

รายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

การบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

The Creating street art from local identity to promote tourism in Amphawa Floating Market community. Samut Songkhram Province

รหัสโครงการ 196118

โดย

เกียรติพงษ์ ศรีจันทึก

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

เดือน มีนาคม ปี พ.ศ.2568

งบประมาณสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม 2) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของถนนศิลปะ เพื่อใช้เป็นต้นทุนในการต่อยอด สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โดยทำการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติ จำนวน 60 ชุด และการเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะถนน จำนวน 3 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ปัจจุบันผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อศิลปะถนนที่มีในพื้นที่ ระดับปานกลาง และต้องการให้พื้นที่ตลาดน้ำอัมพวาและพื้นที่ใกล้เคียงหากมีภาพศิลปะถนน ศิลปินควรนำเสนอด้านศิลปวัฒนธรรมชุมชนของวิถีชีวิตชุมชน ระดับมากที่สุด และต้องการให้ศิลปะถนนเป็นแหล่งท่องเที่ยว ในระดับมากที่สุด จึงมีความสำคัญต่อการดึงดูดให้นักท่องเที่ยวได้มาเที่ยวชมศิลปะวัฒนธรรมต่าง ๆ และเป็นการกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวตามแหล่งชุมชน ก่อให้เกิดอาชีพ รายได้เข้าสู่ชุมชนและประเทศอย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: *ถนนศิลปะ, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, ตลาดน้ำอัมพวา*

abstract

Research on the integration of technology with local identity to create street art to promote tourism in the Amphawa floating market community, Samut Songkhram Province This research aims to 1) study the local identity in creating street art to promote tourism in the Amphawa floating market community, Samut Songkhram Province, 2) study the identity of street art to be used as a cost to expand into the creative economy. Data were collected using questionnaires from 60 Thai and foreign tourists and semi-structured interviews with 3 street art artists. The data analysis results found that users are currently moderately satisfied with street art in the area and want Amphawa floating market and nearby areas to present the community arts and culture of community life to the greatest extent possible. They want street art to be a tourist attraction to the greatest extent possible. Therefore, it is important to attract tourists to visit various arts and cultures and to stimulate tourism in community areas, creating jobs and income for the community and the country sustainably.

Keywords: *Art Street, Local Identity, Amphawa Floating Market*

.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยดีจากการสนับสนุนงบประมาณด้าน ววน.ประเภท Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ 2567 ผ่านหน่วยงานมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ได้สละเวลาอันมีค่าแก่คณะผู้วิจัยเพื่อให้คำปรึกษาและแนะนำตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่งจนงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ ลุล่วงได้ด้วยดี คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้จากใจจริง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย	3
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ความหมายและที่มาของศิลปะถนน	6
2.2 ศิลปะถนนในกรุงเทพฯ	9
2.3 **แนวคิดการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะถนน**	22
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	24
3.2 เครื่องที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	25
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	25
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	28

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 แบบสอบถามร้อยละเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม 29

4.2 แบบสอบถามร้อยละความถี่การท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา 29

4.3 แบบสอบถามร้อยละปัจจัยที่ชื่นชอบการท่องเที่ยวตลาดน้ำ 30

4.4 แบบสอบถามร้อยละกิจกรรมที่ชอบในการเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา 30

4.5 สรุปแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ 31

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 33

5.2 ด้านการออกแบบ 33

5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 35

5.4 ข้อเสนอแนะ 35

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แบบสอบถาม

ภาคผนวก ข แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ค ผลงานการออกแบบ

ภาคผนวก ง พบผู้เชี่ยวชาญ

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

1 *ภาพตรอกไก่แจ้* 9

2 *ภาพศิลปะถนนในตรอกไก่แจ้* 10

3 *ภาพศิลปะถนนบ้านพานถม* 11

4 *ภาพ ก-ค ภาพศิลปะถนนคลองโอ่งอ่าง* 14

5 *ภาพ ก- ข ภาพศิลปะถนนสวนเฉลิมหล้า* 16

6 *ภาพ ก-ง ภาพศิลปะถนนในชุมชนตลาดน้อย* 21

7 ภาพตัวอย่างผลงานแบบที่ 1 23

8 ภาพตัวอย่างผลงานแบบที่ 2 23

สารบัญตาราง

ภาพที่ **หน้า**

29

1 ตารางผู้ตอบแบบสอบถาม 29

2 ตารางความถี่การท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา 30

3 ตารางปัจจัยที่ชื่นชอบท่องเที่ยวอัมพวา 30

4 ตารางกิจกรรมที่ชื่นชอบท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา 31

5 *ตารางความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะถนนอัมพวา*



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างรายได้ และมีส่วนกับการพัฒนาระบบเศรษฐกิจของประเทศให้สามารถขับเคลื่อนไปได้ เมื่อประเทศประสบปัญหาสภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจจากผลกระทบด้านต่าง ๆ ทำให้เศรษฐกิจประเทศเกิดการชะลอตัวและส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคม การผลักดันนโยบายเศรษฐกิจฐานรากด้วยการท่องเที่ยวชุมชนจึงช่วยให้เศรษฐกิจของประเทศฟื้นตัวได้ในเวลาที่รวดเร็ว การท่องเที่ยวในประเทศไทยมีหลากหลายรูปแบบให้เลือกตามความพึงพอใจของแต่ละคน การเดินเที่ยวจับจ่ายใช้สอยสินค้าตลาดน้ำก็เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ

ตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นตลาดน้ำที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเป็นอันดับต้น ๆ ชุมชนริมคลองอัมพวาเป็นชุมชนริมน้ำที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ของชาวบ้านแบบดั้งเดิมมีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายสัมพันธ์กับคลอง ชุมชนแห่งนี้เคยเป็นศูนย์กลางการค้าขายที่สำคัญ มีตลาดนัดทางน้ำที่ใหญ่ที่สุดของจังหวัดสมุทรสงคราม มีร้านค้าในเรือนแถวไม้แบบเก่าหันหน้าสู่คลองอัมพวาทั้งสองฟากฝั่ง และมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่อย่างพอเพียง มีร้านขายอาหาร ขายขนมที่มีความเก่าแก่และยังมีการใช้เรือแจวในการสัญจรทางน้ำ อัมพวามีทรัพยากรที่มีความอุดมสมบูรณ์ในพื้นที่ตลอดแนวสองฟากฝั่งแม่น้ำแม่กลองไล่ตั้งแต่ปากอ่าวทะเลจนถึงคลองอัมพวา มีต้นลำพูจำนวนมาก มีหิ่งห้อยนับล้านๆ ตัวที่เกาะอาศัยอยู่ที่ต้นลำพู ส่องแสงระยิบระยับสว่างไสวไปทั่ว เป็นความงดงามของธรรมชาติที่น่ามหัศจรรย์ จากการร่วมมือของทางเทศบาลตำบลอัมพวาและประชาชนในท้องถิ่น ได้ฟื้นฟูตลาดน้ำอัมพวาเพื่ออนุรักษ์ความเป็นอยู่ของชุมชนริมน้ำซึ่งในปัจจุบันจะหาดูได้ยาก ทำให้อำเภออัมพวาเริ่มเป็นที่รู้จักของคนมากขึ้น ทำให้ ตลาดน้ำอัมพวาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสมุทรสงคราม (สุนีย์ อภิชาติกุลชัย,วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร. หน้า 117)

ปัจจุบันนักท่องเที่ยวมีความตระหนักถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวตามแหล่งชุมชนต่าง ๆ ที่อยู่ในพื้นที่ที่กำลังได้รับความสนใจในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในกรุงเทพฯ หรือต่างจังหวัด โดยส่วนหนึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากจากกลุ่มคนที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจและนักท่องเที่ยวที่นำเสนอผ่านภาพถ่ายและคลิปวีดีโอ ที่ได้รับการเผยแพร่ในโลกออนไลน์ ทั้งนี้การตื่นตัวของนักท่องเที่ยวในการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ นอกจากจุดประสงค์หลักในการได้เปิดมุมมองในการไปพบเห็นความเป็นธรรมชาติและศิลป์วัฒนธรรมแล้ว อีกหนึ่งอย่างที่จูงใจให้นักท่องเที่ยวไปเยือนสถาที่นั้น ๆ คือการได้ถ่ายรูปกับสถานที่สวย ๆ เพื่อนำเสนอต่อในโลกออนไลน์และสิ่งหนึ่งที่กลุ่มนักท่องเที่ยวให้ความสนใจ คือ การถ่ายภาพกับศิลปะถนน

ถนนศิลปะ (Street Art) ถือเป็นศิลปะแขนงย่อยอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีแนวทางในการถ่ายทอดที่แตกต่างออกไปจากศิลปะอื่น ๆ มีการแสดงออกเฉพาะตนของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจน (ชัย ศักดาวงศ์ศิวิมล, 2552, หน้า 13) ในช่วงแรกถนนศิลปะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ (Semiotics) เพื่อสร้างความเข้าใจโดยทั่วกันในกลุ่มเล็ก ๆ ต่อมได้พัฒนาการตามยุคสมัยควบคู่ไปกับดนตรีจนได้แผ่ขยายอิทธิพลไปทั่ว โลก จนในทุกวันนี้ถนนศิลปะ ได้กลายเป็นรูปแบบหนึ่งของศิลปะและสามารถจัดนิทรรศการแสดงคุณค่า เทียบเท่าได้กับผลงานศิลปกรรมชั้นสูงในพิพิธภัณฑ์ อีกทั้งในบางประเทศได้ผลักดันศิลปะข้างถนนให้กลายเป็นจุดเด่นให้กับประเทศ ตั้งแต่อุตสาหกรรมแฟชั่น ไปจนถึงอุตสาหกรรมบันเทิง นับว่าเป็นการใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดความรู้ทางวัฒนธรรม ในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประเทศไทยมีมูลค่าของกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ขยายตัวเพิ่มมากขึ้นในทุกปี ในช่วงเวลาหลายปีที่ผ่านมา มีการนำสตรีตอาร์ตมาใช้เพื่อการท่องเที่ยว มีการจัดเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อชมงานสตรีตอาร์ตที่ปรากฏอยู่ตามผนัง กำแพง และพื้นที่ต่าง ๆ ของเมืองเกิดขึ้นในหลายเมืองสำคัญทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็น เบอร์ลิน ปารีส นิวยอร์ก เมลเบิร์น ฯลฯ โดยเป็นรูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวที่ถูกเรียกด้วยชื่อที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น graffiti excursion, street art sightseeing หรือ mural journeying (ตวงทอง สรประเสริฐ , สตรีทอาร์ตกับการท่องเที่ยว.2018)

จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนั้น ถนนศิลปะถนนสามารถสะท้อนคุณค่าด้านอัตลักษณ์วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชน รวมทั้งสามารถสื่อสารเรื่องราว ประเพณี ความเชื่อประวัติศาสตร์ความเป็นมาในอดตี ของชุมชนได้ ผู้วิจิยจึงมีแนวคิดในการบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการกระตุ้นการท่องเที่ยว ให้สามารถเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ตลาดน้ำและสามารถเชื่อมต่อไปยังสถานที่ท่องเที่ยวที่อยู่รอบ ๆ พื้นที่ออกไปได้ ผลผลิตที่ได้จากรูปแบบของถนนศิลปะร้านค้า ชุมชน หน่วยงานรัฐ สามารถนำลวดลายถนนศิลปะไปบูรณาการผลิตสินค้าของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายได้อีก นอกจากจะเป็นการกระตุ้นการท่องเที่ยวให้กับชุมชนในพื้นที่เป้าหมายแล้วยังเป็นการกระจายการท่องเที่ยวไปสู่แหล่งท่องเที่ยวชุมชนอื่น ๆ ต่อไปได้

1.2 วัตถุประสงค์

1. ศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

2. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของถนนศิลปะ เพื่อใช้เป็นต้นทุนในการต่อยอด สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ก.แบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้ คือ

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามทุกฉบับ

2. แบบสอบถามตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบโดยใช้ ค่าความถี่และ ค่าร้อยละ เพื่อนำมาประกอบการอภิปรายผลในการศึกษา

3.คำนวณหาค่าเฉลี่ย (μ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ของข้อมูลเป็นรายด้าน และหาค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 5 ด้าน โดยให้คะแนน ตามเกณฑ์ของ ครอนบาค (Cronbach, 1990 : 126-127 อ้างถึงในดลมนรรจน์บากาและเกษตรชัยและหีม,2548 :82)

4. แบบสอบถามตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ วิเคราะห์โดยวิธีการสังเคราะห์ความคิดเห็นที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน แล้วหา ค่าความถี่เพื่อนามาประกอบการอภิปรายผล

ข. แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะนำแบบสัมภาษณ์ที่ได้มาสรุปประเด็นโดยวิเคราะห์ สาระ (Content Analysis) ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์และกรอบการวิจัย

ค.แบบประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยจะนำแบบประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ที่ได้มาสรุปประเด็นโดยวิเคราะห์ สาระ (Content Analysis) ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์และกรอบการวิจัย

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็น**การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research)** ใช้วิธีศึกษาจากเอกสาร และการศึกษาภาคสนาม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ขั้นศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research)

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รวมทั้งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ โดยแบ่งแหล่งข้อมูลดังนี้

ก) แหล่งปฐมภูมิ (Primary Source) โดยศึกษาข้อมูลจากพระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับ มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย พุทธศักราช 2539

ข) แหล่งทุติยภูมิ (Secondary Source) โดยศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยต่างๆ หนังสือ ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา หรือประเด็นที่ต้องการทราบ

2. ขั้นศึกษาภาคสนาม (Field Work)

ผู้วิจัยทำการการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างเครือข่ายการท่อง เที่ยวในชุมชมตลาดน้ำ เทศบาลตำบลอัมพวาและเก็บข้อมูลจากการสุ่มสัมภาษณ์ตัวอย่างที่แตกต่างกันตาม ลักษณะของประชากรกลุ่ม เพื่อให้ได้บุคคลที่เป็นตัวแทนของประชากรอย่างแท้จริง

3. การสร้างแบบสอบถาม

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือการวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากงานวิจัยของ นิรัช สุดสังข์(2547); พรชัย จิตติวสุรัตน์(2560); สมพงษ์ แก้ว อาจ(2547); สุภาพ อัยยะ(2552) และ วิฑูร วงษ์ แหวน(2549)

1.2 กำหนดขอบเขต และโครงสร้างของแบบสอบถามเพื่อ ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์และกรอบการวิจัย

1.3 ร่างแบบสอบถามพร้อมทั้ง มีการตรวจและแก้ไข ปรับปรุงเพื่อให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัยกรอบการวิจัย

1.4 นำแบบสอบถามที่ได้มีการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นาไปทดลองใช้ (Try Out) กับ กลุ่มเป้าหมาย ที่ไม่ใช่กลุ่มประชากรที่ศึกษา จานวน 30 คน

1.5 นำแบบสอบถามที่ทดลองใช้มาตรวจสอบให้คะแนนและหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (พวง รัตน์ ทวีรัตน์, 2540: 125-126) แบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .95

1.6 นำแบบสอบถามที่ได้ แก้ไขปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมืออีกครั้งเพื่อความ สมบูรณ์จากข้อบกพร่องที่พบจากการตอบของกลุ่มตัวอย่าง

1.7 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลใน การวิจัยต่อไป**1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย**



1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ถนนศิลปะเป็นการเพิ่มแหล่งท่องเที่ยวของตลาดน้ำอัมพวาให้มีจุดขายมากขึ้น เมื่อนักท่องเที่ยวมาเยือนตลาดน้ำและได้ท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมแล้ว การได้เดินชมเพื่อถ่ายรูปแล้วนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์จะทำให้เกิดกระแสการท่องเที่ยวมากขึ้น สร้างเศรษฐกิจและสร้างรายได้แก่ชุมชน

2.เมื่อนักท่องเที่ยวมาเยือนตลาดน้ำ นอกจากจะได้ท่องเที่ยวตามแหล่งธรรมชาติที่สวยงามและท่องเที่ยววัฒนธรรมแล้ว การได้เดินท่องเที่ยวเพื่อถ่ายรูปผลงานถนนศิลปะและนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ จะทำให้เกิดกระแสการท่องเที่ยวมากขึ้น โดยมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการกระตุ้นการท่องเที่ยว ให้สามารถเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ตลาดน้ำและสามารถเชื่อมต่อไปยังสถานที่ท่องเที่ยวที่อยู่รอบ ๆ พื้นที่ออกไปได้ ผลผลิตที่ได้จากรูปแบบของถนนศิลปะร้านค้า ชุมชน หน่วยงานรัฐสามารถนำลวดลายถนนศิลปะไปบูรณาการผลิตสินค้าของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายได้อีก นอกจากจะเป็นการกระตุ้นการท่องเที่ยวให้กับชุมชนในพื้นที่เป้าหมายแล้วยังเป็นการกระจายการท่องเที่ยวไปสู่แหล่งท่องเที่ยวชุมชนอื่น ๆ ต่อไปได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง โครงการวิจัยเรื่อง การบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยครอบคลุมเนื้อหาดังต่อไปนี้

2.1 ความหมายและที่มาของศิลปะถนน

2.2 ศิลปะถนนในกรุงเทพฯ

2.3 แนวคิดการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะถนน

2.4 การส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านกระแสความสนใจในศิลปะถนน

2.1 ความหมายและที่มาของศิลปะถนน

จากการเก็บและรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยสรุปผลความหมายและมี่มาได้ดังนี้ (อ้างอิงจาก : ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ พัชราภา เอื้ออมรวนิช.2558)

กราฟฟิติ (Graffiti) ตามพจนานุกรม Oxford Advanced Learner's Dictionary (1994 : 541) ให้ความหมายว่า การวาดขีดเขียนบนกำแพงสาธารณะ โดยมากมักเป็นเรื่องขบขัน ลามก อนาจาร หรือการเมือง ในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดีได้อธิบายไว้ว่า กราฟฟิติ อาจเริ่มเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ถ้ำเริ่มขีดเขียนภาพบนผนังถ้ำก้อนหิน หน้าผา ฯลฯ โดยมีหลักฐานสนับสนุนความเชื่อนี้ คือ มีการค้นพบภาพวาดและการแกะสลักรูปสัตว์บนผนังถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ซึ่งเป็นภาพเขียนด้วยสีที่ทำจากแร่สีผสมกับยางไม้และ ขี้เถ้า เป็นรูปสัตว์และมนุษย์ในการล่าสัตว์ เกษตรกรรมต่าง ๆ ในยุคดึกดำบรรพ์ พบในแคว้นดอร์ดอญ (Dordogne) ประเทศฝรั่งเศส เมื่อประมาณ 1800 ปีก่อนคริสตกาล (Janson & Janson,2001 : 32-33)

จากการศึกษาประวัติศาสตร์ในเวลาต่อมา ก็พบกราฟฟิติโบราณอีกมากมาย เช่น บนอนุสาวรีย์โบราณของอียิปต์บนกำแพงเมืองปอมเปอี ในประเทศอิตาลี บนกำแพงและผนังห้องน้ำสาธารณะของกรีกโรมันโบราณ รวมทั้งพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลก ฯลฯ โดยมีเรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง หรือเรื่องต้องห้ามของสังคม เช่น เรื่องเพศ ลามก อนาจาร เรื่องหยาบโลน เป็นต้น (Whitford, 1992 อ้างถึงในจารุณี สุวรรณรัศมี, 2547 : 1)

จากบทความของมหาวิทยาลัยเที่ยงคืนเรื่อง Graffiti – กราฟฟิติ สารของคนที่ไร้ตัวตนหรือแค่งานขีดเขียนที่ไร้ระเบียบ ซึ่งเป็นงานค้นคว้าทางวิชาการศิลปะของนักศึกษาสาขาวิชาปรัชญาศิลป์และศิลป์วิจารณ์ 2544 ควบคุมโดย สมเกียรติ ตั้งนโม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (http://v1.midnightuniv.org/midnightweb/newpage21.html เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2558) ได้อธิบายถึงความหมายของคำว่า กราฟฟิติ เป็นศัพท์ที่หมายถึง"ภาพวาดที่เกิดจากการขีดเขียนหรือการขูดขีดไปบนผนัง" เป็นศัพท์ที่มาจากภาษากรีก คือคำว่า "graphein" ที่แปลว่า "การเขียน" และคำว่า "graffiti" โดยตัวของมันเองเป็นคำพหูพจน์ของคำว่า "graffito" ในภาษาอิตาเลียน ศิลปะในรูปแบบของ graffiti เกิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 บางคนบอกว่ามันเป็นตัวแทนของความพึงพอใจของมนุษย์ที่ต้องการที่จะสื่อสารออกมา และเป็นประวัติศาสตร์ของการสื่อสารในรูปแบบหนึ่ง

ในทัศนะของประชาสุวีรานนท์ (2549 : 89) ที่เขียนบทความเรื่อง“กราฟฟิตี้ไทย: ศิลปะหรืออาชญากรรม?” ได้ให้ความเห็นว่า กราฟฟิตินั้นถูกมองในมุมมองใหม่กลายเป็นภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือศิลปะของชุมชน ซึ่งในเวลาเดียวกัน ก็ได้ทำหน้าที่เป็นสื่อที่คอยกระตุ้นเตือนเยาวชนคนสีผิวให้เกิดความภาคภูมิใจในความสามารถ มีตัวตน และรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ในชาติพันธุ์ของตนเอง และได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ต่อชุมชน ที่อยู่อาศัย เช่น ในเมืองบางเมือง ถือกันว่าจิตรกรรมฝาผนังมีการว่าจ้าง และจัดที่ทางให้ศิลปินวาดและพ่นกันอย่างอิสระ ตลอดจนได้รับความนิยมแพร่หลายไปยังประเทศอื่น ๆ ซึ่งได้รับความสนใจ

จารุณี สุวรรณรัศมี ได้อธิบายกราฟฟิติยุคใหม่โดยอ้างข้อมูลจากงานค้นคว้าทางวิชาการศิลปะ ของนักศึกษาสาขาวิชาปรัชญาศิลป์และศิลป์วิจารณ์ 2544 ควบคุมโดย สมเกียรติ ตั้งนโม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (http://v1.midnightuniv.org/midnightweb/newpage21.html เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2558) ว่า กราฟฟิติรูปแบบใหม่นี้เริ่มต้นขึ้นเมื่อปลายทศวรรษ 1960 ที่นิวยอร์ค ประเทศสหรัฐอเมริกา ผ่านฝีมือของกลุ่มคนผิวสีที่ใช้สีสเปรย์เซ็นชื่อไปทั่ว จากนั้นได้มีการพัฒนางานไปในเชิงศิลปะมากขึ้น ทั้งการใช้สี และลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์จนรู้จักกันในชื่อของ “ศิลปะข้างถนน” (Street Art) ซึ่งกราฟฟิติรูปแบบใหม่นี้ได้แพร่ขยายไปทั่วเมืองหลวงใหญ่ ๆ ในยุโรป เช่น ลอนดอน ปารีส เยอรมันตะวันตก

จากการอ้างอิงของ Nicholas Ganz (2004 : 126) กราฟฟิติได้เกิดขึ้นในยุโรป ก่อนเข้าสู่สหรัฐอเมริกาในกรุงปารีสและมาดริด ถือว่าเป็นจุดศูนย์กลาง ซึ่งจะปรากฏกราฟฟิติในรูปแบบลายฉลุ (Stencil) มากกว่าการแทค (Tags) หรือรูปแบบอื่น ๆ และไม่ได้ถูกเชื่อมต่อกับวัฒนธรรมฮิปฮอปแต่อย่างใด กลับกันบ่อยครั้งที่กราฟฟิติได้ปรากฏตัวควบคู่ไปกับดนตรี Punk, Rock เสมอ จนเข้าสู่ช่วงกลางของ 1980s วัฒนธรรมฮิปฮอป ก็ได้รับความนิยมขึ้นทั่วโลก การเข้าจู่โจมของวัฒนธรรมฮิปฮอปจึงทำให้แทบทุกพื้นที่ในยุโรปยอมจำนน จึงทำให้กลุ่มศิลปินได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมฮิปฮอป และได้สร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่สาธารณะในรูปแบบที่สร้างสรรค์แปลกใหม่มากขึ้น

รูปแบบกราฟฟิติมีหลายวิธี โดยแบ่งตามลักษณะการออกแบบ รูปแบบของกราฟฟิติ พื้นที่ขนาด หรือวัตถุที่ใช้ในการสร้างผลงาน และเทคนิคอื่น ๆ โดยการแบ่งรูปแบบโดยภาพรวมของกราฟฟิติออกเป็น ภาพรวมรูปแบบกว้าง ๆ จากการศึกษาภาคเอกสาร ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการรับรู้รูปแบบทางศิลปะ และเทคนิควิธีการที่ศิลปินกราฟฟิติได้รับจากศิลปินกราฟฟิติชาวตะวันตก ซึ่งรูปแบบของกราฟฟิติมีอยู่ 7 รูปแบบ แต่ละ รูปแบบขึ้นอยู่กับความซับซ้อน สถานที่กำเนิดของงาน และขนาดของงาน โดยแต่ละรูปแบบสามารถอธิบายได้ ดังนี้ (สมเกียรติ ตั้งนโม, http://www.oknation.net/blog/ashitastudio/2007/07/06/entry-1 เข้าถึงเมื่อ 8/2/2558)

1. Tags เป็นชื่อที่หมายถึงชื่อเล่นของนักเขียน, นามแฝง ซึ่งเป็นรูปแบบที่ธรรมดาที่สุดของ Graffiti ชื่อของนักเขียนจะมีอยู่มากเท่าที่ความต้องการในการจดจำชื่อของเขาจะเป็นไปได้ Tagเปรียบเสมือนลายนิ้วมือ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการแยกแยะและสิ่งที่ชี้ชัดถึงตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

2. Throw-ups เป็นพัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของ Tag โดยปกติจะเป็นการพ่นสเปรย์อย่างรวดเร็วโดยพ่นสเปรย์กระป๋องลงบนตัวถังรถไฟ นิยมใช้รูปแบบของตัวอักษรที่เรียกว่า Bubble Letter ในการเขียนชื่อออกมาด้วยตัวอักษรเพียง 2-3 ตัว และมักจะใช้สีเพียง 2 สี สีหนึ่งสำหรับเส้น out line และอีกสีหนึ่งสำหรับการระบายลงไปในตัวอักษร (Fill in) มันเป็นวิธีการที่รวดเร็วที่สุดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่

3. Pieces เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกผลงานชิ้นเอก (Master Piece) มันใช้สำหรับการพิจารณาผลงานชิ้นเด่นที่สุดในการพัฒนางานในรูปแบบของ ฮิปฮอป Graffiti. Piece จะมีการใช้ตัวอักษรมากกว่า Throw-up และมีการประดิษฐ์ประดอยตัวอักษรมากกว่า การสร้างความงดงามนั้นทำขึ้นโดยเทคโนโลยีที่เรียกว่า Fat Cap ซึ่งมันสามารถครอบคลุมพื้นที่การทำงานได้อย่างรวดเร็ว ขนาดใหญ่ และประณีต เทคโนโลยีของนวัตกรรมที่ว่านี้ได้ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบGraffiti ในโลกศิลปะอยู่ไม่น้อยเมื่องานขึ้นไปอยู่บนตัวถังรถไฟ piece ได้ขยายขนาดกว้างกว่าตัวถังรถและกินพื้นที่ไปจนถึงหน้าต่างของรถไฟและก็ได้ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาอีกจำนวนมาก

4. Top to Bottoms รูปแบบนี้หมายถึง piece ที่คลอบคุลมพื้นที่ของการทำงานจากบนสุดถึงล่างสุดของตัวถังรถไฟ

5. End to Ends เป็นชื่อที่เกิดจากการประยุกต์งาน มันคือรูปแบบของการสร้างสรรค์งานที่จากตู้โดยสารหนึ่งไปยังอีกตู้โดยสารหนึ่ง แต่ไม่ได้เป็นการสร้างงานขึ้นมาตลอดทั้งขบวนรถ (creations that cover one end of a subway car to another, but not the entire car)

6. Whole Cars มันเป็นการทำงานลงบนตัวโบกี้รถไฟตลอดทั้งโบกี้ จากหัวถึงท้าย จากด้านบนสุดถึงด้านล่างสุด ดังนั้นงานประเภทนี้จึงเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มหรือทีมงาน(Crew) ส่วนการออกแบบงานนั้นได้มีการวางแผนมาก่อนแล้วโดยการวาดลงสมุดสเก็ตภาพ ซึ่งขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ใน

กลางปี 1970 งานรูปแบบนี้ส่วนใหญ่จะได้รับการยอมรับให้เป็นผลงานชิ้นเอกบนตัวถังโบกี้รถไฟ ภาพส่วนใหญ่เป็นภาพล้อเลียน ข้อความ และภาพเรื่องราวต่าง ๆ ฉากสำคัญ ๆ และตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่เกิดมาจากวัฒนธรรมอเมริกัน

7. WholeTrains การสร้างงานให้เกิดขึ้นทั้งขบวนรถไฟต่างจากWholeCarซึ่งเป็นการสร้าง งานเฉพาะแต่ละโบกี้ ที่มีชื่อว่า "the freedom train" ถูกสร้างขึ้นในปี 1976 ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงสุด แต่ทว่างาน the freedom train มีอายุงานที่สั้นมาก เพราะเหตุว่า มันได้ถูกระบายสี ทับไปหลังจากที่ได้สร้างงานเสร็จเพียงวันเดียว

เมื่อการเขียน หรือการพ่นกราฟฟิติได้รับความนิยมมากขึ้น ก็ได้เกิดการพัฒนารูปแบบศิลปะกราฟฟิติขยายขอบเขตพื้นที่สาธารณะต่าง ๆ และสถานีรถไฟฟ้าใต้ดินในเมืองนิวยอร์กจึงเต็มไปด้วยการพ่นกราฟฟิติ เนื่องจากการพ่นชื่อของตัวเองลงบนขบวนรถไฟนั้น สามารถนำพาชื่อของผู้เขียน หรือพ่นไปปรากฏสู่สายตาผู้พบเห็นได้ขอบเขตกว้างไกลขึ้น เรียกลักษณะการเขียนหรือพ่นกราฟฟิตินั้นว่า “นิวยอร์กสไตล์” (New York Style) และกิจกรรมการเขียน หรือพ่นในลักษณะชื่อกลุ่ม สัญลักษณ์ มีการสร้างภาพที่มีขนาดใหญ่ขึ้นได้ ทำให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมย่อย ๆ จากผู้ที่สนใจเพิ่มขึ้นจนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อย ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบศิลปะร่วมสมัยประเภทหนึ่ง การให้ความสำคัญ หรือการยอมรับศิลปะประเภทนี้ได้แสดงออกมาผ่านบทความ เช่น บทความชื่อ “The Graffiti hit parade” ซึ่งตีพิมพ์ใน New York Magazine ในปี ค.ศ. 1973 เขียนโดย ริชาร์ด โกลด์สไตน์ ซึ่งเนื้อหาในนั้นบรรยายถึงวิถีชีวิตของศิลปินริมถนนที่ได้สร้างผลงานของตนเองไว้อย่างสวยงามให้คนทั่วไปได้ในสถานีรถไฟใต้ดินแทนการจัดแสดงในแกลเลอรี่ หรือการก่อตั้งกลุ่มเพื่อจัดแสดงผลงานศิลปะกราฟฟิติในอาร์ตแกลเลอรี่ เช่น ฮิวโก้ มาร์ติเนซ นักสังคมวิทยาแห่งซิตี้ คอลเลจ ได้ก่อตั้งกลุ่มศิลปินกราฟฟิติ United Graffiti Artist (UGA) ซึ่งเป็นการจัดแสดงผลงานกราฟฟิติชิ้นสำคัญ ๆ และเป็นการเปิดตัวศิลปินกราฟฟิติให้คนในสังคมได้รู้จัก โดยนำมาแสดงผลงานศิลปะกราฟฟิติในอาร์ต แกลเลอรี่ที่มีชื่อว่า The Razor Gallery ภายหลังจากกระแสตอบรับในศิลปะดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ในช่วงปี ค.ศ. 1974 กระแสความนิยมในศิลปะกราฟฟิติได้กลายเป็นศิลปะที่พบเห็นได้โดยทั่วไปตามกำแพงในเมืองนิวยอร์กที่แทบจะไม่มีที่ว่าง และเมื่อเวลาผ่านไป รูปแบบกราฟฟิติก็ได้มีการพัฒนารูปแบบตัวอักษรใหม่ ๆ เช่น การออกแบบตัวอักษรที่มีลักษณะโป่งพองเหมือนลูกโป่ง (Bubble Letter) และความนิยมในการแข่งขันกราฟฟิติก็มีเพิ่มมากขึ้น จึงทำให้เกิดการแข่งขันกราฟฟิติที่มีชื่อเรียกว่า “Style War” คือการแข่งขันกราฟฟิติที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ความคิดในการออกแบบกราฟฟิติขึ้น (รัตนา หาญสวัสดิ์, 2551 : 57-58)

2.2 ศิลปะถนนในกรุงเทพฯ

ชุมชนตรอกเขียนนิวาสน์–ตรอกไก่แจ้ บางลำพู เขตพระนคร











ภาพที่ 1 : ตรอกไก่แจ้ บางลำพู

ที่มา : ผู้วิจัย









ภาพที่ 2 : ภาพศิลปะถนนในตรอกไก่แจ้ บางลำพู

ที่มา : ผู้วิจัย

ศิลปะถนนที่ปรากฏในพื้นที่ชุมชนตรอกพานถม แขวงบ้านพานถม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 3 : ภาพศิลปะถนนบ้านพานถม

ที่มา : ผู้วิจัย

ศิลปะถนนที่ปรากฏในพื้นที่ คลองโอ่งอ่าง เขตพระนคร











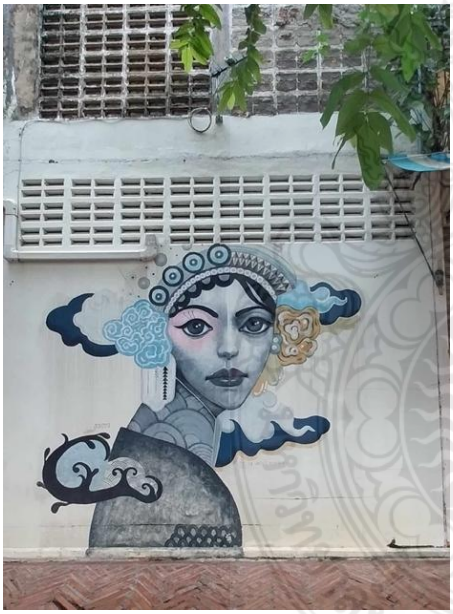




(ก)











(ข)





(ค)







ภาพที่ 4 : ภาพ (ก-ค)ภาพศิลปะถนนคลองโอ่งอ่าง เขตพระนคร

ที่มา : ผู้วิจัย

ศิลปะถนนที่ปรากฏในพื้นที่สวนเฉลิมหล้า









(ก)







(ข)

ภาพที่ 5 : ภาพ (ก-ข) ภาพศิลปะถนนสวนเฉลิมหล้า

ที่มา : ผู้วิจัย

ศิลปะถนนที่ปรากฏในพื้นที่ชุมชนตลาดน้อย

















(ก)


The Demonstration School of Ramkhamhaeng University
ตลาดน้อย





(ข)


ART DS


ตลาดน้อย
Talat Noi is a
Can you guess
ตลาดน้อย
ต้องมา เพราะ
ลองทาย ดูสิ?






MAHAPRUTTARAM
GIRLS'SCHOOL
ตลาดน้อย
Talat Noi

(ค)







ภาพที่ 6 : ภาพ (ก-ง) ภาพศิลปะถนนชุมชนตลาดน้อย

ที่มา : ผู้วิจัย

2.3 แนวคิดการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะถนน

จากการรวบรวมข้อมูลและการลงพื้นที่วิจัย ตามกรอบการวิจัย พื้นที่เขตพระนคร จึงแบ่งประเภทของภาพได้ดังนี้

1 ภาพคนเหมือน เช่น ภาพคนกำลังเย็บผ้า ภาพนางรำที่ ตรอกไก่แจ้ และภาพใบหน้าคนเหมือนที่ชุมชนตลาดน้อย เป็นต้น

2 ภาพคนตัวละครการ์ตูน มักจะเป็นตัวเลือกแรก ๆ ที่ศิลปินเลือกใช้ในการนำเสนอแนวคิด เพราะการใช้คาแรคเตอร์ภาพคนที่เป็นตัวละครการ์ตูน ไม่มีข้อจำกัดด้านความถูกต้องไม่มีผิดไม่มีถูกศิลปินสามารถสร้างสรรค์ได้ตามจินตนาการ ประกอบกับการสร้างผลงานศิลปะถนนเป็นการสร้างงานในระยะเวลาที่น้อยจึงทำให้ไม่สามารถใช้ความประณีตในการสร้างผลงานได้แตกต่างจากการวาดภาพระบายสีบนกระดาษในห้องแอร์เย็น ๆ จึงสามารถพบเห็นศิลปะถนนภาพคนตัวละครการ์ตูนได้ทั่วไปนั่นเอง เช่น ภาพที่ปรากฏที่วนเฉลิมหล้า เลือกใช้ตัวละครกัปตันซึบาสะ เป็นต้น

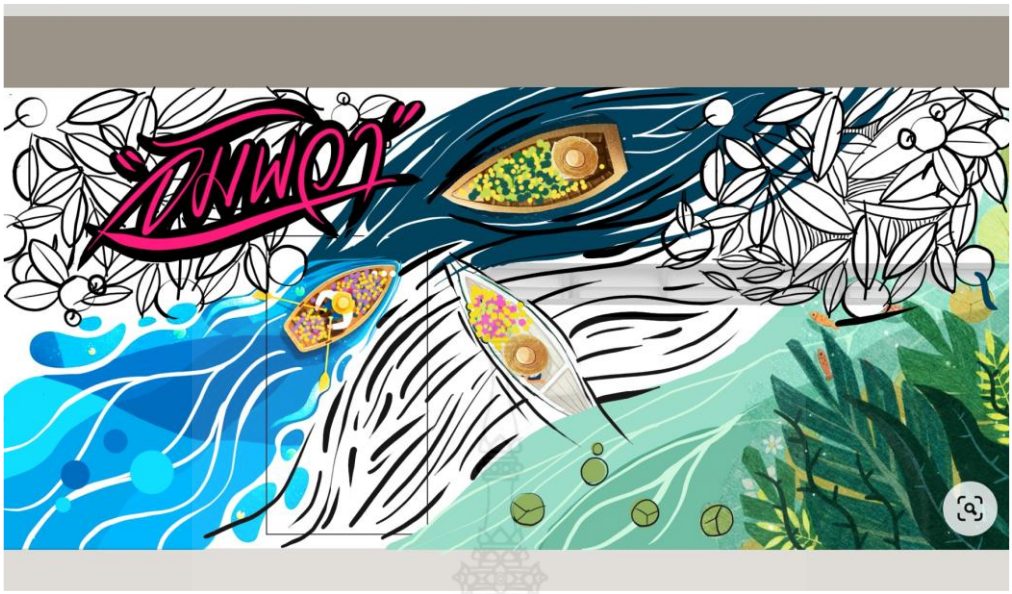
3 ภาพสัตว์ เสมือนจริง เช่น ภาพไก่แจ้ ที่ตรอกไก่แจ้ ภาพตัวเงินตัวทองที่คลองโอ่งอ่าง

4 ภาพสัตว์ประหลาด เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกที่ศิลปินมักเลือกใช้ในการนำเสนอผลงาน แต่ได้ผลดีในด้านการสร้างสรรค์ สร้างภาพจำได้ง่าย เนื่องจากข้อจำกัดเดียวกับภาพคนตัวละครการ์ตูน มักพบเห็นได้ทั่วไป

5 ตัวหนังสือ ส่วนใหญ่มักเลือกใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาพจำสำหรับศิลปะถนนมาจากอเมริกา จึงทำให้ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจึงนิยมใช้มากกว่าภาษาไทย แต่ถึงกระนั้นก็ไม่ได้หมายความว่าจะไม่ใช้ภาษาไทยเลย เช่น การเลือกใช้ภาษาไทยในตรอกไก่แจ้และชุมชนตลาดน้อย เป็นต้น

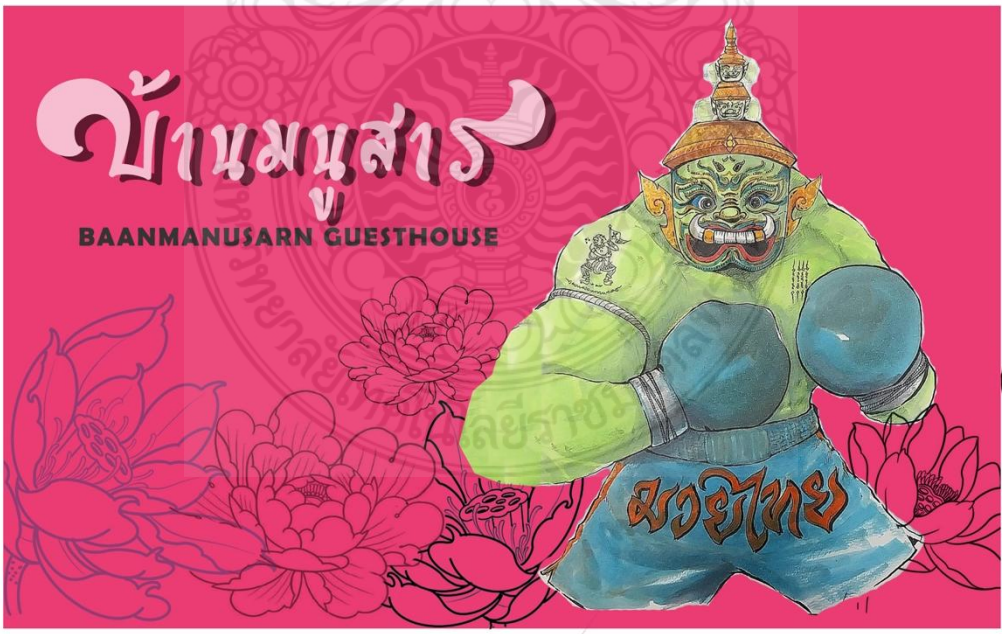
ศิลปินผู้สร้างผลงานมักจะสะท้อนแนวคิดมาจากประสบการณ์ แรงบัลดาลใจ ความเชื่อทางลัทธิศาสนา วัฒนธรรม ซึ่งแต่ละพื้นที่ก็จะมีการสอดแทรกอัตลักษณ์ท้องถิ่นลงในเนื้องานและผสมผสานกันอย่างลงตัว แสดงออกถึงความชำนาญในการสร้างสรรค์คผลงานได้เป็นอย่างดี

สรุปแนวคิดในการนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางการนำเสนอผ่านรูปแบบการ์ตูนเพื่อเป็นการสื่อสารแบบง่ายกับผู้ชม เพราะการ์ตูนทำให้รู้สึกผ่อนคลายไม่ตรึงเครียดมมากมักและนอกจากนี้การ์ตูนยังสามารถเข้าถึงได้กับกลุ่มผู้ชมได้หลากหลายกลุ่ม นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเลือกใช้สีที่สดใส ฉูดฉาดเพื่อกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และเมื่อถ่ายภาพออกมาจะทำให้ภาพดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และผสมผสานกับเทคนิคการวาดเส้นแบบดูดเดิ้ลอาร์ทเพื่อเพิ่มมิติให้ภาพออกมาดูผ่อนคลายมากขึ้น



ภาพที่ 7 : ภาพตัวอย่างผลงาน แบบที่ 1

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 : ภาพตัวอย่างผลงาน แบบที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

วิธีการดำเนินงานการบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็น**การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research)** ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องทั่วไปประกอบกับเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดขอบเขตของการดำเนินงานวิจัยตามลำดับ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดลำดับของการดำเนินงานวิจัยโดยแบ่งขั้นตอนของการดำเนินงานวิจัยเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) กลุ่มตัวอย่าง คือ

1. กลุ่มนักท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ จำนวน 60 คน

2. ศิลปินที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะถนน จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- นายวันชัย สาสุวรณ ศิลปินอิสระที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับมากมาย

- นายฐิติพงษ์ ภัคดีหาร อดีตเคยเป็นอาจารย์ประจำสาขาการออกแบบ โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์ กรุงเทพฯ ปัจจุบันศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่เป็นที่ยอมรับมากมาย

- นายชัยศักดิ์ สีราแดง ศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับ

3. ผลงานศิลปะถนนประกอบด้วย

- ในเขตพื้นที่เขตพระนคร กรุงเทพฯ

- ในเขตพื้นที่ตลาดน้ำอัมพวา

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 แบบสอบถาม (Questionnaire) จากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่เข้ามาท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะถนน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.2.2 แบบการประเมินผลการออกแบบของผู้เชี่ยวชาญโดยการสร้างแบบประเมินเพื่อหาความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์โดยสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความเหมาะสมของผลงานศิลปะถนน

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.2.3 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เป็นการสัมภาษณ์ ศิลปินที่มีผลงานศิลปะถนนที่เป็นที่ยอมรับและมีผลงานอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลา 3-5 ปี

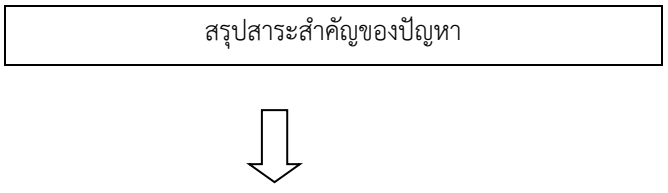
ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ประเมิน

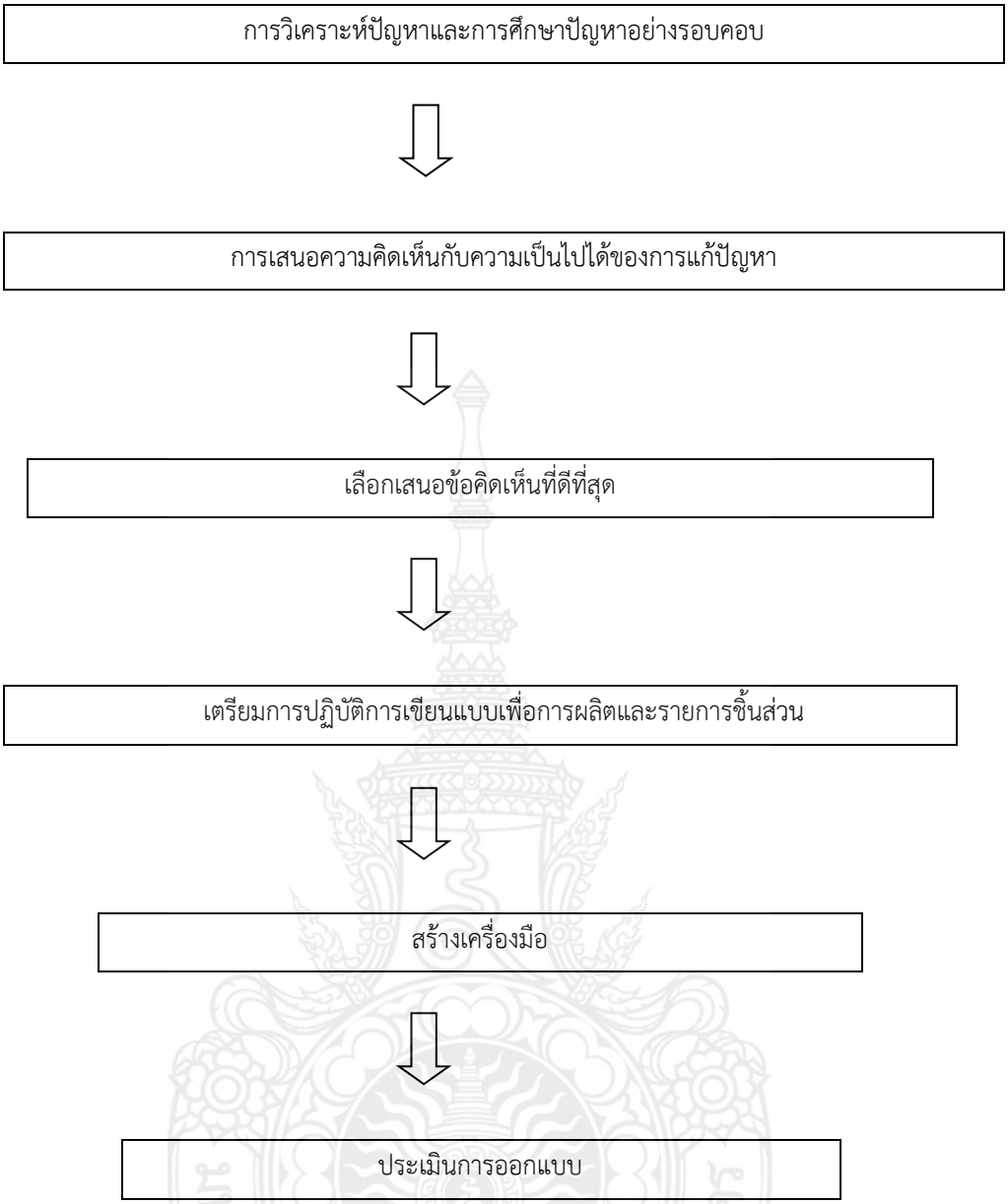
ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจและรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลตามแผนภาพดังต่อไปนี้





ขั้นตอนที่ 1 เป็นการสรุปสาระสำคัญของปัญหา (Problem Brief) แบบการใช้แบบสอบถาม เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) โดยอาศัยข้อมูลเบื้องต้นตามขั้นตอนที่ 1 และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 3 เสนอข้อคิดเห็นความเป็นไปได้ของปัญหา (Probiem Possible Solution) กับอาจารย์ที่ปรึกษาว่าร่างแบบร่างความเป็นไปได้โดยการแก้ปัญหาและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 4 เลือกเสนอความคิดเห็นที่ดีที่สุด (Choose The Best Possible) จากผู้เชี่ยวชาญที่ดีที่สุดแล้วแก้ไขแบบร่าง แต่ถ้าไม่ผ่านจะต้องไปทำแบบร่างใหม่อีกครั้งหนึ่งและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบอีก

ขั้นตอนที่ 5 เตรียมการปฏิบัติการเขียนแบบเพื่อการผลิตและรายการชิ้นส่วน (Prepare Workshop Drawing and Part List) เพื่อเตรียมความพร้อมไปสู่การผลิต

ขั้นตอนที่ 6 สร้างเครื่องมือ (Make Machine) เป็นการสร้างและผลิตหลังจากที่ได้ทำการเขียนแบบสร้างและผลิตกับช่างผู้ชำนาญการ

ขั้นตอนที่ 7 ประเมินการออกแบบ (Evaluate the Design) เพื่อประเมินประสิทธิภาพ

การศึกษารวบรวมข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้ศึกษาโครงการได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญมาประเมินผลและตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินและนำแบบประเมินที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลหาความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำค่าคำนวณเทียบกับเกณฑ์ในการแบ่งความหมายค่าเฉลี่ยน้ำหนักคะแนน แบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

4.50-5.00	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50-4.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก
2.50-3.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง
1.50-2.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย
1.00-1.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การศึกษาข้อมูลด้านปฐมภูมิ

ข้อมูลภาคสนามเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเก็บข้อมูลด้วยวิธีการ

- การลงพื้นที่ การสัมภาษณ์จากผู้ที่อาศัยในชุมชน

- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การศึกษารวบรวมข้อมูลขั้นทุติยภูมิ

เป็นการศึกษาข้อมูลที่ได้จากทางอ้อมจากตำราเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่เป็นความรู้พื้นฐานในการออกแบบมีดังนี้

- ความหมายและที่มาของศิลปะถนน

- ศิลปะถนนในกรุงเทพฯ

- แนวคิดการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะถนน

- การส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านกระแสความสนใจในศิลปะถนน

- เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- แหล่งข้อมูลจากด้านสถานที่

- หอสมุดแห่งชาติ

- ห้องสมุดคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

- หอสมุดกลางสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

- ห้องเก็บสารนิพนธ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

3.4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสัมภาษณ์แล้ววิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยใช้วิธีสรุปใจความสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์แล้วนำมาสรุปเป็นรายข้อ ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินผู้เชี่ยวชาญและแบบประเมินความพึงพอใจแล้วตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้วนำคะแนนไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS For Windows โดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่1 เป็นแบบประเมินความเหมาะสมของผลงานศิลปะถนนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (x) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งวิเคราะห์เป็นรายข้อเฉพาะด้าน และรวบรวมข้อมูลทุกด้านโดยนำเสนอในรูปแบบของตาราง พร้อมคำบรรยายประกอบ

และนำมาสรุปเป็นความเรียงเกณฑ์การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยในเกณฑ์ดังต่อไปนี้

4.50-5.00	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50-4.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก
2.50-3.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง
1.50-2.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย
1.00-1.49	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อยที่สุดตอนที่ 2

สรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชา

บทที่ 4

ผลการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่อง การบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ในการสำรวจแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้จัดทำทั้งหมดจำนวน 60 ชุด ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการสอบถามมาทำการวิเคราะห์โดย ใช้หลักสถิติในการหาค่า ความถี่เป็นร้อยละและนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบความเรียงตามหัวข้อที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นดังต่อไปนี้

1.แบบสอบถามนักท่องเที่ยว

ตอนที่1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	**จำนวน (60)**	**ร้อยละ**
ชาย	43	71.7
หญิง	17	28.3
รวม	60	100

สรุปตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมี 43 คน คิดเป็นร้อยละ 71.7เพศหญิงมี 17 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3

ตอนที่ 2 ข้อมูลการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

ตารางที่ 4.2 ความถี่ของการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

จำนวนที่ใช้บริการ	**จำนวน (60)**	**ร้อยละ**
1-2 ครั้ง/ปี	27	45
3-4 ครั้ง/ปี	18	30
5-6 ครั้ง/ปี	10	16.7
มากกว่า 6 ครั้ง/ปี	5	8.3

สรุปตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามความถี่ของการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา 1-2/ปี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 45 ลำดับต่อมา 3-4 ครั้ง/ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และ 5-6 ครั้ง/ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และลำดับสุดท้าย มากกว่า 6 ครั้ง/ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3

ตารางที่ 4.3 ปัจจัยที่ท่านชื่นชอบในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

ใช้บริการสวนสาธารณะ	จำนวน (60)	ร้อยละ
เดินทางสะดวก/ใกล้บ้าน	18	30
บรรยากาศดี	3	5
ศิลปะวัฒนธรรม	1	1
มีทัศนียภาพถายรูปมากมาย	28	46.7
อาหารหลากหลาย	10	16.6
อื่น ๆ	-	-

สรุปตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ชื่นชอบในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา มีทัศนียภาพถายรูปมากมาย จำนวน 28 คนคิดเป็นร้อยละ 46.7 เดินทางสะดวก/ใกล้บ้าน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อาหารหลากหลาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 16.6 บรรยากาศดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 5 และน้อยที่สุดคือศิลปะวัฒนธรรม 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

ตารางที่ 4.4 กิจกรรมใดท่านชื่นชอบในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

กิจกรรม	จำนวน (60)	ร้อยละ
รับประทานอาหาร	12	20
พักผ่อน	2	3.3
ถ่ายรูปสถานที่สำคัญต่าง ๆ	38	63.3
นั่งเรือชมหิ่งห้อย	11	18.3
ไหว้พระ	3	5
อื่น ๆ	-	

สรุปตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามชื่นชอบกิจกรรมในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา มากที่สุดคือ ถ่ายรูปสถานที่สำคัญต่าง ๆ 38 คน คิดเป็นร้อยละ 63.3 รับประทานอาหาร

12 คน คิดเป็นร้อยละ 20 นั่งเรือชมหิ่งห้อย 11 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 น้อยที่สุดคือ ไหว้พระ 3 คนคิดเป็นร้อยละ 5

ตารางที่ 4.5 ท่านคิดว่าพื้นที่ตลาดน้ำอัมพวาและพื้นที่ใกล้เคียงหากมีภาพศิลปะถนน ศิลปินควรนำเสนอด้านใดของอัมพวา

ประเภทสิ่งอำนวย	จำนวน (60)	ร้อยละ
อาหาร	12	20
วิถีความเป็นอยู่ชีวิตประจำวัน	28	46.7
ศิลปะวัฒนธรรม	14	23.3
สถาปัตยกรรมเก่าแก่	6	10
อื่น ๆ	-	-

สรุปตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความคิดว่าวิถีความเป็นอยู่ชีวิตประจำวัน จำนวน 28 คน ลำดับต่อมา ศิลปะวัฒนธรรม จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 23.3 อาหาร จำนวน 12คน คิดเป็นร้อยละ 20 สถาปัตยกรรมเก่าแก่ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 10

2.สรุปจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชียวชาญ 3 ท่าน

- นายวันชัย สาสุวรณ ศิลปินอิสระที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับมากมาย

กราฟฟิกตีในทัศนคติ คือการแสดงออกเชิงสัญญาลักษณ์ผ่านข้อความแล้วก็คาแร็คเตอร์ของภาพวาดที่ต้องการสื่อสารว่าคนๆนั้นรูสึกอย่างไรกับสถานการณ์ที่เป็นอยู่ หรือใช้เพื่อการเสียดสีหรือการล้อเลียน บุคคลหรือ องกรณ์ต่างๆ โดยใช้สีสเปรย์

Street art คือ การแสดงออกผ่านภาพวาด ซึ่งจะต่างจากกราฟฟิกตี้ตรงที่ กราฟฟิกตี้จะเป็นภาพที่แสดงออกมาแบบเฉพาะจุดไม่มีเนื้อหาซับซ้อน แต่street art จะเป็นการเล่าเรื่องแบบมีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว ผ่านภาพวาดและมีความซับซ้อนของเรื่องราวและรายละเอียดที่มากกว่ากราฟฟิกตี้ และจะใช้แปรงหรือภู่กันหรืออุปกรณ์ต่างตามความถนัดของแต่ละบุคคลในการทำงาน

แต่ปัจจุบันไม่ว่าในไทยหรือประเทศต่างๆก็มีการรวมศิลปะ2ประเภทนี้ไว้ด้วยกันแล้ว ไม่ได้แบ่งแยกเหมือนแต่ก่อน จึงทำให้ทุกวันนี้ กราฟฟิกก็การเล่าเรื่องการแสดงออกที่ละเยดขึ้นมีการใช้เทคนิคต่างในการทำงานมากขึ้น และสตรีทอาร์ต์ก็มีการผสมผสานการใช้เทคนิคสีสเปรย์เข้ามาช่วยในการทำงาน ทำให้งานมีลูกเล่นมีความน่าสนใจมากขึ้น จนทุกวันนี้ไทยเรานั้นที่เห็นงานเพ้นท์ตามผนังหรือกำแพงกัน ส่วนใหญ่จะเป็นแนวstreet art ซะมากกว่าซึ่งก็เป็นการร่วมกันทำงานกันเป็นกลุ่มของศิลปินหลายๆคน และอีกอย่างที่ทำให้งานในไทยจะออกไปแนวสตรีทอาร์ต์มากกว่านั้น เพราะคนทั้งถูกฝังรากลึกถึงไม่ว่าจะทำอะไรเราต้องทำให้มันมีเรื่องราวเชื่อมโยง เข้ากับ สถานการณ์ สถานที่นั้นๆ และนี่ก็อาจจะเป็นเอกลักษณ์ของงานศิลปะข้างถนนของไทยครับ

- นายฐิติพงษ์ ภัคดีหาร อดีตเคยเป็นอาจารย์ประจำสาขาการออกแบบ โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์ กรุงเทพฯ ปัจจุบันศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่เป็นที่ยอมรับมากมาย

นิยามศิลปะข้างถนนหรือstreet art คือ "งานศิลปะที่เข้าถึงคนทั่วไปได้กว้างขวาง ไม่จำกัด ชนชั้น เทคนิควิธีการและสถานที่ เพราะโลกใบนี้คือ art gallery"

- นายชัยศักดิ์ สีราแดง ศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับ

Street Art คืออะไร? ศิลปะที่รวมทุกเทคนิคเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเพ้นท์ ปั้น พ่น และสร้างผลงานไว้ในที่สาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นผนังตึก กำแพง และศิลปินส่วนใหญ่ก็คือศิลปินทั่วไปที่หันมาสร้างผลงานทางนี้ ไม่ต้องเป็น Street Artist เต็มตัวก็ได้ เช่นงานกับชุมชน เนื้อหาก็จะซอฟท์ๆ เบาๆ กว่ากราฟฟิตี้หน่อย จะเน้นความสวยงามมากกว่าการเสียดสี หรืออาจจะสอดแทรกอยู่ในรูปก็แล้วแต่ศิลปิน การสร้างงานก็จะไม่ได้ผิดกฎอะไรเหมือนกราฟฟิตี้ เพราะส่วนใหญ่ก็จะขออนุญาตในสถานที่นั้นๆ ก่อน เหมือนเป็นความสมัครของทั้งสองฝ่าย เพราะฉะนั้น กราฟฟิตี้กับสตรีทอาร์ต มันก็จะไม่เหมือนกันซะทีเดียว แตกต่างทั้งจุดประสงค์ เนื้อหา และวิธีการสร้างงาน แต่เรื่องสกิลที่ต้องใช้นั้นไม่ต่างกันเลย เพราะต้องทำงานแบบ Out Side เหมือนกัน อุปกรณ์ สถานที่ ความยิ่งใหญ่ของงานเป็นก็มีข้อต่อรองกับพื้นที่ ชุมชนเสมอ ไอเดียก็เป็นเรื่องสำคัญในการนำเสนอ

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลโครงการวิจัยเรื่อง การบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้วิจัยสรุปผลได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. ศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

2. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของถนนศิลปะ เพื่อใช้เป็นต้นทุนในการต่อยอด สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

5.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจากผู้อาศัยในเขตพื้นที่กลุ่มตัวอย่าง

1.1 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมี 43 คน คิดเป็นร้อยละ 71.7เพศหญิงมี 17 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3

1.2 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามความถี่ของการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา 1-2/ปี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 45 ลำดับต่อมา 3-4 ครั้ง/ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และ 5-6 ครั้ง/ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และลำดับสุดท้าย มากกว่า 6 ครั้ง/ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3

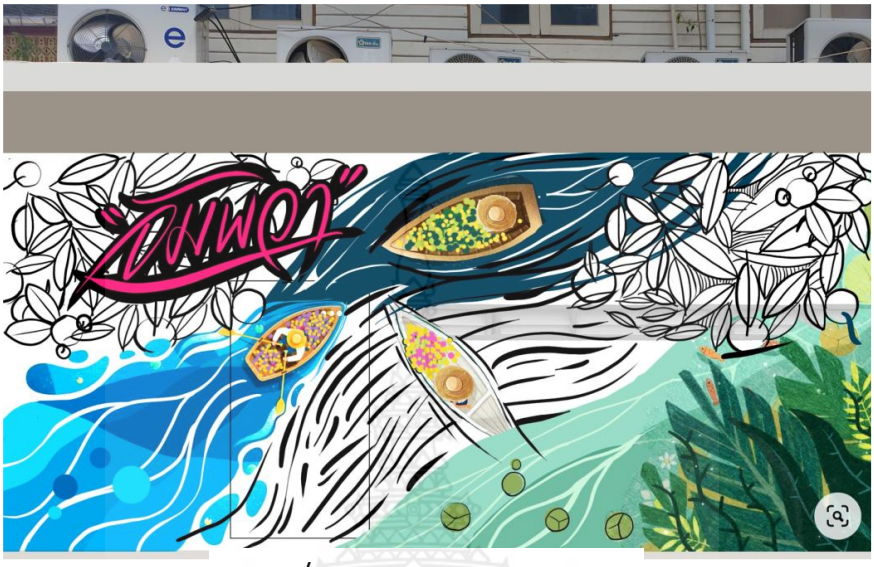
1.3 ผู้ที่ชื่นชอบในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา มีทัศนียภาพถายรูปมากมาย จำนวน 28 คนคิดเป็นร้อยละ 46.7 เดินทางสะดวก/ใกล้บ้าน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อาหารหลากหลาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 16.6 บรรยากาศดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 5 และน้อยที่สุดคือศิลปะวัฒนธรรม 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

1.4 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามชื่นชอบกิจกรรมในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา มากที่สุดคือ ถ่ายรูปสถานที่สำคัญต่าง ๆ 38 คน คิดเป็นร้อยละ 63.3 รับประทานอาหาร 12 คน คิดเป็นร้อยละ 20 นั่งเรือชมหิ่งห้อย 11 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 น้อยที่สุดคือ ไหว้พระ 3 คนคิดเป็นร้อยละ 5

1.5 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความคิดว่าวิถีความเป็นอยู่ชีวิตประจำวัน จำนวน 28 คน ลำดับต่อมาศิลปะวัฒนธรรม จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 23.3 อาหาร จำนวน 12คน คิดเป็นร้อยละ 20 สถาปัตยกรรมเก่าแก่ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 10

5.2 ด้านการออกแบบ

โครงการวิจัยเรื่อง การบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม



ภาพที่ 51 *ภาพ*ผลงานศิลปะถนน

ที่มา : เกียรติพงษ์ ศรีจันทึก

5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1. นายวันชัย สาสุวรณ ศิลปินอิสระที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับมากมาย



ภาพที่ 51 *ภาพ*ผลงานศิลปะถนน

ที่มา : เกียรติพงษ์ ศรีจันทึก

กราฟฟิกตีในทัศนคติ คือการแสดงออกเชิงสัญญาลักษณ์ผ่านข้อความแล้วก็คาแร็คเตอร์ของภาพวาดที่ต้องการสื่อสารว่าคนๆนั้นรูสึกอย่างไรกับสถานการณ์ที่เป็นอยู่ หรือใช้เพื่อการเสียดสีหรือการล้อเลียน บุคคลหรือ องกรณ์ต่างๆ โดยใช้สีสเปรย์

Street art คือ การแสดงออกผ่านภาพวาด ซึ่งจะต่างจากกราฟฟิกตี้ตรงที่ กราฟฟิกตี้จะเป็นภาพที่แสดงออกมาแบบเฉพาะจุดไม่มีเนื้อหาซับซ้อน แต่street art จะเป็นการเล่าเรื่องแบบมีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว ผ่านภาพวาดและมีความซับซ้อนของเรื่องราวและรายละเอียดที่มากกว่ากราฟฟิกตี้ และจะใช้แปรงหรือภู่กันหรืออุปกรณ์ต่างตามความถนัดของแต่ละบุคคลในการทำงาน

แต่ปัจจุบันไม่ว่าในไทยหรือประเทศต่างๆก็มีการรวมศิลปะ2ประเภทนี้ไว้ด้วยกันแล้ว ไม่ได้แบ่งแยกเหมือนแต่ก่อน จึงทำให้ทุกวันนี้ กราฟฟิกก็การเล่าเรื่องการแสดงออกที่ละเยดขึ้นมีการใช้เทคนิคต่างในการทำงานมากขึ้น และสตรีทอารต์ก็มีการผสมผสานการใช้เทคนิคสีสเปรย์เข้ามาช่วยในการทำงาน ทำให้งานมีลูกเล่นมีความน่าสนใจมากขึ้น จนทุกวันนี้ไทยเรานั้นที่เห็นงานเพ้นท์ตามผนังหรือกำแพงกัน ส่วนใหญ่จะเป็นแนวstreet art ซะมากกว่าซึ่งก็เป็นการร่วมกันทำงานกันเป็นกลุ่มของศิลปินหลายๆคน และอีกอย่างที่ทำให้งานในไท ยจะออกไปแนวสตรีทอารต์มากกว่านั้น เพราะคนทั้งถูกฝังรากลึกถึงไม่ว่าจะทำอะไรเราต้องทำให้มันมีเรื่องราวเชื่อมโยง เข้ากับ สถานการณ์ สถานที่นั้นๆ และนี่ก็อาจจะเป็นเอกลักษณ์ของงานศิลปะข้างถนนของไทยครับ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2.นายฐิติพงษ์ ภัคดีหาร อดีตเคยเป็นอาจารย์ประจำสาขาการออกแบบ โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์ กรุงเทพฯ ปัจจุบันศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่เป็นที่ยอมรับมากมาย

นิยามศิลปะข้างถนนหรือstreet art คือ "งานศิลปะที่เข้าถึงคนทั่วไปได้กว้างขวาง ไม่จำกัด ชนชั้น เทคนิควิธีการและสถานที่ เพราะโลกใบนี้คือ art gallery"

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3. นายชัยศักดิ์ สีราแดง ศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับ

Street Art คืออะไร? ศิลปะที่รวมทุกเทคนิคเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเพ้นท์ ปั้น พ่น และสร้างผลงานไว้ในที่สาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นผนังตึก กำแพง และศิลปินส่วนใหญ่ก็คือศิลปินทั่วไปที่หันมาสร้างผลงานทางนี้ ไม่ต้องเป็น Street Artist เต็มตัวก็ได้ เช่นงานกับชุมชน เนื้อหาก็จะซอฟท์ๆ เบาๆ กว่ากราฟฟิตี้หน่อย จะเน้นความสวยงามมากกว่าการเสียดสี หรืออาจจะสอดแทรกอยู่ในรูปก็แล้วแต่ศิลปิน การสร้างงานก็จะไม่ได้ผิดกฎอะไรเหมือนกราฟฟิตี้ เพราะส่วนใหญ่ก็จะขออนุญาตในสถานที่นั้นๆ ก่อน เหมือนเป็นความสมัครของทั้งสองฝ่าย เพราะฉะนั้น กราฟฟิตี้กับสตรีทอาร์ต มันก็จะไม่เหมือนกันซะทีเดียว แตกต่างทั้งจุดประสงค์ เนื้อหา และวิธีการสร้างงาน แต่เรื่องสกิลที่ต้องใช้นั้นไม่ต่างกันเลย เพราะต้องทำงานแบบ Out Side เหมือนกัน อุปกรณ์ สถานที่ ความยิ่งใหญ่ของงานเป็นก็มีข้อต่อรองกับพื้นที่ ชุมชนเสมอ ไอเดียก็เป็นเรื่องสำคัญในการนำเสนอ

5.4 ข้อเสนอแนะ

-

บรรณานุกรม

จิรทิพย์ เทวกุล. *แนวทางการออกแบบสวนสาธารณะแบบยั่งยืนสำหรับพื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งาน ในกรุงเทพมหานคร.* คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชนากานต์ เตี้ยงสูงเนินและ ประพัทธ์พงษ์ อุปลา. *การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ในกระบวนการวางแผนและออกแบบอุปกรณ์ประกอบถนนในสถานศึกษา.* คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ฐปนัท แก้วปาน, สราวุธ อิศรานุวัฒน์ และจริยา แผลงนอก. (2563). *หลักการและแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์.* วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ประยงค์ โพธิ์ศรีประเสริฐ และณัฐวุฒิ อัศวโกวิทวงศ์. (2549). *เครือข่ายพัฒนาสิ่งแวดล้อมชุมชน: กลยุทธ์และกระบวนการเพื่อการพัฒนาชุมชนแออัดอย่างยั่งยืน.* วารสารวิจัยและสาระสถาปัตยกรรม/การผังเมือง, 4, 51-70.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2546). *รายงานฉบับสมบูรณ์ แผนแม่บทพื้นที่สีเขียว กรุงเทพมหานคร* (รายงานฉบับสมบรูณ์). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศิวพงศ์ ทองเจือ. (2559). *แนวทางการออกแบบสวนสาธารณะระดับเมือง กรณีศึกษาสวนเฉลิมพระเกียรติร.9 เทศบาลนครภูเก็ต.* มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ศุภชัย ชัยจันทร์. (2559). *แนวคิดสาธารณะของพื้นที่สาธารณะในเมือง.* คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Environment Protection Agency. (2002). Atlantic steel redevelopment project. Retrieved February 12, 2007, from http:// www.epa.gov/Region4/opm-nepa/atlanticsteel.html

Schneekloth, L. H. (2005). Time-saver standards for urban design. New York: McGraw-Hill.

Moughin, C., & Shirley, P. (2005). Urban design: Green dimension. Oxford: Architectural Press.

Cranz, G., & Boland M. (2002). Defining the sustainable park: A fifth model for urban parks. Landscape Journal, 19, 102-120.

San Francisco Bay Area Hiker. (2006). Crissy Field. Retrieved September 8, 2006 from http://www. bahiker. com/sfhikes/crissy.html

ภาคผนวก ก

การออกแบบ


บ้านมนูสาร
Guesthouse


บ้านมนูส

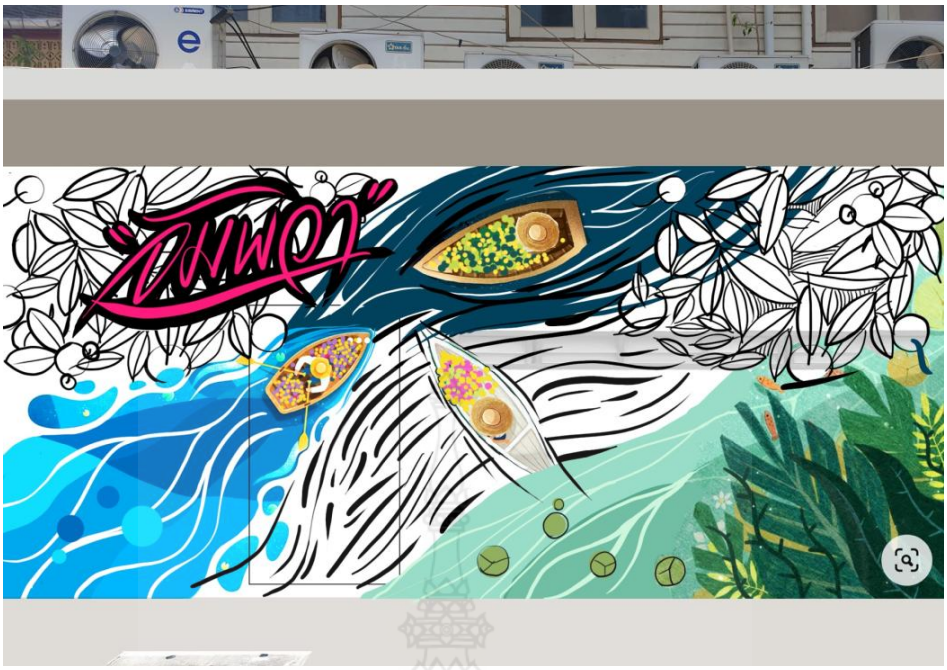

บ้านมนูสาร
มวยไทย

อัมพวา



อัมพวา
AMPHAWA




"ปากพวา"


เทศบาลตำบลปากพวา

ภาคผนวก ข

เครื่องมือการวิจัย

แบบสอบถามสำหรับผู้ใช้บริการสวนสาธารณะสวนสันติชัยปราการ

เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การวิจัยเรื่อง การบูรณาการเทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ถนนศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

คำชี้แจง งานวิจัยนี้เพื่อศึกษาแนวคิดของศิลปินและทัศนคติของผู้พบเห็น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความชื่นชอบในรูปแบบตัวละคร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ลงใน ( ) ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ

( ) ชาย ( ) หญิง

2. อายุ

( ) ต่ำกว่า 20 ปี ( ) 21-30 ปี

( ) 31-40 ปี ( ) 41-50

( ) 51 ปีขึ้นไป

3. อาชีพ

( ) นักเรียน–นักศึกษา ( ) อาชีพส่วนตัว

( ) ราชการรัฐวิสาหกิจ ( ) ค้าขาย

( ) พนักงานบริษัท ( ) อื่นๆ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลการใช้งานสวนสาธารณะ

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ลงใน ( ) ที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด

1. ท่านใช้งานสวนสาธารณะกี่ครั้งต่อสัปดาห์

( ) 1-2 ครั้ง ( ) 3-4 ครั้ง

( ) 5-6 ครั้ง ( ) มากกว่า 6 ครั้ง

2. ผู้ที่ตอบแบบสอบถามความถี่ของการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

( ) 1-2/ปี ( ) 3-4 ครั้ง/ปี

( ) 5-6 ครั้ง/ปี ( ) มากกว่า 6 ครั้งต่อปี

3. ผู้ที่ชื่นชอบในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

( ) มีทัศนียภาพถายรูปมากมาย ( ) เดินทางสะดวก/ใกล้บ้าน

( ) อาหารหลากหลายบรรยากาศดี ( ) ศิลปะวัฒนธรรม 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

( ) สถานที่นัดพบ ( ) อื่นๆ

4. ผู้ที่ตอบแบบสอบถามชื่นชอบกิจกรรมในการท่องเที่ยวตลาดน้ำอัมพวา

( ) ถ่ายรูปสถานที่สำคัญต่าง ๆ ( ) รับประทานอาหาร

( ) นั่งเรือชมหิ่งห้อย ( ) ไหว้พระ

ส่วนที่ 3.ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ข้อมูล

ผู้วิจัย

ภาคผนวก ค

ที่ปรึกษา/ผู้เชี่ยวชาญ



นายวันชัย สาสุวรณ ศิลปินอิสระที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับมากมาย



นายฐิติพงษ์ ภัคดีหาร อดีตเคยเป็นอาจารย์ประจำสาขาการออกแบบ

โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์ กรุงเทพฯ



นายชัยศักดิ์ สีราแดง ศิลปินอิสระและมีผลงานด้านศิลปะที่มีผลงานมากมายที่ได้รับการยอมรับ

ประวัติย่อผู้วิจัย

1 ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทึก

2 ตำแหน่ง หัวหน้าโครงการวิจัย เลขบัตรประจำตัวประชาชน [redacted]

โทรศัพท์มือถือ 096-652-9141 Line ID joey3418 อีเมล joey_3418@hotmail.co.th

3 ที่อยู่ตามบัตรประชาชน

เลขที่ 135 หมู่ที่ 4 ตำบลบ้านหัน อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30140

4 ที่อยู่ปัจจุบัน

เลขที่ 399/14ตำบล/แขวง บางเดื่อ อำเภออำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัด ปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12000

5 ประวัติการศึกษา

ค.อ.บ. สาขาศิลปะอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ค.อ.ม สาขาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง

ป.ร.ด สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา ปี พ.ศ.2561

6 ประวัติการทำงาน

ปัจจุบันรับราชการ ตำแหน่งอาจารย์ ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร อายุราชการ 17 ปี นับถึงปัจจุบัน

7 หัวหน้าโครงการวิจัย

1. การออกแบบที่จอดรถจักรยานสำหรับนักท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ทุนงบประมาณแผ่นดินประจำปี 2554

2. การศึกษาและพัฒนาชุดอุปกรณ์เขียนผ้าบาติกลายเขียน สำหรับผู้ต้องขังเรือนจำพิเศษธนบุรี ทุนงบประมาณแผ่นดินประจำปี 2556

3. โครงการศึกษาและพัฒนาวัสดุพื้นถิ่น เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมของ ชุมชนริมแม่น้ำเจ้าพระยา ทุนงบประมาณแผ่นดินประจำปี 2559

4.การออกแบบแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จิตพิสัยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพฯ ทุนอุดหนุนการวิจัย ประเภทบัณฑิตศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2560 ระดับปริญญาเอก

5. โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์ประกอบถนน ที่สัมพันธ์กับการใช้งานพื้นที่ส่วนตัวในพื้นทีสาธารณะ เพื่อตอบสนองกับการดำเนินชีวิตในสังคมเมือง งบประมาณแผ่นดินประจำปี 2560

6.การศึกษารูปแบบเครื่องปั้นดินเผาแม่น้ำน้อย จังหวัดสิงห์บุรี บูรณาการสู่การ ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและตกแต่งบ้านเชิงพาณิชย์ งบประมาณแผ่นดินประจำปี 2560

8 จำนวนผลงานตีพิมพ์ที่ผู้สมัครเป็น first author

1.เรื่อง “การออกแบบแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้จิตพิสัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพฯ”

2.นำเสนอผลงานสร้างสรรค์และบทความ เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากรังไหมเพื่อส่งเสริมอาชีพกลุ่มวิสาหกิจ ชุมชนตลาดน้อย จังหวัดสระบุรี. โครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 6 ปี 256, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

9 จำนวนหนังสือ/ตำรา ที่ผ่านการประเมินมาแล้ว 1 เล่ม เรื่อง “เทคนิคการระบายสีมาร์คเกอร์สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์”