

วิถีสเก็ตบอร์ด  
Way of Skateboard

นายฤทธิรงค์ พันธุ์เพ็ง

ศิลปินพจน์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2558-2559

วิธีสเก็ตบอร์ด

Way of Skatboard



T145997



๑/๑พ.

๘/๑๗๔๖

๒๕๕๘-๒๕๕๙

เลขหมู่.....

145997

เลขทะเบียน.....

วันเดือนปี.....

20 ๒๕๕๘ ๒๕๖๐

b. 125๗๕3๙1  
i. ....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา ๒๕๕๘ – ๒๕๕๙

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร กงคา)

 กรรมการ  กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

 กรรมการ  กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว) (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

 กรรมการ  กรรมการ  
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์) (อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)

 กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อติดา จันทังเพ็ชร)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

|                  |  |
|------------------|--|
| หัวข้อศิลปนิพนธ์ | วิถีสเก็ตบอร์ด                           |
|                  | Way of skateboard                        |
| ชื่อ             | นาย ฤทธิรงค์ พันธุ์เพ็ง                  |
| รหัสนักศึกษา     | 55020533                                 |
| สาขาวิชา         | จิตรกรรม                                 |
| คณะ              | สถาปัตยกรรมศาสตร์                        |
| ปีการศึกษา       | 2558 - 2559                              |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง |

## บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนองานศิลปะจากสเก็ตบอร์ด โดยตัวงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากข้าพเจ้า และสเก็ตบอร์ดของข้าพเจ้า แสดงออกถึงวิถีชีวิตของเด็กสเก็ตบอร์ดในยุคปัจจุบัน เพื่อให้เกิดมุมมองการรับรู้เกี่ยวกับวิถีสเก็ตบอร์ดมากขึ้น วิธีการใช้ชีวิตของข้าพเจ้าผ่านวิธีการเล่นสเก็ตบอร์ด สิ่งแวดล้อมในวัยเด็กความรู้สึกรักของข้าพเจ้าที่อยู่ในสังคมที่ไม่ค่อยดีเท่าไร เป็นสังคมที่ถูกละเลยคหามและกดดัน ข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกล่าช้าในวัยเด็กนำมาทำเป็นศิลปะแบบสื่อผสม และจัดวางที่แสดงถึงความรู้สึกอัดอั้นที่ได้ถูกระบายออกผ่านผลงานศิลปะส่วนตัวของข้าพเจ้า

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า



# สารบัญ

|                                    | หน้า |
|------------------------------------|------|
| บทคัดย่อ                           | ก    |
| กิตติกรรมประกาศ                    | ข    |
| สารบัญ                             | ค    |
| สารบัญภาพประกอบ                    | ง    |
| บทที่ 1 บทนำ                       | 1    |
| 1.1 ความสำคัญของโครงการ            | 1    |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ         | 3    |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ               | 3    |
| บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม      | 4    |
| 2.1 อิทธิพลที่ได้รับ               | 4    |
| 2.2 อิทธิพลที่ได้รับสื่อภาพยนตร์   | 5    |
| 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์           | 10   |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์    | 11   |
| 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง      | 11   |
| 3.2 กระบวนการสร้างงาน              | 13   |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์     | 23   |
| 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม           | 23   |
| 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ              | 24   |
| 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ | 27   |
| บทที่ 5 บทสรุป                     | 31   |
| เอกสารอ้างอิง                      | 32   |
| ภาพผลงานศิลปนิพนธ์                 | 33   |
| ประวัติผู้เขียน                    | 38   |

# สารบัญภาพ

| ภาพที่                                     | หน้า |
|--|------|
| 1. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 6    |
| 2. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 7    |
| 3. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 7    |
| 4. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 8    |
| 5. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 8    |
| 6. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 9    |
| 7. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 9    |
| 8. ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์                   | 10   |
| 9. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 1               | 11   |
| 10. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 1              | 12   |
| 11. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 2              | 12   |
| 12. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 2              | 13   |
| 13. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 2 ชุดที่ 1 | 14   |
| 14. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 2 ชุดที่ 1 | 15   |
| 15. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 3 ชุดที่ 1 | 15   |
| 16. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 4 ชุดที่ 1 | 16   |
| 17. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 5 ชุดที่ 1 | 16   |
| 18. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 6 ชุดที่ 1 | 17   |
| 19. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 7 ชุดที่ 1 | 17   |
| 20. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 1 ชุดที่ 2 | 18   |
| 21. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 2 ชุดที่ 2 | 19   |
| 22. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 3 ชุดที่ 2 | 19   |
| 23. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 4 ชุดที่ 2 | 20   |
| 24. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 5 ชุดที่ 2 | 21   |
| 25. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 6 ชุดที่ 2 | 21   |
| 26. ภาพกระบวนการสร้างงานชั้นที่ 7 ชุดที่ 2 | 22   |
| 27. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชุดที่ 1  | 24   |

## สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่                                       | หน้า |
|--|------|
| 28. ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชุดที่ 1      | 24   |
| 29. ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชุดที่ 1 | 25   |
| 30. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชุดที่ 1 | 25   |
| 31. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชุดที่ 2 | 26   |
| 32. ภาพแสดงการวิเคราะห์แสงเงา                | 27   |
| 33. ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว               | 27   |
| 34. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย          | 28   |
| 35. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว        | 29   |
| 36. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล             | 29   |
| 37. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน               | 30   |
| 38. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น          | 30   |
| 39. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1              | 33   |
| 40. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2              | 34   |
| 41. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3              | 35   |
| 42. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4              | 36   |

# บทที่ 1

## บทนำ

สเก็ตบอร์ดคือแผ่นไม้กระดานที่มีล้อติดอยู่ 4 ล้อ ซึ่งนั่นก็คือสิ่งที่หลายๆคนเข้าใจมันเป็นที่พาศนิตหนึ่งในกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีท่าทางในการเล่นและอุปกรณ์ในการเล่นอย่างหลากหลาย นิยมในหมู่วัยรุ่น ในปัจจุบันนี้สเก็ตบอร์ดได้ถูกออกแบบมาอย่างหลากหลายชนิดเพื่อให้เข้าถึงสถานที่ที่นำไปเล่น ซึ่งในปัจจุบันนี้ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามีคนที่เล่นกีฬาสเก็ตบอร์ดน้อยลงมากจากเมื่อก่อนที่เคยผ่านมา ข้าพเจ้าจึงอยากนำเสนอวิธีของเด็กสเก็ตบอร์ดผ่านงานศิลปะ

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันสเก็ตบอร์ดมีให้เล่นอย่างหลากหลายประเภท เช่น longboarding skateboarding Cruiserboard แต่ทั้งหมดนี้เป็นกระดานที่ติดล้อทั้งหมด

ข้าพเจ้าใช้ตัวข้าพเจ้าในการสร้างงานศิลปะให้เกิดความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าสนใจในตัว สเก็ตของตัวแผ่นสเก็ตบอร์ดในการสร้างงาน โดยตัวงานจะออกมาในรูปแบบ abstract เพราะว่าเป็นการกระทำที่เกิดจากตัวข้าพเจ้าและสเก็ตบอร์ดในการเอ็กซ์ชัน หลากหลายท่าทางของการเอ็กซ์ชัน การกระโดด การไถ

ถ้าพูดถึงความเป็นสเก็ตบอร์ด สเกตบอร์ด คืออุปกรณ์ 4 ล้อ ที่มีแผ่นกระดานให้ยืนได้และมีลูกล้อที่แข็งแรงรองรับอยู่ สเกตบอร์ดเป็นอุปกรณ์เล่นกีฬา สําหรับการเล่นกีฬาสเกตบอร์ดเคลื่อนที่ได้ โดยการผลักดันด้วยเท้าขณะที่เท้าอีกข้างควบคุมบอร์ดไว้ หรือการดิ้นบนราว หรือทางครึ่งวงกลม หรือสามารถนั่งบนสเกตบอร์ดได้ขณะเคลื่อนที่บนทางลาดให้แรงโน้มถ่วงขับเคลื่อนบอร์ดไป ที่มาของสเกตบอร์ดไม่ปรากฏว่าใครเป็นผู้คิดค้น แต่น่าจะเกิดในช่วงทศวรรษที่ 40 - 50 โดยสันนิษฐานว่าเป็นการประยุกต์จากกรด soapbox และอีกข้อสันนิษฐานหนึ่งคิดว่าประยุกต์มาจากโรลเลอร์สเกต สเกตบอร์ดพัฒนาจนมีการผลิต โมเดลขึ้นในทศวรรษที่ 60 โดยสเกตบอร์ดในสมัยก่อนจะมีรูปร่างแบบเชิร์ฟบอร์ดไม่ค่อยมีส่วนเว้ามากและทำจากไม้ทึบ พลาสติก หรือ แม้แต่โลหะ ส่วนล้อมักทำจากส่วนประกอบจากดิน หรือ เหล็ก ในปี 1973 ได้มีการใช้วงล้อยูรีเทนในการกีฬา ซึ่งทำให้มีความปลอดภัยและคล่องตัวกว่า สเกตบอร์ดมีขนาดกว้างมากขึ้น จาก ระยะ 16 ซม.เป็นกว่า 23 ซม.เพื่อให้ความมั่นคงที่ดีกว่า ในการเล่น Vert ส่วนประกอบของสเกตบอร์ดประกอบด้วย Deck, Truck, ล้อ, ball bearings และอื่น ๆ

ด้วยการพัฒนาของลานสเกตและทางลาด ตัวสเกตบอร์ดก็เริ่มจะมีการเปลี่ยนแปลง ในช่วงแรกทำในการเล่นจะมีลักษณะเป็นสองมิติอย่างการเล่นด้วยสองล้อ การดิ้นในช่วงสองล้อหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียกว่า "พรีเวด" การกระโดดข้ามราวและลงมาที่บอร์ดอีกครั้ง การกระโดดในระยะยาว (เช่นถึงน้ำ) หรือสลาลม

จนช่วงปลายปี 1970 สถานสเกตบางแห่งหายไปอันเนื่องจากธุรกิจตกต่ำ การเล่นสเก็ตบอร์ดก็เริ่มตกต่ำอีกครั้งเป็นครั้งที่สอง จนการเล่นสเก็ตบอร์ดก็หายจากวงการ การขี่จักรยานBMX เข้ามาเป็นที่นิยมและนักสเกตส่วนมากก็หยุดเล่นสเก็ตลานสเก็ตก็สูญหายไปแต่มีการสร้างฮาฟวูไปป์ และ แรมป์ยังคงพัฒนาต่อไปอย่างเงียบๆ ด้วยนักขี่จักรยาน BMX มีการฟื้นฟูการเล่นสเก็ตบอร์ดโดยใช้ แรมป์ที่เป็นไม้อัด ในปี 1980 และการเล่นตามท้องถนนจึงก่อให้เกิดความพยายามในการเล่นด้วยตนเอง นักสเกตเริ่มที่จะสร้างแรมป์สำหรับสเกตที่ทำด้วยไม้เอง บริษัทที่เป็นของนักสเกตเริ่มสร้าง อุปกรณ์ต่างๆ ให้มีมาตรฐานกว่าเดิม เพื่อให้เล่นทำให้ได้ดีขึ้น มีนักสเกตเป็นที่รู้จักอย่าง โทนี ฮอว์ค และสตีฟ แคมเบลเลอโร มีการจัดการแข่งขัน โดย The National Skateboarding Association การเล่นสเก็ตบอร์ด ยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อวัฒนธรรมระหว่างประเทศเริ่มจากคนตรีฟังกีร็อก ในปี 1976 การเล่นสเก็ตบอร์ดเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง โดยมีการคิดค้น "ฮอลลี่" โดย อลัน ฮอลลี่ เกล แพนด์ ซึ่งเป็นท่าที่ได้รับความนิยมในฟลอริดาในช่วงปี 1978 หลังจากที่เขาไปแคลิฟอร์เนียก่อนหน้านั้น ท่าของเกลแพนด์เริ่มเป็นที่นิยมในกลุ่มนักเล่นสเกตในแถบเวสต์โคสต์ของอเมริกา และมีสื่อมวลชนได้กระจาย เผยแพร่ไปอีกจนได้รับความนิยมทั่วโลก ฮอลลี่ ได้ถูกดัดแปลงท่าในการเล่นพื้นโดย ร็อดนีย์ มัลเลน ในปี 1982 โดยมัลเลนได้คิดท่า "คิกฟลิป" โดยในช่วงนั้นมีชื่อว่า "แมจิกฟลิป" และจากการคิดค้นทำนี้เองทำให้นักสเกตบอร์ดสามารถเล่นสเกตได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์อื่นนอกเหนือจากตัวสเกตบอร์ดอย่างเดียว และได้พัฒนาสู่ท่าการเล่นอื่นตามมา อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีการเล่น Skateboard ก็ได้มีการพัฒนาอย่างมากมาจากเดิมที่เป็นล้อดิน ในแง่ของ อัตราการบาดเจ็บ ก็พยานนี้ก็ยังมีความปลอดภัยสูงกว่าฟุตบอล ฮอกกี้ หรือ Rollerblading (เมื่อเทียบเปอร์เซ็นต์ของผู้เล่นที่ได้รับบาดเจ็บ) เมื่อไม่นับ ความกังวลเรื่องความปลอดภัย และภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ก็พยานนี้ก็ยังคงได้รับความนิยมอยู่ เนื่องจากเหตุผลง่าย ๆ คือ เป็นสิ่งที่ให้ความสนุกอย่างมากเท่านั้นเอง

การนำไลฟ์สไตล์ของข้าพเจ้าในการเล่นสเก็ตบอร์ด สภาพแวดล้อมในวัยเด็กที่รู้สึกของข้าพเจ้าที่อยู่กับสังคมที่ไม่ได้ดีเท่าไหร่มากเท่าไร่หรือสังคมที่โดนเหยียดหยามนำมาทำเป็นผลงานทางด้านศิลปะแบบสื่อผสมและจัดวางที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะจากสเก็ตบอร์ด โดยตัวงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเกิดจากข้าพเจ้าและสเก็ตบอร์ดของข้าพเจ้าหมดทั้งสิ้น
2. เพื่อแสดงออกถึงวิถีชีวิตของเด็กสเก็ตบอร์ดในยุคปัจจุบัน
3. เพื่อให้เกิดมุมมองการรับรู้เกี่ยวกับวิถีสเก็ตบอร์ดมากขึ้น

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

**เนื้อหา** การสร้างผลงานจากสเก็ตบอร์ด โดยใช้ไลฟ์สไตล์ของข้าพเจ้า และสิ่งของในชีวิตประจำวันรอบๆตัว ออกมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกรู้ถึงวิถีชีวิตส่วนตัวของข้าพเจ้า

**รูปแบบ** เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะการจัดวาง(Installation) มีทั้งผลงานที่เป็นสองมิติ และสามมิติ

**เทคนิค** โดยใช้สเก็ตบอร์ดในการสร้างสรรค์ผลงาน จำนวนงานทั้งหมดมี 2 ชุด 4 ชิ้น ได้แก่

- ชุดที่ 1 ภาพถ่ายกล้องไฟ 2 กล้อง ขนาด 50 X 70 และ วิดีโอ 1.59 นาที
- ชุดที่ 2 สเก็ตบอร์ด 4 ชิ้น และ วิดีโอ 2.07 นาที



## บทที่ 2

# อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

ได้รับอิทธิพลมาจากวัยรุ่นในยุค 60 ที่เริ่มนำสเก็ตบอร์ดออกมาเล่นกันอย่างแพร่หลายในยุคนั้น ทั้งท่าทางในการเล่นและลีลาในการเล่นสเก็ตบอร์ดนั้นก็ยังไม่ค่อยมีเท่าไหร่นักในยุคนั้น จนปัจจุบันนี้ ท่าทางในการเล่นสเก็ตบอร์ดได้ถูกพัฒนาอย่างหลากหลายมากในยุคปัจจุบัน โดยใช้การเคลื่อนไหว และท่าทางในการเล่นออกมาเป็นตัวผลงาน ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการในสังคมของคนเล่นสเก็ตบอร์ดเป็น สังคมที่ดีสนุกสนานแต่ภายนอกอาจจะดูสกรกซึ่ขีวร่วมกันเป็นกลุ่มแต่จริงๆแล้วสังคมของเด็กสเก็ตบอร์ดก็เหมือนกีฬาปกติ คนปกติทั่วไปชอบคิดว่าเด็กสเก็ตบอร์ดต้องเป็นเด็กไม่ดีขี้ยาขี้เมา ซึ่งนั่นมันก็อาจจะเป็นไปได้บ้างส่วนหนึ่ง ข้าพเจ้ารู้สึกเป็นตัวของตัวเองเวลาที่ได้อยู่บนสเก็ตบอร์ด และเป็นกีฬาที่รู้สึกท้าทายความสามารถของตัวเอง เป็นกีฬาที่รู้สึกว่าน้อยคนที่จะเล่นมันอย่างจริงจัง ในไลฟ์สไตล์ของข้าพเจ้าก็มีทั้งการแต่งตัว แนวดนตรีที่ประชดประชันสังคมรุนแรง โดยส่วนตัวข้าพเจ้าเป็นคนหัวรุนแรง และไม่ค่อยชอบตามใคร ข้าพเจ้าจึงได้เริ่มทำงานเกี่ยวกับไลฟ์สไตล์ของข้าพเจ้ามาอย่างต่อเนื่อง โดยมีตัวสเก็ตบอร์ดเป็นหลักใช้ตัววิธีการเล่นสเก็ตบอร์ดในผลงาน ข้าพเจ้าได้ใช้ชีวิตที่เห็นในชีวิตประจำวันเช่น กระดานซึกผ้า กระดานรีดผ้า นำมาแปลงสภาพที่มันเป็นอยู่ให้กลายเป็นสเก็ตบอร์ดที่สามารถเล่นได้จริง แรงบันดาลใจในการทำงานมาจากการใช้ชีวิตในวัยเด็กที่รู้สึกว่าตัวเองต้องการหาความเป็นตัวเอง ในวัยเด็กของข้าพเจ้าถึงแวดล้อมแถวบ้านของข้าพเจ้าก็จะมีแต่พวกgraffitiเต็มกำแพง มีวัยรุ่นเล่นกีฬาextreamอย่างหลากหลาย ข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งเหล่านั้นปลูกฝังข้าพเจ้าให้ข้าพเจ้ารู้จักตัวเองมากยิ่งขึ้นในวัยเด็กนั้น ข้าพเจ้าได้ลองทำทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการพ่น graffiti การเล่นกีฬา Extremes เช่น สเก็ตบอร์ด จักรยาน BMX หรือไม่ว่าจะเป็นไลฟ์สไตล์การแต่งตัวที่แตกต่างออกไปจากคนอื่น ในวัยเด็กนั้นข้าพเจ้าคิดว่าข้าพเจ้านั้นได้ลองทำอะไรมาอย่างหลากหลาย บางอย่างข้าพเจ้าก็ได้ละเลิกมันลงไปในเวลาต่อมา แต่ก็ยังมีสเก็ตบอร์ดและไลฟ์สไตล์การแต่งตัวที่ข้าพเจ้ายังทำมันต่อมาจนปัจจุบัน ว่าด้วยเรื่องการเล่นสเก็ตในวัยเด็กจนถึงปัจจุบันข้าพเจ้าเล่นสเก็ตบอร์ดมาเป็นเวลาร่วม 7 ปี ในปีที 4 ของการเล่นข้าพเจ้าบาดเจ็บหนักมากจนข้าพเจ้าคิดว่าข้าพเจ้าคงจะไม่จับสเก็ตบอร์ดอีกต่อไปเลย กระดุกนิ้วเท้าหลุด หยุดเล่นไปเป็นเวลาปีกกว่าๆได้ พอหายก็กลับมาเล่นเหมือนเดิม และยืนยันว่าจะเล่นสเก็ตบอร์ดต่อไปเรื่อยๆ โดยส่วนตัวข้าพเจ้าเป็นคนที่ชอบทำอะไรที่ไม่เหมือนคนอื่น เช่นการแต่งตัวหรือไลฟ์สไตล์ ข้าพเจ้าก็จะไม่ค่อยตามกระแสสักเท่าไหร่นัก แรงบันดาลใจในการทำงานก็จะไม่อยากจะทำให้เหมือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใคร เลยลองหยิบไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิตการเล่นสเก็ตบอร์ดนำมาทำให้เกิดเป็นผลงานด้านศิลปะดูบ้าง

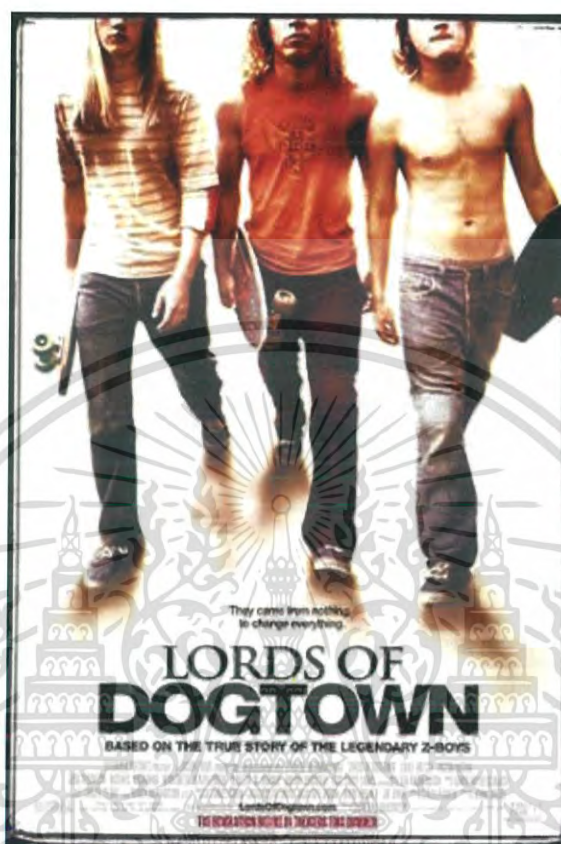
## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับสื่อภาพยนตร์

ได้รับอิทธิพลจากโปรสเก็ทหลายๆคนและภาพยนตร์เรื่อง Lord of dogtown ซึ่งในเรื่องนั้นจะเป็นเกี่ยวกับสเก็ตบอร์ดในยุคแรกเริ่มภายในเรื่องก็จะมีหลายๆฉากที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมา

นี่ คือเรื่องราวที่คุณจะได้พบใน Lords of dogtown หนังสืออัตชีวประวัติของกลุ่มเด็กบอร์ด ที่มีชีวิตผาดโผนไม่ต่างไปจากการสเก็ต ของพวกเขาเท่าไรนัก ตัวเอกของเรื่องนี้ มีด้วยกัน สามคน ได้แก่ โทนี อัลวา เจย์ อคัมส์ และ สเตซี่ เพลิร์ตตา ทั้งสามเป็นเพื่อนกัน พวกเขามีครอบครัวที่ต่างกัน ไปแต่มีความชอบที่คล้ายกันนั่นคือการ surf board และเล่น Skate board โทนี อัลวา อาศัยอยู่กับครอบครัวที่มีพ่อจอมเอี้ยบและน้องสาวหนึ่งคนเขาอาจจะไม่ประสบความสำเร็จทางการศึกษาเท่าไร ดังนั้นเขาจึงมีความฝันและแรงฮึดที่จะทำให้พ่อยอมรับในความสามารถของเขาให้ได้สักทางใดทางหนึ่งเจย์อคัมส์หนุ่มน้อยที่อาศัยอยู่กับแม่สุดเปรี๊ยว ที่ใช้ชีวิตแบบอิสระไม่ค่อยจะเป็นตัวอย่าง การดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ให้เขาเห็นมากนัก แต่อย่างไรก็ตามเจย์ก็รักการเล่นบอร์ดของเขาอยู่เสมอ สเตซี่ เพลิร์ตตา ไม่ใช่ผู้หญิงแต่เป็นผู้ชายเหมือนกับเพื่อนๆทุกคนเขามีลักษณะที่สุขุมและมีความคิดเมื่อเทียบกับทุกคนแล้ว เขาจะมีความเป็นผู้ใหญ่มากกว่าคนอื่นๆเสมอ ทั้งสามมีก๊วนแก๊งค์ และเพื่อนสนิทอีกหนึ่งคน ที่ชื่อว่า ซิด ซิดเป็นเด็กหนุ่มที่เล่น Skate ไม่เก่ง แต่ครอบครัวของเขามีฐานะ ที่ออกจะร่ำรวย กว่าคนอื่นๆ แต่อย่างไรก็ตาม ซิด ก็สามารถรวมกลุ่มเข้ากับทั้งสามได้เป็นอย่างดีพวกเขาเรียกตัวเองว่า Z-boys กลุ่มเด็กหนุ่มผู้ชื่นชอบการเล่นกระดานโต้คลื่น และ Skateboard เด็กหนุ่มทั้งสี่คนรู้จักกับ Skip Engblom หนุ่มใหญ่ นักสร้าง กระดานโต้คลื่น (surf board) ผู้มีบุคลิกห้าว โครตๆ ผู้ชอบทำตัวเป็นผู้นำ และ ภูมิใจกับภาวะผู้นำในร้านที่เปิดขาย กระดาน โต้คลื่น ที่เปิดขายเฉพาะคนในท้องถิ่นเดียวกันเท่านั้น (Locals only) เนื้อหาหลักๆ ของหนังสือเรื่องนี้ จะกล่าวถึงช่วงชีวิตที่แปรผันไป ของทั้งสาม เมื่อความโด่งดังจากการค้นพบกีฬาประเภทใหม่ที่เรียกว่า DOGBWOL จากพวกเขานั้น นั้นโด่งดัง และได้รับความนิยมนไปทั่วโลก ในฐานะที่พวกเขาเป็นผู้ค้นพบ และถือเป็นคนต้นตำรับ กระแสธุรกิจทั้งหลาย ความน่าสนใจของหนังสือเรื่องนี้คงจะหนีไม่พ้น สร้างมาจากเรื่องจริง แถมบุคคลที่กล่าวมาในหนังสือเรื่องนี้ ก็เป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อวงการ Skate board ในปัจจุบันจริงๆ ไม่ว่าจะเป็น โทนี อัลวา หรือ สเตซี่เพลิร์ตตาถ้าพูดชื่อ โทนีอัลวา ออกมาบางคนอาจจะไม่รู้จัก โทนี อัลวาเป็นแชมป์สเก็ตบอร์ดโลกคนแรก และเปิดบริษัท อัลวา สเก็ตช ขายสินค้าไปทั่วโลกส่วน สเตซี่ เพลิร์ตตา นั้นได้ก่อตั้ง บริษัท powel Peralta และ The Bones Bridgade ซึ่งเปิดตัว โทนี ฮอว์ค วัย 14 ที่ปัจจุบันกลายเป็นนักสเก็ตชชื่อดังระดับโลก ที่ทุกคนรู้จักกันดี ไม่ว่าจะฝีมือการเล่น หรือ เกมcomputer ที่ทำออกมาหลายภาค นอกจากนั้น เพลิร์ตตา ยังผันตัวไปเป็นผู้สร้างหนังเกี่ยวกับกีฬาประเภทนี้อีกด้วย (ใน lords of

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

downtown เขาทำหน้าที่เขียนบท)ที่ น่าสนใจอีกอย่างก็คือ นักแสดงนำในเรื่องนี้ ต้องเล่น Skate กันจริงๆ เพื่อความสมบัตบาท แคมยังเล่นได้เนียน เสียจนนึกว่า เขาไปหยิบเด็กบอร์ดมาเล่นหนัง



ภาพที่ 1 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

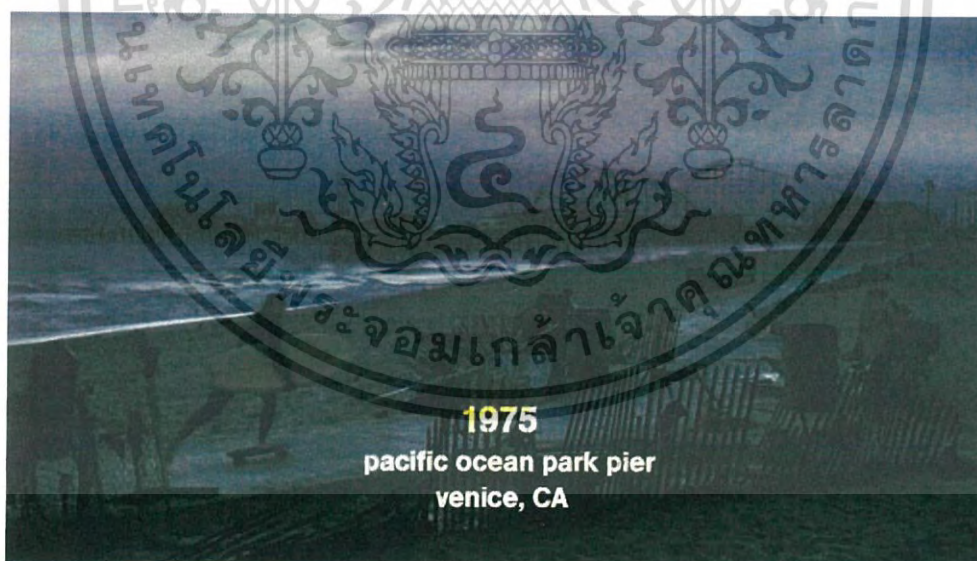
หน้าปกภาพยนตร์เรื่อง Lords of dogtown ในเรื่องมีนักแสดงนำหลักๆอยู่ 3 คน เนื้อหาของเรื่องก็จะเน้นไปทางสังคมสิ่งแวดล้อมชีวิตของวัยรุ่นกับกีฬาสเก็ตบอร์ดในยุคแรกเริ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

ฉากแรกในภาพยนตร์นั้นเป็นตอนกลางคืนและมีวัยรุ่น 1 คนที่กำลังถือกระดานเซิร์ฟบอร์ดพร้อมกับการไถสเก็ตบอร์ดไปพร้อมๆกัน ในฉากนี้คือวัยรุ่นคนนี้กำลังที่จะออกไปเล่นเซิร์ฟบอร์ดในตอนกลางคืนนั่นเอง



ภาพที่ 3 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

ในซุคปี 1975 ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเห็นได้ว่าวัยรุ่นในซุคนั้นนิยมในการเล่นเซิร์ฟบอร์ดเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

เป็นฉากที่กลุ่มวัยรุ่นที่กำลังเล่นสเก็ตบอร์ดในคูน้ำที่แห้งแล้งคิดว่าทำทางที่กลุ่มวัยรุ่นนี้เล่นสเก็ตบอร์ดบนพื้นคูคล้ายๆกับการเล่นเซิร์ฟบอร์ดที่อยู่น้ำ



ภาพที่ 5 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

ไม่นานทางการได้ประกาศออกมาว่างดใช้น้ำอย่างไม่จำเป็น พอกลุ่มวัยรุ่นเห็นว่างดใช้น้ำอย่างไม่จำเป็นตามบ้านต่างๆ กลุ่มวัยรุ่นจึงคิดที่จะลักลอบนำสเก็ตบอร์ดที่ตัวเองมีเข้าไปเล่นในสระน้ำที่กำลังแห้งอยู่ตามบ้านต่างๆ ในละแวกนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

เป็นการเล่นสเก็ตบอร์ดครั้งแรกในสระว่ายน้ำของกลุ่มวัยรุ่น



ภาพที่ 7 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

ในฉากที่ 1 ในกลุ่มวัยรุ่นได้ไปแข่งขันสเก็ตบอร์ดได้คิดทำทางในการเล่นขึ้นมาใหม่ในขณะที่แข่งขันกันอยู่คือการกระโดดนั่นเองซึ่งไปยุคนั้นยังไม่มีใครกล้าคิดที่จะทำเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 ภาพอิทธิพลจากภาพยนตร์

เป็นฉากสุดท้ายที่กลุ่มวัยรุ่นกลุ่มนี้เล่นสเก็ตบอร์ดในสระว่ายน้ำที่บ้านของพวกเขาตัวเอง แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นกลุ่มนี้รู้สึกมีความสุขเล่นรักกันมาก เป็นฉากที่ข้าพเจ้าประทับใจที่สุด

### 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

การนำไลฟ์สไตล์ของข้าพเจ้าในการเล่นสเก็ตบอร์ดและสภาพแวดล้อมในวัยเด็กความรู้สึกของข้าพเจ้าที่อยู่ในสังคมที่ไม่ดีมากเท่าไรหรือสังคมที่โดนดูถูกเหยียดหยามทำให้เกิดแรงกดดันทางความรู้สึกและความคิดของข้าพเจ้าเป็นอย่างมากข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกที่ได้รับนำมาทำเป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมและจัดวางที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานของข้าพเจ้าต้องการนำเสนอถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจในตัวสเก็ตบอร์ดและท่าทางในการเล่นสเก็ตบอร์ด รูปลักษณ์ของสเก็ตบอร์ด จึงนำเสนอมาในผลงานเหล่านี้

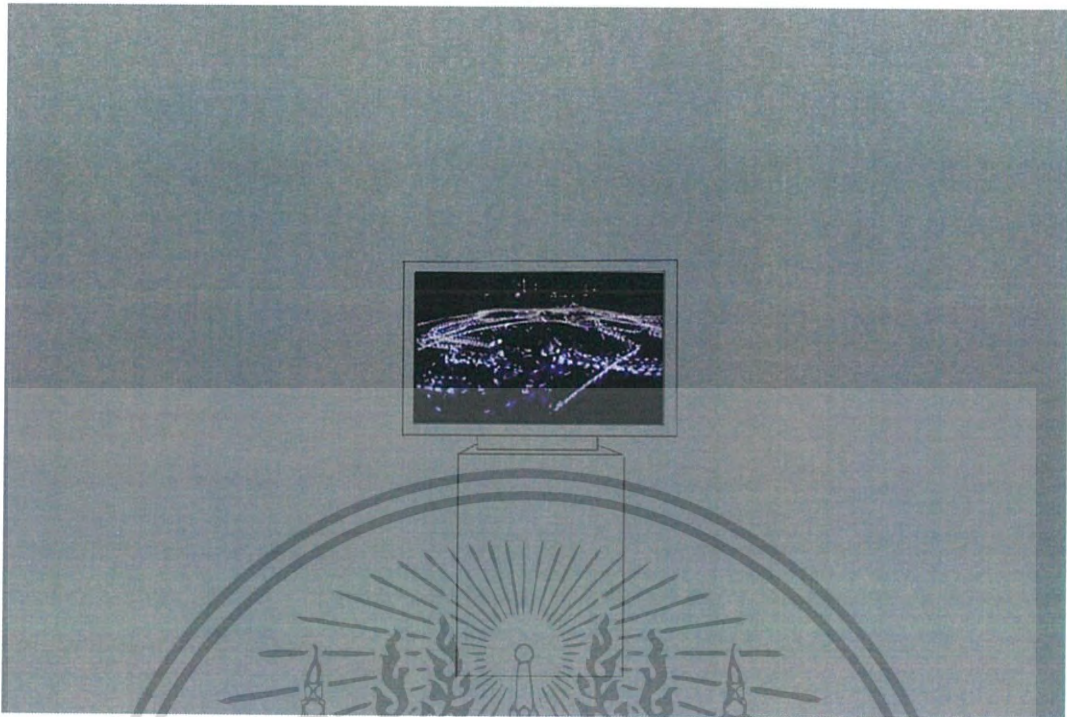
### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

#### ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 9 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 11 ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2

### วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

ผลงานชุดที่เป็นภาพถ่ายบนกล่องไฟที่เปิดได้ 2 ด้าน ภาพถ่ายเป็นภาพจากการเคลื่อนไหวของสเก็ตบอร์ดที่มีแสงไฟที่ตัวสเก็ตบอร์ดและให้กล่องไฟเป็นตัวขยายผลของแสงไฟจากท่าทางของสเก็ตบอร์ด ปัญหาคือภาพถ่ายมีความละเอียดน้อยกว่าที่คิดไว้และแสงไฟทำให้พื้นที่ดำโปร่งแสง

ทำภาพร่างชิ้นที่ 1 และ 2 มาทำงาน เพราะทั้ง 2 ชิ้นช่วยทำให้งานเห็นผลมากขึ้น

### วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ผลงานชุดที่เป็นสเก็ตบอร์ดที่ทำขึ้นจากวัสดุรอบตัวเช่น กระดานรองรีดผ้า พลาสติกดิน เป็นต้น ใช้ความหลากหลายของวัสดุนี้ทำให้เกิดเป็นผลงานสเก็ตบอร์ดในรูปแบบที่แปลกใหม่และสามารถเล่นได้จริง ปัญหาคือเล่นได้จริงแต่ไม่สามารถเล่นได้เท่าสเก็ตบอร์ดจริงๆ เพราะตัวสเก็ตบอร์ดที่สร้างขึ้นมาโครงสร้างของแผ่นไม้ได้ถูกรองรับในการเล่นท่า

## 3.2 กระบวนการสร้างงาน

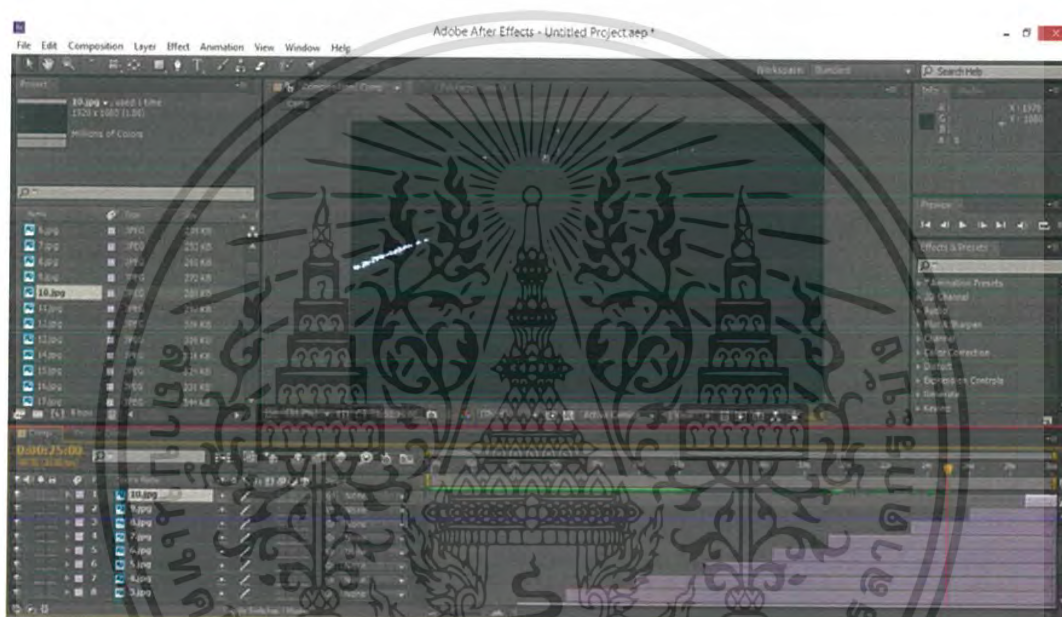
นำภาพร่างทั้งสองชุดมาขยายด้วยวิธีการจัดวางติดกับกำแพง โดยให้ชุดที่ 1 ที่เป็นกล่องไฟติดกำแพงและดูได้ทั้งสองด้าน เทคนิคภาพถ่ายสปีดชัตเตอร์ต่ำทำให้เห็นการเคลื่อนไหวของสเก็ตบอร์ด และนำภาพไปพิมพ์ติดลงบนกล่องไฟเพื่อขยายผลงานแสงที่เกิดขึ้น

โดยข้าพเจ้านั้นได้ทำการเล่นกีฬาสเก็ตบอร์ดด้วยตนเอง เพื่อเป็นการแสดงท่าทางของการเคลื่อนไหวที่ข้าพเจ้าต้องการที่จะแสดงออกภายในผลงาน ใช้ไฟติดที่ล้อของสเก็ตบอร์ดเพื่อทำให้เกิดร่องรอยของการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่น นำภาพที่ได้มาซ้อนกัน เพื่อให้เกิดความหลากหลายของร่องรอยการเคลื่อนไหว ภายในการจับภาพ 1 ครั้ง จะทำให้เกิดร่องรอยได้เพียงบางส่วนเท่านั้น ข้าพเจ้าจึงต้องนำภาพมาซ้อนกันหลายภาพ เพื่อให้เกิดร่องรอยอย่างชัดเจน และเห็นถึงผลสำเร็จมากกว่าเพียงภาพเดียว ทำให้ภาพที่ได้มานั้น เกิดร่องรอยของดวงไฟที่วิ่งไปมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายในภาพจำนวนมาก และหลากหลายท่าทาง แต่เมื่อข้าพเจ้าได้นำภาพที่ได้นั้นไปพิมพ์ลงกระดาษสติ๊กเกอร์ เพื่อที่จะนำมาติดกับกล่องไฟ คุณภาพของภาพที่ได้นั้นไม่สามารถทำให้ภาพออกมาเหมือนที่ข้าพเจ้าคิดไว้ ตรงส่วนที่เป็นสีเข้มของภาพ ถูกแสงส่องจากด้านหลังทำให้พื้นที่สีเข้มของภาพเป็นพื้นที่ที่โปร่งแสงเช่นเดียวกับส่วนที่เป็นแสงสว่างของภาพ ทำให้ภาพที่เกิดขึ้นไม่ค่อยดีถึงร่องรอยของการเคลื่อนไหวอย่างที่ข้าพเจ้าต้องการ

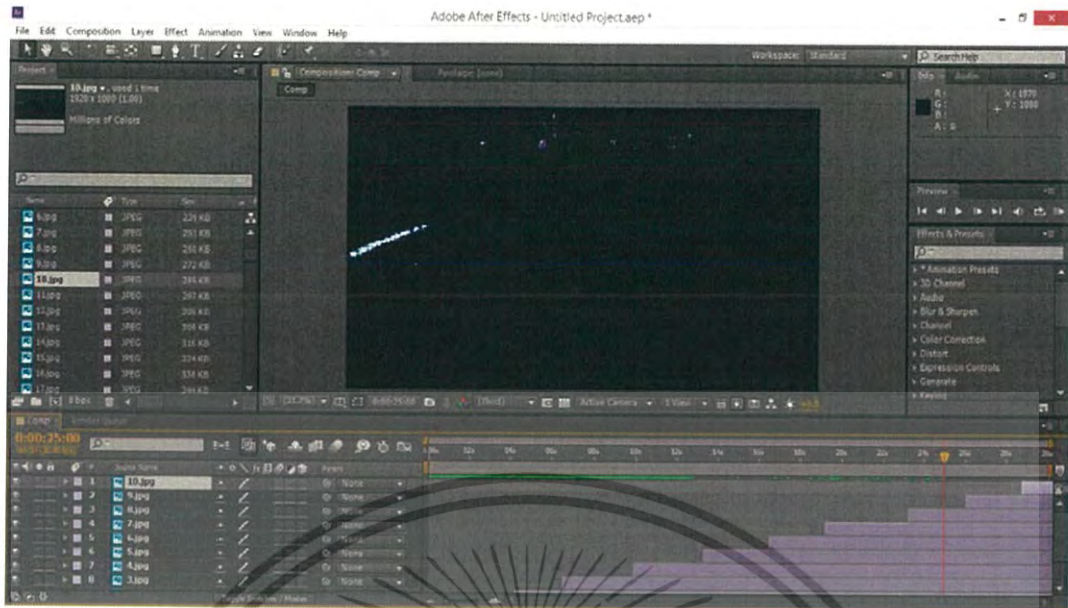
ส่วนของภาพเคลื่อนไหวนั้น ข้าพเจ้าได้ทำการถ่ายภาพเคลื่อนไหวธรรมดามาก่อน และหลังจากนั้นข้าพเจ้าได้แยกไฟล์ออกมาเป็นไฟล์รูปภาพ (.jpg) และนำภาพที่ได้ทั้งหมดมาซ้อนกันโดยใช้โปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 13 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1

โดยใช้คำสั่ง Lighter color เพื่อให้ภาพที่เป็นส่วนของแสงสว่างมี Quality ที่เป็น 100% เท่าเดิม แต่ในส่วนของภาพที่เป็นสีเข้มนั้น จะถูกซ้อนทับกัน ทำให้เกิดภาพ stop motion ที่ข้าพเจ้าต้องการ และเมื่อได้ภาพทั้งหมดมาแล้วนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1

ข้าพเจ้าได้ทำการนำภาพมาเรียงต่อกันด้วย โปรแกรม After Effect มาจัดเป็นวีดีโอโดยใช้ภาพที่  
ละภาพเรียงต่อกันไปเรื่อยๆ



ภาพที่ 15 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1

นำภาพที่ได้จากการถ่ายมาปรับภาพโดยใช้เครื่องมือ blur tool ทำให้แสงที่เกิดขึ้นมีความสว่าง  
ขึ้นก่อนที่จะนำภาพดังกล่าวไปปรับลงบนกล่องไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

www.getprint.com/milev.php?mc=3&art=4213379

**Tea time**  
Original Bubble Tea

**LB-T**  
ตู้ใส่เครื่องดื่ม

550 บาท

| ขนาดโครง | ขนาดภาพ | โครง    | รวมแผ่น |
|----------|---------|---------|---------|
| 20X40    | 13X33   | 550.-   | 650.-   |
| 50X70    | 43X63   | 1800.-  | 2100.-  |
| 60X60    | 53X53   | 1800.-  | 2124.-  |
| 60X90    | 53X83   | 2500.-  | 2990.-  |
| 80X120   | 73X113  | 3900.-  | 4650.-  |
| 100X150  | 93X143  | 5900.-  | 7337.-  |
| 120X200  | 113X193 | 12000.- | 14365.- |

Tumlook.com

บริการออกแบบ เมนูเครื่องดื่ม โฟน จากชุดเมนูใหม่ล่าสุด. Light Box มีขนาดให้เลือก พร้อมติดตั้งระบบ โครงสร้าง. Glass 2mm Backlit Film โครงสร้าง PS Board 5mm หนา หนัก ทนไฟ ทนน้ำ ทนแดด ทนความร้อน

ภาพที่ 16 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 1

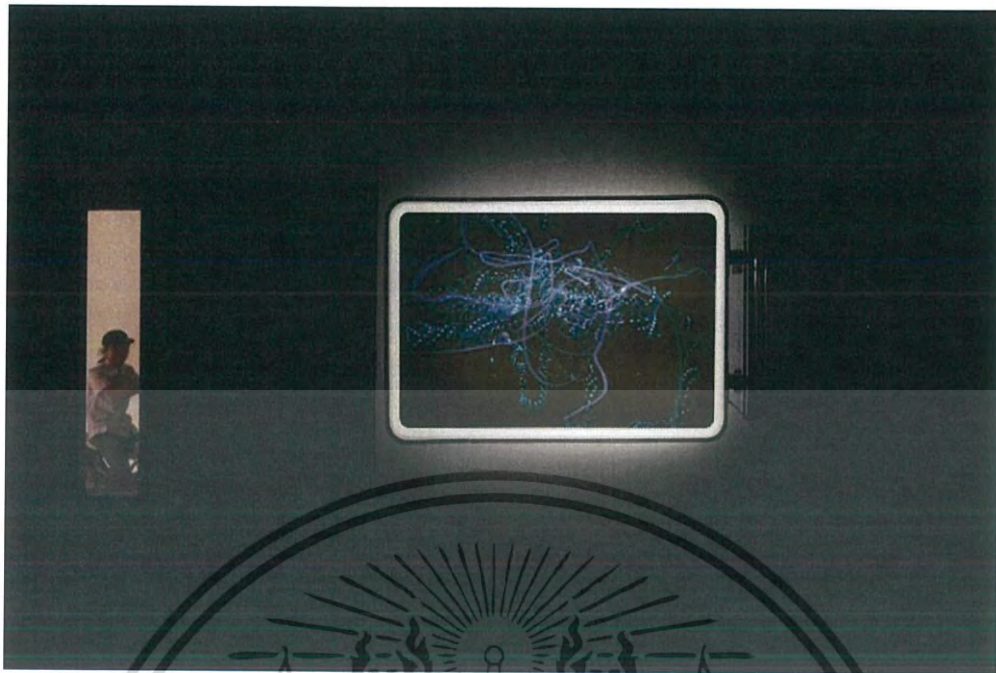
ค้นหาร้านรับทำกล่องไฟและได้ไปสั่งกล่องไฟในขนาดที่ต้องการไว้ร้านอยู่แถวพระราม2



ภาพที่ 17 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 5 ชุดที่ 1

ข้ายึดกับกำแพงของกล่องไฟที่ติดมากับทางร้านไม่สามารถหมุนได้อย่างที่ข้าพเจ้าต้องการ  
ข้าพเจ้าจึงทำขยัดขึ้นมาใหม่เพื่อไว้ห้กล่องไฟนั้นหมุนและดูได้ทั้งสองด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 6 ชุดที่ 1



ภาพที่ 19 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 7 ชุดที่ 1

ได้ลองนำทั้งหมดมาจัดวางร่วมกัน โดยทั้งสองข้างนั้นเป็นภาพถ่ายบนกล่องไฟส่วนตรงกลางเป็นวิดีโอประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2

ในส่วนของคุณที่ 2 ข้าพเจ้าได้ทำสเก็ตบอร์ดจากวัสดุ เลยลองไปหาซื้อสิ่งที่พอจะเป็นสเก็ตบอร์ดได้มาลองทำดู ข้าพเจ้าได้นำกระดานรองรีดผ้าหรือตะรีดผ้ามาทำให้เกิดเป็นสเก็ตบอร์ดจากกระดานรองรีดผ้า ข้าพเจ้าคิดว่ารูปทรงและลักษณะของกระดานรองรีดผ้าดูเหมาะสมและใกล้เคียงกับสเก็ตบอร์ดในแบบทั่วไป



ภาพที่ 21 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2

ข้าพเจ้านำทรักศเกิดบอร์คมาติดตั้งไปที่โต๊ะรีดผ้าแต่ปัญหาที่เกิดขึ้นผ้าในโต๊ะรีดผ้าไม่สามารถรับน้ำหนักในการขึ้น ไปขึ้นบนนั้นได้ดี ข้าพเจ้าจึงได้ตัดแผ่นไม้กระดานใหม่ให้สามารถรองรับน้ำหนักในการขึ้นได้



ภาพที่ 22 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2

รูปทรงของพลั่วตัดดินข้าพเจ้าคิดว่าก็สามารถนำมาทำเป็นสเก็คตบอร์คและสามารถเล่นได้จริงด้วยรูปทรงที่สามารถขึ้น ไปทรงตัวอยู่บนนั้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2

นำเหล็กมาเชื่อมที่ปลั่วเพื่อจะใส่ทริคและส้อม ได้สะดวกขึ้นและทำลวดลายเพื่อให้ดูคล้ายว่าวัตถุ  
นั้นคือสกีตบอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 5 ชุดที่ 2

และได้นำสเก็ตบอร์ดที่ทำขึ้นมาจากกระดาษรองรีดผ้าและพลาไปถ่ายวิดีโอการเล่น โดยถ่ายให้ในที่มืดและใช้ไฟฉายไปที่ตัวสเก็ตบอร์ดเพื่อให้ตัวสเก็ตบอร์ดโดดเด่นกว่าข้าพเจ้าที่กำลังเล่นอยู่



ภาพที่ 25 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 6 ชุดที่ 2

นำวิดีโอที่ได้ถ่ายตอนเล่นมาตัดต่อในโปรแกรม After Effects ส่วนไหนที่ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันเกินไปข้าพเจ้าก็ได้ตัดออก วิดีโอทั้งหมดประมาณ 2.30 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 26 ภาพกระบวนการสร้างงานชิ้นที่ 7 ชุดที่ 2

นำผลงานในชุดที่ 2 มาจัดวางรวมกัน โดยเขวนสเก็ตให้สามารถหยิบลงมาเล่นได้และมีวิดีโอประกอบอยู่ข้างๆกับสเก็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานพูดถึงการเครื่องไหวและความแปลกใหม่ในตัวสเก็ตบอร์ด โดยผลงานที่เกิดขึ้นเกิดจากสเก็ตบอร์ดทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นแสงไฟที่เกิดขึ้นหรือวัสดุที่นำมาจัดการให้เป็นสเก็ตบอร์ด

#### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานโดยรวมเกิดขึ้นมาจากไลฟ์สไตล์ของตัวข้าพเจ้า โดยใช้ไลฟ์สไตล์การเล่นสเก็ตบอร์ดออกมาทำงาน ผลงานเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพถ่าย ในตัวภาพถ่ายก็จะใช้กล้องไฟเพื่อขยายผลของแสงไฟ การจัดวางก็จะใช้วัสดุที่ใช้เป็นตัวสเก็ตบอร์ดมาจัดวาง

##### 4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ใช้สเก็ตบอร์ดในการทำงานเพราะว่าส่วนใหญ่ข้าพเจ้าสนใจสเก็ตบอร์ดและได้เล่นสเก็ตบอร์ดมาประมาณ 7 ปีแล้ว ปัจจุบันข้าพเจ้าก็ยังเล่นสเก็ตบอร์ดอยู่

##### 4.1.2 เนื้อหา (Content)

ข้าพเจ้าทำทางการเล่นสเก็ตบอร์ดและรูปทรงของสเก็ตบอร์ดเป็นตัวกำหนดในผลงาน

##### 4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชิ้นนี้ มีการแสดงออกทางด้านไลฟ์สไตล์ส่วนตัวของข้าพเจ้า การใช้ชีวิตประจำวัน และแสดงออกในความเป็นสเก็ตบอร์ดในแบบของข้าพเจ้า ความเคลื่อนไหวอย่างอิสระ ความแปลกใหม่ในรูปทรงของสเก็ตบอร์ด

## 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

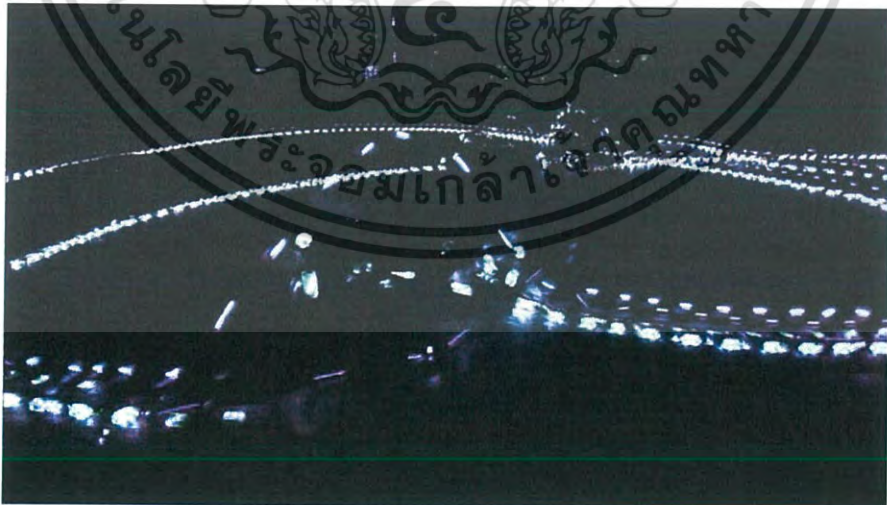
### เส้น (Lines)



ภาพที่ 27 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น

แสงไฟในลวดของสก็ตเตอร์ทำให้เกิดเส้นของแสง ทำให้เกิดการนำสายตาในการชมวิดีโอ

### สี (Color)

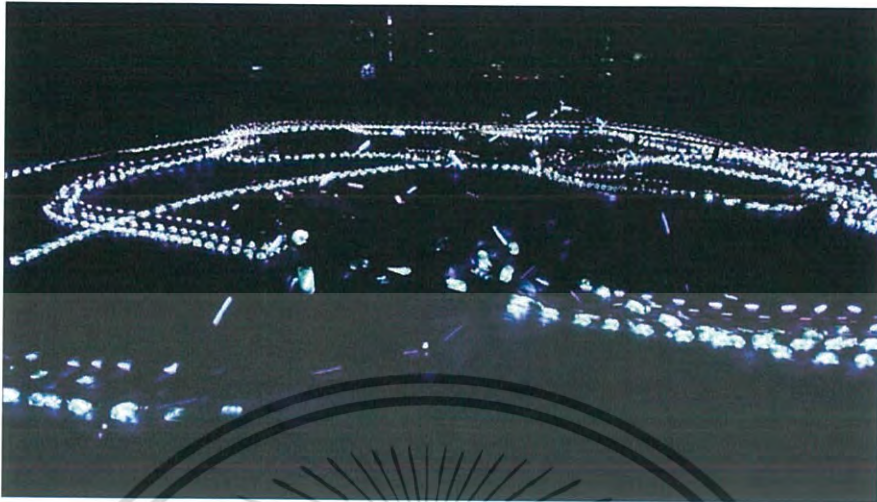


ภาพที่ 28 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี

สีจากแสงของลวดสก็ตเตอร์ทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของสีที่เกิดขึ้นซ้ำๆกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

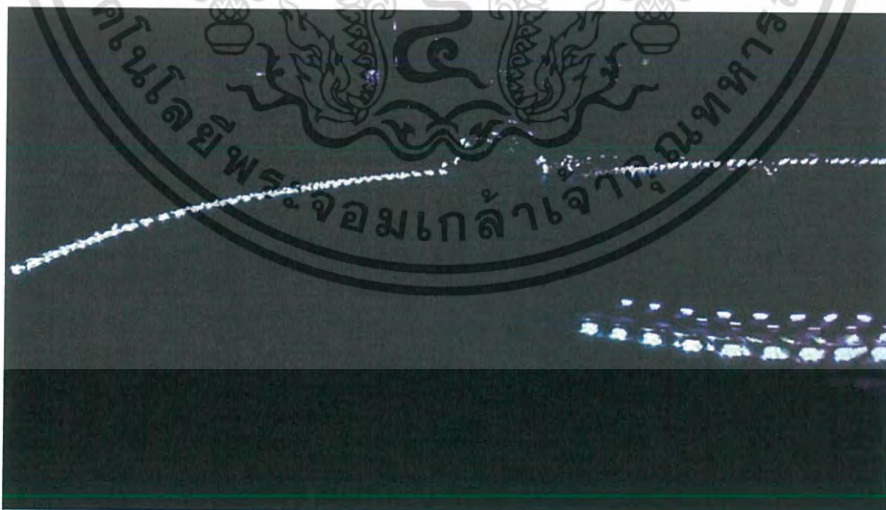
## น้ำหนัก (Volume)



ภาพที่ 29 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก

น้ำหนักเกิดจากการทับซ้อนของเส้นและแสงที่ตัดผ่านกันและความลึกของมุมมองทำให้เกิดน้ำหนักที่ต่างกันออกไป

## ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 30 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง

ที่ว่างสีดำเกิดจากความมืดในการถ่ายวิดีโอทำให้ไม่เกิดการแบ่งระหว่างท้องฟ้ากับพื้นดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง

รูปทรงอิสระจากวัสดุหลากหลายที่นำมาใช้ทำงาน เช่น พลับ กระจาดลงริดผ้า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แสงเงา (light and shadow)



ภาพที่ 32 ภาพแสดงการวิเคราะห์แสงเงา

ในงานของข้าพเจ้านั้น ได้เน้นเรื่องของแสงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของสเก็ตบอร์ดที่ข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคพิเศษ (Effect) เพื่อให้เกิดร่องรอยของสเก็ตบอร์ด

## พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว

ในงานของข้าพเจ้ามีพื้นผิวที่ขรุขระเกิดจากร่องรอยการเล่นสเก็ตบอร์ดของข้าพเจ้า ในการเล่นท่าแต่ละท่ามักทำให้เกิดร่องรอยในตัวผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิด และเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถ อธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รับรูปทรงที่ต้องการ ไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้า แยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวาง องค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่ง ดึงเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในศิลปนิพนธ์ดังนี้

#### ความหลากหลาย (Variety)



ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของเส้น ความละเอียดในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายทางการใช้รูปทรงลวดตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ความเคลื่อนไหว (Movement)



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

ความเคลื่อนไหวในผลงานจากเส้นแสงที่เกิดการทับซ้อนกันจนทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่รูปแบบอิสระ

## ความสมดุล (Balance)



ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

ในงานของข้าพเจ้าเลือกจัดวางให้เกิดความสมมาตรในผลงานจัดให้ภาพเคลื่อนไหวอยู่ตรงกลางและซ้ายขวาเป็นภาพถ่ายทำให้เกิดจุดในสายตาไปที่ตรงกลางของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สัดส่วน (Proportion)



ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

สัดส่วนในงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของความเป็นมิติของรูปทรงและจุดที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการซ้ำและมีพลังความเคลื่อนไหวที่สมดุล

## ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการจัดวางให้บทบาทสำคัญแก่การจัดวางและวัสดุ ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

การสร้างสรรค์ ศิลปิน หิวข้อเรื่องวิถีสเก็ตบอร์ดนั้น ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากการเสฟไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่นในยุค 1975 ซึ่งได้มีการกำเนิดกีฬาสเก็ตบอร์ดขึ้น ข้าพเจ้าได้ดูหนังเรื่อง Lord of Dogtowns ทำให้ข้าพเจ้าได้เกิดแนวความคิดในเชิงของศิลปะต่อหนังเรื่องนั้น โดยข้าพเจ้าคิดว่า การนำเอาสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจในไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่นที่นิยมเล่นสเก็ตบอร์ด มาทำให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะจะสามารถ ทำให้เกิดงานศิลปะชนิดไหน ได้บ้าง ข้าพเจ้าจึงได้หยิบเอาตัวสเก็ตบอร์ดมาทำเป็นงานศิลปะของข้าพเจ้า

ผลงานของข้าพเจ้าได้มีการปรับเพื่อให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนไทยมากขึ้น วัสดุที่ข้าพเจ้าได้หยิบยืมมาทำเป็นสเก็ตบอร์ดนั้น เป็นวัสดุที่ข้าพเจ้านั้นพบเห็นอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะสื่อถึงวิถีสเก็ตบอร์ดของประเทศไทยอีกด้วย ซึ่งในประเทศไทยนั้นกีฬาสเก็ตบอร์ดเป็นกีฬาที่ยังไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่หลายๆท่านอยู่มาก กลับถูกมองว่าเป็นกีฬาที่สร้างความเสียหายแก่ทรัพย์สิน และส่งเสียงรบกวนผู้อื่น ซึ่งข้าพเจ้าต้องการที่จะทำให้สเก็ตบอร์ดเป็นเหมือนงานศิลปะที่ทุกคนยอมรับและเข้าใจในตัวผลงาน ผู้ชมจะได้รับประสบการณ์ในการรับชมงานศิลปะมากขึ้น สามารถรับรู้ได้ถึงความหลากหลายของกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือสื่อต่างๆที่ศิลปินรุ่นใหม่สร้างสรรค์เป็นผลงานมากขึ้นจากนั้นจึงเริ่มร่างตัวผลงานออกมาในรูปแบบรูปภาพสามมิติ โดยใช้ วัสดุที่สื่อถึงความเป็นอยู่ของสังคมไทย ต่อมาจึงเริ่มที่จะทดลองหาความเป็นไปได้กับวัสดุและอุปกรณ์ ว่าชนิดใดเหมาะสมสำหรับนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์มากที่สุด จึงเริ่มผลิตชิ้นงานออกมา

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่ข้าพเจ้าสังเกตเห็นในการทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้คือ การหยิบยืมวัสดุในชีวิตประจำวันมาใช้ นั้น บางชิ้นไม่สามารถคงทนต่อการนำมาทำเป็นสเก็ตบอร์ด เพราะรูปทรงและความคงทนนั้นไม่เหมาะกับการเล่นสเก็ตบอร์ด การถ่ายทำวิดีโอก็ค่อนข้างหาพื้นที่ในการถ่ายได้ยาก เนื่องจากสภาพพื้นผิวของถนนในประเทศไทยมีความขรุขระอยู่มาก ไม่สามารถเล่นสเก็ตได้ หากข้าพเจ้าไม่ได้วางแผนการทำงาน ผลงานของข้าพเจ้าอาจจะล่าช้ามากกว่านี้และยังทำให้เวลาการสร้างสรรค์งานลดน้อยลง ควรที่จะวางแผนในการทดลองหาความเป็นไปได้จาก วัสดุ และ วัสดุ อย่างรอบคอบ เพื่อจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกตามเป้าหมายอย่างสมบูรณ์

## เอกสารอ้างอิง

**ประวัติskate board** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://www2.se-ed.net/skatepop/Skateboard.html> (วันที่สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2559)

**LORD OF DOGTOWN** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://sz4m.com/b488226> (วันที่สืบค้น 28 กุมภาพันธ์ 2559)

**สเก็ตบอร์ด** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[https://th.wikipedia.org/wiki/สเก็ตบอร์ด\\_\(กีฬา\)](https://th.wikipedia.org/wiki/สเก็ตบอร์ด_(กีฬา)) (วันที่สืบค้น 3 มีนาคม 2559)

**Jeson jessie** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Jason\\_Jessie](https://en.wikipedia.org/wiki/Jason_Jessie) (วันที่สืบค้น 17 มีนาคม 2559)

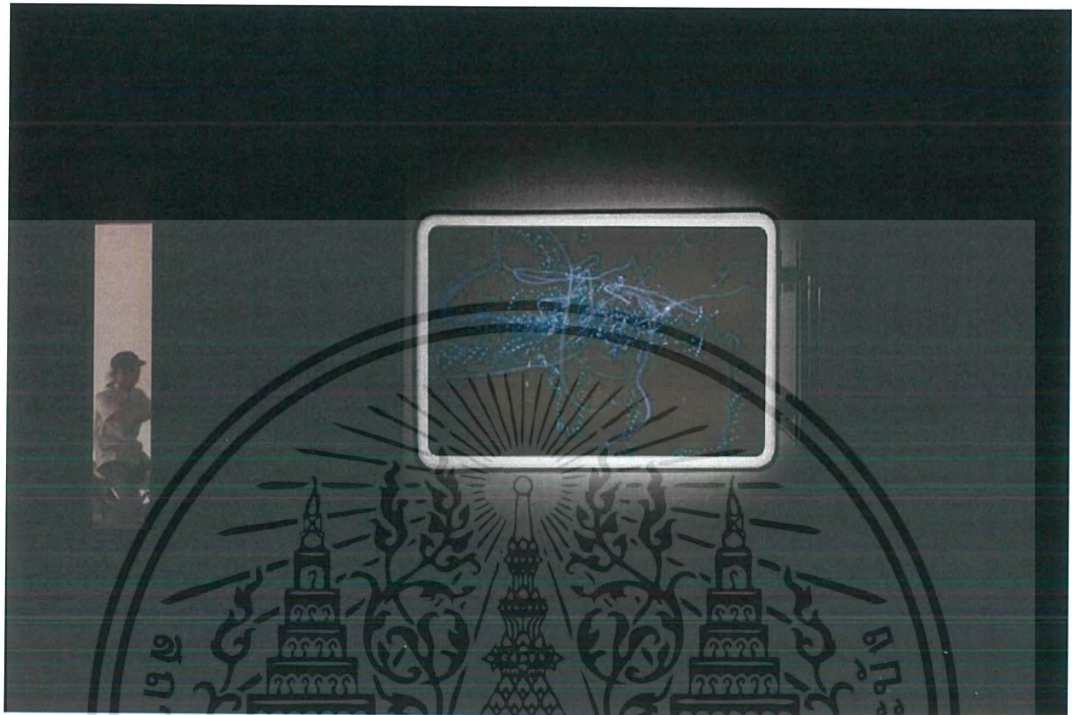
**Tony hawk** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tony\\_Hawk](https://en.wikipedia.org/wiki/Tony_Hawk) (วันที่สืบค้น 28 มีนาคม 2559)





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 1  
ชื่อผลงาน Way of skateboard 01  
เทคนิค Light box  
ขนาด 50 x 70 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน Way of skateboard 02

เทคนิค วีดีโอ

เวลา 2.08 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



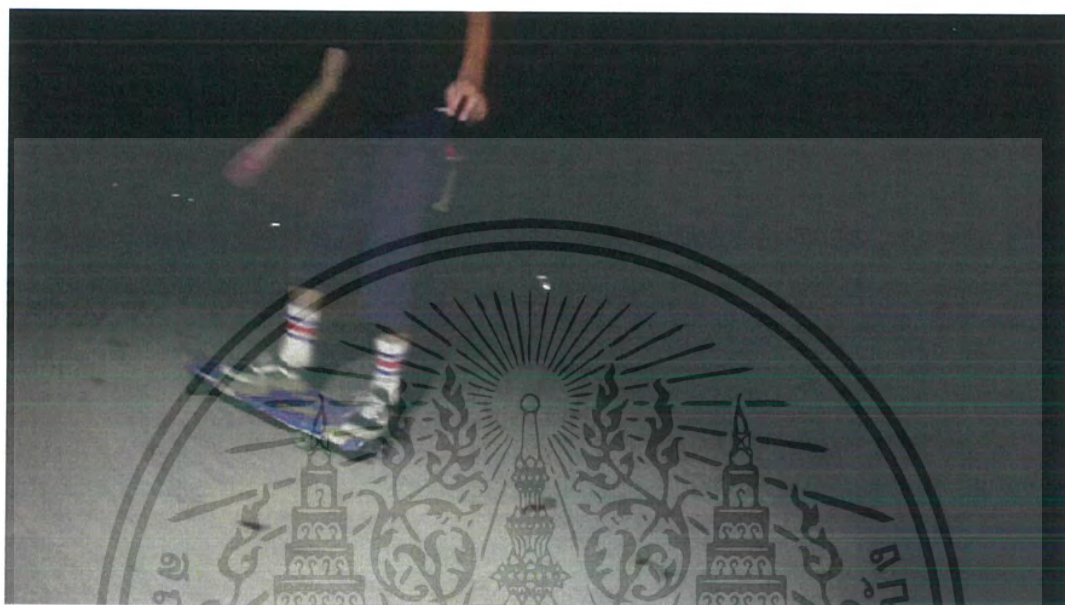
ภาพที่ 41 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน Way of skateboard 03

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 20 x 80 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน Way of skateboard 04

เทคนิค วีดีโอ

เวลา 2.21 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย ฤทธิรงค์ พันธุ์เฟื่อง  
วัน เดือน ปีเกิด 1 มกราคม 2537 ที่นครราชสีมา  
ที่อยู่ 68 หมู่ 6 ตำบล เมืองนาท อำเภอ ขามสะแกแสง นครราชสีมา  
โทร. 08-3226-2803  
ประวัติการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดช่องลม  
2551 โรงเรียนนนทรีวิทยา  
2554 วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง  
2559 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

## รางวัลและเกียรติประวัติ

2555

- ร่วมแสดงนิทรรศการ Inside/Out
- ร่วมแสดงนิทรรศการ SEA (What you SEE?)
- ร่วมแสดงนิทรรศการ First Step Photo Exhibition



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้