine/hip-hop-art>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล จูฑิรัตน์ ผลดี
 วัน เดือน ปีเกิด 15 สิงหาคม 2544 จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 ที่อยู่ 98/164 ม.ศุภาลัยวิลล์ วงแหวน-บางใหญ่ (ซอย17) หมู่ 1 ถ.กาญจนภิเษก
 ต.ลำโพ อ.บางบัวทอง จ.นนทบุรี 11110
 การติดต่อ โทร. 092-2519444
 E-mail : gz.thitirat@gmail.com

ประวัติการศึกษา

2555 (ปีการศึกษา 2554) โรงเรียนประชานิเวศน์
 2559 (ปีการศึกษา 2558) โรงเรียนทอวัง
 2566 (ปีการศึกษา 2665) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้