

การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “ทีนแกงค์สเตอร์”
FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “TEEN GANGSTER”



ศิลปินพจน์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

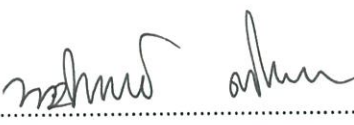
ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพถ่ายแฟชั่น หัวข้อ “ทีนแกงค์สเตอร์”

FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “TEEN GANGSTER”



ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  วันที่ 20/06/60

(อาจารย์พงษ์ศักดิ์ ตั้งติวจา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพถ่ายแฟชั่น หัวข้อ “ทีนแกงค์สเตอร์”
FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “TEEN GANGSTER”

ชื่อ นายอัมบุญ รัตนพงศ์ธระ
สาขาวิชา การถ่ายภาพ
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์พงษ์ศักดิ์ ตั้งดีวาจา

บทคัดย่อ

ภาพถ่ายชุดนี้เป็นภาพถ่ายประเภทแฟชั่น ในรูปแบบของแฟชั่นชิปฮอปสมัยใหม่ ผลงานนี้จะนำเสนอเสื้อผ้าในชุดภาพที่สื่อถึงเรื่องราวซึ่งภาพแต่ละภาพจะเล่าเรื่องโดยอ้างอิงจากไลฟ์สไตล์ของชาวแกงค์วัยรุ่นชิปฮอป โดยแต่ละภาพจะค่อยๆเล่าเรื่องราวของชุดภาพที่ละน้อย โดยผ่านอารมณ์ของตัวนายแบบ ท่าทาง และส่วนประกอบต่างๆของภาพ

ทั้งนี้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ได้รวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับ ตัวงานนี้ อาทิ ข้อมูล ประวัติของยุคสมัยชิปฮอป การวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์แฟชั่นชิปฮอป ประวัติช่างภาพที่เป็นแรงบันดาลใจ ขั้นตอนการทำงานที่เรียงตั้งแต่การเตรียมการ ตารางการวางแผน และแผนร่างก่อนทำงานจริง จนกระทั่ง ออกมาเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

กิตติกรรมประกาศ

โครงการศิลปนิพนธ์นี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจากความช่วยเหลือของบุคคลหลายฝ่าย ดังนี้
ขอขอบคุณ อาจารย์พงษ์ศักดิ์ ตั้งติวจา ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ รวมทั้งอาจารย์อรุชา จักรคชาพล
อาจารย์พิจักษณ์ ทนันทชัยบุตร ผู้ซึ่งให้คำปรึกษา คำแนะนำ และขัดเกลาศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จนสำเร็จ

ขอขอบคุณ พ่อกับแม่ ที่ช่วยสนับสนุนศิลปนิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี สนับสนุน
ทุนทรัพย์ในการทำศิลปนิพนธ์ ขอขอบคุณรุ่นพี่ จากหลายๆที่ ที่ให้ข้าพเจ้าไปปรึกษาแนวคิดและอะไร
หลายๆอย่าง ในระหว่างทำศิลปนิพนธ์

ขอขอบคุณพี่ผู้ตัดกาด สำหรับแนวคิดและวิธีการถ่ายทำ ขอขอบคุณ เพื่อนๆทุกคน ที่ให้ความ
ช่วยเหลือ และยอมเสียสละเวลามาช่วยศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบคุณอิม
คิว ไปท์ วิน บุนที่ให้ยืมอุปกรณ์และเสื้อผ้าไปประกอบการทำศิลปนิพนธ์ ขอขอบคุณอ้อฟ ที่ให้ยืม
คอมพิวเตอร์พิมพ์หนังสือศิลปนิพนธ์ ขอขอบคุณพี่เจมส์ที่ช่วยทำชุดและตุรระหว่างถ่ายทำ ขอขอบคุณ ณ ที่
เป็นกำลังใจและกำลังแรงช่วยเสมอมา ขอขอบคุณตัวเองที่ยอมเก็บเงินทั้งหมดและทำงานหาเงินต่างทำ
ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้จนเสร็จสิ้น

ท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกคนที่มีส่วนรวมในงานนี้

ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง

นายอัมบุณ รัตนพงศ์ธระ

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อ | ก |
| กิตติกรรมประกาศ | ข |
| สารบัญ | ค |
| สารบัญ (ต่อ) | ง |
| สารบัญภาพประกอบ | จ |
| สารบัญภาพประกอบ (ต่อ) | ฉ |
| สารบัญภาพประกอบ (ต่อ) | ช |
| บทที่ | |
| 1. บทนำ | 1 |
| 1.1. ที่มาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ | 1 |
| 1.2. แนวคิดในการสร้างสรรค์ | 1 |
| 1.3. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ | 1 |
| 1.4. ขอบเขตของการสร้างสรรค์ | 2 |
| 1.5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ | 2 |
| 2. ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน | 3 |
| 2.1. ฮีปฮอป | 3 |
| 2.1.1. ประวัติความเป็นมา | 3 |
| 2.1.2. ความหมายของฮีปฮอป | 8 |
| 2.2. ช่างภาพที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน | 12 |
| 2.2.1. Peter Lindbergh | 12 |
| 2.2.2. Steven Meisel | 12 |
| 3. ขั้นตอนการดำเนินการการสร้างสรรค์ผลงาน | 20 |
| 3.1. วิเคราะห์ข้อมูล | 20 |
| 3.2. การเตรียมงานก่อนถ่ายทำ (Pre Production) | 20 |
| 3.2.1. นายแบบ | 20 |

| | |
|--|----|
| 3.2.2. เสื้อผ้า | 21 |
| 3.2.3. รูปแบบการแต่งหน้า..... | 23 |
| 3.2.4. รูปแบบทรงผม | 23 |
| 3.2.5. การเลือกสถานที่ในการถ่าย | 24 |
| 3.2.6. การเลือกใช้แสงในการถ่าย (Prelighting) | 25 |
| 3.2.7. การเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายทำ | 26 |
| 3.3. ขั้นตอนการถ่ายทำ | 27 |
| 3.4. ขั้นตอนการเลือกภาพ | 30 |
| 3.5. ขั้นตอนการตกแต่งภาพ | 34 |
| 3.5.1. การปรับโทนสีเบื้องต้น | 34 |
| 3.5.2. การรีทัชภาพ | 36 |
| 3.5.3. การบันทึกไฟล์ | 38 |
| 3.6. ผลงานภาพถ่ายที่เสร็จสมบูรณ์ | 39 |
| 4. บทสรุป | 57 |
| 4.1. สรุปผลการทำงาน | 57 |
| 4.2. ปัญหาที่เกิดขึ้น | 58 |
| 4.3. แนวทางการแก้ไข | 58 |
| 4.4. ข้อเสนอแนะ | 58 |
| 4.5. ประโยชน์ที่จะได้รับ | 58 |
| บรรณานุกรม | 59 |
| ประวัติผู้เขียน | 60 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 แสดงแพชั่นใส่เสื้อผ้ากลับหลัง ของคริสครอส | 4 |
| 2.2 แสดงเครื่องประดับบลิง บลิง | 6 |
| 2.3 แสดงคอนเย เวสต์ ใส่เสื้อแนวสปอร์ตโค้ด | 7 |
| 2.4 แสดงคอมมอนส์ใส่เสื้อที่เซิร์ทที่เล็กลงและยีนส์ฟิตๆ | 8 |
| 2.5 แสดง DJ Grandmaster Flash ดีเจฮิปฮอปที่มีชื่อเสียง | 10 |
| 2.6 แสดง ปี-บอย ในงานเอ็มทีวี สตริท เฟสต์วัล | 11 |
| 2.7 แสดง กราฟฟิตี หนึ่งในองค์ประกอบของฮิปฮอป | 12 |
| 2.8 ช่างภาพ Peter Linbergh | 13 |
| 2.9 ผลงานของ Peter Linbergh | 13 |
| 2.10 ผลงานของ Peter Linbergh | 14 |
| 2.11 ผลงานของ Peter Linbergh | 14 |
| 2.12 ผลงานของ Peter Linbergh | 15 |
| 2.13 ผลงานของ Peter Linbergh | 16 |
| 2.14 ช่างภาพ Steven Meisel | 17 |
| 2.15 ผลงาน Steven Meisel | 17 |
| 2.16 ผลงาน Steven Meisel | 18 |
| 2.17 ผลงาน Steven Meisel | 18 |
| 2.18 ผลงาน Steven Meisel | 19 |
| 2.19 ผลงาน Steven Meisel | 21 |
| 3.1 นายแบบที่เลือก | 21 |
| 3.2 ตัวอย่างเสื้อผ้าของแบบ | 22 |
| 3.3 ตัวอย่างเสื้อผ้าของแบบ | 23 |
| 3.4 ตัวอย่างการแต่งหน้าของแบบ | 23 |
| 3.5 ตัวอย่างการทรงผมของแบบ | 24 |
| 3.6 แสดงสถานที่ | 25 |
| 3.7 แสดงการจัดแสง | 26 |
| 3.8 แสดงแผนผังการจัดไฟ | 27 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | | |
|------|-------------------------------------|----|
| 3.9 | แสดงเบื้องหลังการถ่ายภาพ | 28 |
| 3.10 | แสดงเบื้องหลังการถ่ายภาพ | 28 |
| 3.11 | แสดงตารางเวลา | 29 |
| 3.12 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 30 |
| 3.13 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 31 |
| 3.14 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 31 |
| 3.15 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 32 |
| 3.16 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 32 |
| 3.17 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 33 |
| 3.18 | แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ | 33 |
| 3.19 | แสดงตัวอย่างการปรับสี | 34 |
| 3.20 | แสดงตัวอย่างการปรับสี | 34 |
| 3.21 | แสดงตัวอย่างการปรับสี | 35 |
| 3.22 | แสดงตัวอย่างการปรับสี | 35 |
| 3.23 | แสดงตัวอย่างการรีทัช | 36 |
| 3.24 | แสดงตัวอย่างการรีทัช | 36 |
| 3.25 | แสดงตัวอย่างการรีทัช | 37 |
| 3.26 | แสดงตัวอย่างการรีทัช | 37 |
| 3.27 | แสดงตัวอย่างการรีทัช | 38 |
| 3.28 | แสดงการตั้งค่าในการบันทึกไฟล์ | 38 |
| 3.29 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 39 |
| 3.30 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 40 |
| 3.31 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 41 |
| 3.32 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 42 |
| 3.33 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 43 |
| 3.34 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 44 |
| 3.35 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 45 |
| 3.36 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 46 |
| 3.37 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 47 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | | |
|------|--------------------------------|----|
| 3.38 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 48 |
| 3.39 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 49 |
| 3.40 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 50 |
| 3.41 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 51 |
| 3.42 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 52 |
| 3.43 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 53 |
| 3.44 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 54 |
| 3.45 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 55 |
| 3.46 | แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ | 56 |



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ความคิดในการเริ่มทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เกิดจากที่ข้าพเจ้ามีความชอบ ความหลงใหลในวัฒนธรรมฮิปฮอปในยุคปัจจุบัน ที่มีความเท่ ความเป็นกลุ่มวัยรุ่นของพวกเขา ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความสนุกสนาน ความรัก มิตรภาพ และ ความดิบ ในความเป็นวัยรุ่น รวมถึงลักษณะการแต่งตัวของแฟชั่นฮิปฮอปในปัจจุบันนี้ ซึ่งแตกต่างจากฮิปฮอปในยุคก่อนหน้านี้ค่อนข้างมาก จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานฮิปฮอปในแบบคนเอเชียขึ้น

ข้าพเจ้าได้เริ่มมีความสนใจหยิบจับแนวคิดนี้มาผสมกับความเป็นแฟชั่น โดยเลือกเรื่องของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่นฮิปฮอปสมัยใหม่ มาเล่าเรื่องราวผ่านลักษณะของกลุ่มเพื่อน 4 คน ที่อยู่และทำกิจกรรมต่างๆด้วยกัน

1.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์

ภาพแฟชั่นที่สื่อถึงความกล้าและความเป็นกลุ่มเพื่อนในวัฒนธรรมฮิปฮอป โดยเล่าผ่านความเป็นอยู่ กิจกรรมของคนในแก๊งค์และความสนิทกันของกลุ่มเพื่อน

1.3 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เพื่อศึกษาการถ่ายภาพแฟชั่น โดยนำความชอบมาเป็นแรงบันดาลใจ
2. เพื่อศึกษาการถ่ายภาพแฟชั่นสตรีท ฮิปฮอป และความเป็นมาของวงการ
3. เพื่อฝึกฝนและพัฒนาการถ่ายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขอบเขตการศึกษา

กล้อง DSLR 6D + Cannon 70-200 F4 + Cannon 24-70 mm. F2.8

ไฟสตูดิโอ Bowen 500 w 2 หัว

ภาพอัดขยายขนาด 16.5x24.5 นิ้ว บนกระดาษ Enhanced matte จำนวน 16 ภาพ

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

- 1.ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล
- 2.ติดต่อหาชุด และอุปกรณ์ประกอบฉาก
- 3.ค้นหาสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำ
- 4.กำหนดแนวทางของงาน
- 5.สเก็ชภาพที่จะถ่ายพอประมาณ
- 6.ติดต่อทีมงาน / สถานที่พัก
- 7.ถ่ายทำ
- 8.ตกแต่งภาพ
- 9.อัดขยายภาพ/เข้ากรอบ/นำเสนอ

1.6 ประโยชน์ ที่คาดหวังจะได้รับ

- 1.ศึกษาและเข้าใจในวัฒนธรรมฮิปฮอปสมัยใหม่
- 2.ศึกษาและเข้าใจกระบวนการภาพถ่ายแฟชั่น
- 3.ศึกษาและเข้าใจกระบวนการวางแผนการทำงานให้ออกมาราบรื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 ฮิปฮอป

2.1.1 ประวัติความเป็นมา

แฟชั่นฮิปฮอป เป็นลักษณะเด่นของการแต่งตัว มีที่มาจากวัยรุ่นชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และวัยรุ่นละตินในย่านบร็อกซ์ (นิวยอร์ก) และต่อมากกระจายอิทธิพลสู่ฮิปฮอปในแถบอื่นอย่าง ลอสแอนเจลิส ชิคาโก ฟิลาเดลเฟีย พิตต์เบิร์ก อีสต์เบย์ (บริเวณอ่าวซานฟรานซิสโก) และ ทางตอนใต้ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งในแต่ละเมือง มีสไตล์ที่ส่งผลต่อกระแสแฟชั่นโลกในปัจจุบัน

แฟชั่นฮิปฮอปเป็นการแสดงเอกลักษณ์ ทัศนคติต่อวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ในอดีตจนปัจจุบัน และยังได้รับความนิยมก้าวสู่กระแสหลักของแฟชั่นโลกซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

ต้นทศวรรษที่ 1980 ถึงกลางทศวรรษที่ 1980

ต้นทศวรรษที่ 1980 มีการเกิดขึ้นของสปอร์ตแวร์ เครื่องแต่งกายกีฬา และแบรนด์แฟชั่น อย่างเช่น Le Coq Sportif, Kangol, อาดีดาส และ ไนกี้ ซึ่งเกิดมาพร้อมกับฮิปฮอป ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 ดาราฮิปฮอปในสมัยนั้นใส่เสื้อผ้าลักษณะอย่าง เสื้อวีสว่างมียี่ห้อ เสื้อหนังแกะ เสื้อรอมรองเท้า C&J Clark, รองเท้าบูต Dr. Martens และรองเท้าแตะ (ส่วนใหญ่ยี่ห้ออาดีดาส) ทรงผมที่นิยมในช่วงนั้นคือ Jheri curl อิตเจนปลายทศวรรษ 1980 จน hi-top ที่สร้างความนิยมโดย วิลล์ สมิต (The Fresh Prince) และ คริสโตเฟอร์ "คิต" ริด จาก คิต แอนด์ เฟลย์

เครื่องประดับที่ได้รับความนิยม อย่างเช่น แวนตาใหญ่ ๆ (Cazals หรือ Gazelles), หมวกแบบ bucket hat ยี่ห้อ Kangol, ป้ายชื่อ เข็มขัดชื่อแหวนเยอะๆ ส่วนทองและอัญมณีก็ได้รับความนิยมในช่วงทศวรรษที่ 1980 ถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของแฟชั่นฮิปฮอปจนถึงปัจจุบัน โดยทั่วไปแล้วเครื่องประดับผู้ชายจะเน้นโซ่ทองชิ้นใหญ่ ๆ ส่วนผู้หญิงจะเน้นตุ้มหูทอง Kurtis Blow และ Big Daddy เป็นผู้นำกระแสสร้อยคอทองคำ ส่วนผู้หญิง Roxanne Shanté จากวง Salt-N-Pepa นำกระแสตุ้มหูวงแหวนทองขนาดใหญ่ เครื่องประดับเหล่านี้แสดงถึงชื่อเสียงและฐานะ และบางครั้งก็มีแนวทางสื่อถึงดินแดนแอฟริกาในช่วงทศวรรษที่ 1980 แฟชั่นฮิปฮอปก็ถือเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งขององค์ประกอบโอลด์สคูลฮิปฮอป และมีเพลงที่ทวนรำลึกถึงช่วงนั้นอย่างเพลงของ Ahmad ในปี 1994 ที่ชื่อว่า

"Back in the Day" และ "Back in the Day" ซึ่งเกิดในปี 2002 ของมิชชี เอลเลียต ปลายทศวรรษที่ 1980 ถึงต้นทศวรรษที่ 1990



รูปภาพที่ 2.1 แสดงแฟชั่นใส่เสื้อผ้าย้อนหลัง ของคริสครอส

กระแสความนิยมของคนดำเพิ่มมากขึ้นจากอิทธิพลของแร็ปตั้งแต่ปลายทศวรรษที่ 1980 แฟชั่นและทรงผมแสดงถึงอิทธิพลชาวแอฟริกัน กางเกงเบลล่าซีได้รับความนิยมโดยเฉพาะแร็ปเปอร์แนวเต้นรำอย่าง เอ็มซี แฮมเมอร์ Fezzes หมวก kufi แบบอียิปต์ ,ชุดแบบ Kente ,โซ่แบบแอฟริกัน, ทรงผมเดรดล็อก, เสื้อผ้าในสีแดง ดำ เขียว ได้รับความนิยมในช่วงนั้น ศิลปินผู้นำอย่างเช่น Queen Latifah, KRS-One, Public Enemy, และ X-Clan ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1990 ศิลปินป๊อปแร็ปอย่างเช่น The Fresh Prince, Kid 'n Play และ เลิฟตอยeah แห่งวงทีแอลซี นำแฟชั่นหมวกแค็ปเบสบอลและเสื้อผ้าสีสะท้อนแสง คริสครอสนำแฟชั่นใส่เสื้อผ้าย้อนหลัง Kwamé จุดประกายแฟชั่นเสื้อผ้าย้อนยุคในช่วงสั้น ๆ ขณะที่ศิลปินคนอื่นแต่งตัวแบบเสื้อผ้าวางกลางยุคทศวรรษ 1980 ไนก็เข้าร่วมงานกับนักบาสเกตบอลชื่อดัง ไมเคิล จอร์แดน ตั้งแต่ปี 1984 เป็นต้นมา ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญจุดหนึ่ง ไนก็ได้บุกตลาดรองเท้าผ้าใบแนวสตรีทแวร์สำหรับคนเมืองในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 และต้นทศวรรษที่ 1990 ส่วนแบรนด์เสื้อผ้าย้อนยุคอย่าง Champion, Carhartt และ Timberland ก็มีสวนครองตลาดในฝั่งตะวันออกของฮิปปอปอเมริกันอย่าง วู-แทง แคลน และ Gangstarr ที่มีแนวการแต่งกายดูแบบกีฬา N.W.A. ศิลปินรุ่นบุกเบิกแนวแก๊งก์स्ता ได้รับความนิยมในเพลงแนวแก๊งก์स्ताในช่วงปลายทศวรรษ 1980 ใส่เสื้อผ้า กางเกงยี่ห้อ Dickies ,เสื้อและแจ็กเก็ตหลายตาราง, รองเท้าผ้าใบ Chuck Taylors และหมวกแก๊ปเบสบอลสีดำ แจ็กเก็ต Raiders Starter นอกจากนี้แฟชั่น แจ็กเก็ตรูปแบบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นภาพลักษณ์ของแก๊งค์โจรกรรมสำหรับสื่อมวลชน แฟชั่นฮิปฮอปในยุคนี้ยังมีอิทธิพลต่อแฟชั่นระดับสูง ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 Isaac Mizrahi ได้รับอิทธิพลจากช่างลิฟท์ของเขาที่ใส่โซ่ทองชิ้นใหญ่ คอลเลกชันนี้ของเขาได้รับอิทธิพลอย่างสูงจากแฟชั่นฮิปฮอป นางแบบใส่เสื้อรัดรูปสีดำ โซ่ทอง เข็มขัดข้อสี่ทอง แจ็กเก็ตสีดำกับหมวกเฟอร์ ในต้นยุค 1990 แชนเนลมีการโชว์แฟชั่นที่รับอิทธิพลจากฮิปฮอปอยู่หลายโชว์ หนึ่งในนั้น นางแบบใส่เสื้อแจ็กเก็ตหนังสีดำและมีโซ่ทอง^[5] อีกชุด ใส่ชุดยาวสีดำ มีเครื่องประดับหนัก ๆ อย่าง โซ่กุญแจสีเงิน

กลางทศวรรษที่ 1990 ถึงปลายทศวรรษที่ 1990

แก๊งค์สตาสไตล์ หรือที่คนไทยรู้จักกันในชื่อว่า "แนวแก๊งค์" แฟชั่นแบบแก๊งค์สตาเป็นสิ่งที่พบเห็นได้บ่อยในแฟชั่นฮิปฮอป ในช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 แฟชั่นฮิปฮอป ได้รับอิทธิพลจากการแต่งกายของอันธพาลข้างถนน และนักโทษเร่ปอร์ฟิงเวสต์โคสต์ นำเอาสไตล์ของพวกเขาเม็กซิกัน-อเมริกันมา อย่างเช่น การใส่กางเกงหลวม ๆ , รอยสักสีดำ, มีการสักบนร่างกายเป็นสัญลักษณ์แก๊งค์หรือมีการเฝือกผ้า Banadas สีต่างๆเพื่อบ่งบอกแก๊งค์ เช่นผ้าสีแดงเป็นแก๊งค์ Bloods หรือสีฟ้าเป็นแก๊งค์ Crips เป็นต้น , การเอาเสื้อเชิร์ตหลุดออกจากรอกกางเกงหนึ่งข้าง ยีนส์สีเข้มแบบนักโทษก็ได้รับความนิยม และสไตล์การใส่กางเกงหลวมตุต เอวต่ำโดยไม่มีเข็มขัด ก็เป็นสไตล์ที่มาจากในคุก รวมถึงกิริยา สัญลักษณ์ทางมือ ก็มาจากวัยรุ่นชาวแอฟริกัน-อเมริกันแถบลอสแอนเจลิสก่อน แล้วจึงขยายโดยสังคมนฮิปฮอปในทางกว้างฮิปฮอปทางฝั่งเวสต์โคสต์ สังคมนฮิปฮอปได้ทวนสู่แฟชั่นแก๊งค์สเตอร์ในยุค 1930-1940 มาเป็นแรงบันดาลใจ อิทธิพลมาเพีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Scarface ในปี 1983 ที่ได้รับความนิยมในหมู่ชาวฮิปฮอป มีเร่ปอร์หลายคนแต่งตัวเหมือนพวกแก๊งค์เตอร์ในยุคนั้น อย่างเช่น มีหมวกแบบ bowler, ใส่สูทเสื้อในสองชั้น, เสื้อเชิร์ตผ้าไหม, รองเท้าหนังจระเข้ และในบางแห่งในมิดเวสต์ รวมถึงดีทรอยต์ เป็นสไตล์สำคัญ สไตล์หนึ่งของฮิปฮอปที่นั่น แนวเพลงฮิป-ฮอป ได้รับความนิยมในช่วงปลายทศวรรษ 1990 จากผลงานแรกเริ่มของฌอน คอมบัส แลบนิวยอร์ก ในเวลานั้นแฟชั่นของเขา จะมีลักษณะเสื้อสี่สไลด์ ชุดนักบินพีวีซีสีบาดตา และเครื่องประดับ เขานำแฟชั่นสู่วงการฮิปฮอป และนำทิศทางความเจิดจ้าของสี แสง รวมถึงในมิวสิกวิดีโอที่เขาร่วมสร้าง ฌอน คอมบัสยังได้ออกไลน์เสื้อผ้า และยังใส่เสื้อผ้าอย่าง Karl Kani และ FUBU เขานำฮิปฮอปก้าวเข้าสู่กระแสหลัก ผลก็คือ กระแสแฟชั่นฮิปฮอปหลายล้านเหรียญดอลลาร์ และการกลับมาของทรงผมแบบดั้งเดิมของชาวแอฟริกัน-อเมริกัน อย่าง คอรัโน่ว์ และ แอฟโฟร์ รวมถึงทรงผม Caesar สำหรับผู้ที่ไว้ผมแบบคอรัโน่ว์ และ Caesar จะรักษาผมโดยการใส่ ทุ-แร็ก ขณะนอนหลับหรือกิจกรรมในบ้าน จนดู-แร็ก ก็กลายเป็นแฟชั่นฮิปฮอปอีกอย่างหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในยุคของฮิป-ฮอป ยังมีการแบ่งแยกแฟชั่นระหว่างผู้ชายกับผู้หญิง ที่แต่ก่อนดูคล้ายคลึงกัน แฟชั่นฮิปฮอปผู้หญิงจะเลียนแบบการแต่งกายของผู้ชาย อย่างเช่นใส่ยีนส์หลวมๆ ,แว่นตากันแดด "Loc", รองเท้าบูตหนัก ๆ ศิลปินที่แต่งตัวอย่าง ดาแบร์ต ซึ่งเธอจะแต่งหน้าบ้าง ต่อมาอุตสาหกรรมแฟชั่นได้ผลิตกางเกงและบูตที่ดูเป็นผู้หญิงขึ้น ศิลปินหญิงที่เป็นผู้นำเช่น ลิล คิม และ ฟ็อกซี บราวน์ ที่มีรูปลักษณ์ตื่นเต้น ผจญภัย ส่วนแฟชั่นฮิปฮอปผู้หญิงที่ดูหรูหรา เช่น คิโมรา ลี ซิมมอนส์ เจ้าของไลน์เสื้อผ้า Baby Phat ขณะที่ลอรีน ฮิลล์ และ อีฟ ดูเป็นอนุรักษ์นิยม แต่ยังคงนำความรู้สึกความเป็นผู้หญิงและฮิปฮอปเข้าด้วยกัน

วัฒนธรรมเครื่องประดับ



รูปภาพที่ 2.2 แสดงเครื่องประดับบลิง บลิ่ง

ในช่วงกลางถึงปลายยุคทศวรรษ 1990 แฟล็ตตินิมได้มาแทนที่ทองคำ สำหรับแฟชั่นฮิปฮอป ศิลปินและแฟนเพลงสวมใส่เครื่องประดับจากแฟล็ตตินิม (หรือเงิน) และมักประดับไปด้วยเพชร เจีย-ซี ,จิวเวลล์ และ เดอะฮ็อตบอยส์ ตอบรับกระแสนี้อย่างมาก การใช้แฟล็ตตินิมได้รับความนิยมในที่สุด ไบรอัน วิลเลียม แร็ปเปอร์จากค่าย แคชมันนี่เรคคอร์ด ประดับเพชรที่ฟันอย่างถาวร รวมถึงมีแฟชั่นติดเครื่องประดับลงที่ฟันที่สามารถถอดได้ จนมาถึงการมาถึงของแฟชั่นเครื่องประดับ ในการเปลี่ยนศตวรรษใหม่ เกิดแบรนด์หรูหราชได้ก้าวสู่ตลาดแฟชั่นฮิปฮอป รวมไปถึงแบรนด์หรูหราชอย่าง Gucci และ Louis Vuitton ที่มีแฟชั่นฮิปฮอปปรากฏในมิวสิกวิดีโอและภาพยนตร์ สपोर्टแวร์

ทอมมี ฮิลฟิเกอร์ เป็นหนึ่งในแบรนด์ด้านสปอร์ตแวร์ที่โดดเด่นในช่วงทศวรรษที่ 1990 ถึงแม้ว่า Polo, Calvin Klein, Nautica, และ DKNY ก็โด่งดังเช่นกัน สบูิปต์อกใส่เสื้อถักของทอมมี ฮิลฟิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกอร์ ออกรายการในเซทเทอร์เดย์ไนท์ไลฟ์ ผลคือในวันถัดมาร้านในนิวยอร์กก็ขายเสื้อแบบนี้หมดอย่างรวดเร็วทอมมี ฮิลฟิเกอร์มีตลาดแฟชั่นฮิปฮอปใหม่ คือนำแร็ปเปอร์ชื่อดังมาช่วยในการประชาสัมพันธ์บริษัท อย่างเช่น ดิดดี และ คูลิโอ ก็เคยเดินโชว์บนแคทวอล์คแล้ว ส่วนแบรนด์อื่นอย่าง FUBU, Ecko Unlimited, Mecca USA, Lugz, Rocawear, Boss Jeans by IG Design, และ Enyce ก็ก้าวสู่วงการสตรีทแวร์มากขึ้น โดยพวกเขาตามทอมมี ฮิลฟิเกอร์ ด้วยการใส่โลโก้ขนาดใหญ่บนผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบอเมริกัน

Throwback jerseys คือแฟชั่นกีฬาที่ใส่เสื้อนักกีฬาฮีโรในอดีต เช่น จอห์นนี่ ยูนิทาส, ดร. เจ, มิกกี แมนเทิล เป็นต้น หนึ่งในกระแสของสปอร์ตแวร์ที่เกิดขึ้นเช่นแบรนด์ Mitchell & Ness Throwback jerseys ได้รับความนิยมสำหรับแฟชั่นฮิปฮอป อย่างเช่นในมิวสิกวิดีโอในช่วงแรกๆ ของวิลล์ สมิธ ในช่วงต้นยุค 90 อย่างเพลง "Summertime" สไปค์ ลีก็เช่นกันใส่ชุดแบบ Los Angeles Dodgers ในภาพยนตร์เรื่อง Do the Right Thing แต่ในช่วงปลายยุคทศวรรษที่ 1990 เนื่องจากความนิยมมากขึ้น จึงทำให้ราคาเครื่องแต่งการแพงมาก ราคาสูงกว่า 100 ดอลลาร์สหรัฐ ศิลปินฮิปฮอปก็นิยมสวมใส่ชุดแบบนี้ในมิวสิกวิดีโอ ทำให้ความต้องการมากขึ้น จนมีการทำของปลอมเกิดขึ้น

ในช่วงกลางถึงปลายยุค 2000 ก็หันมาแต่เสื้อผ้าแบบนี้ อย่างเช่น เจย์-ซี ที่ร้องเพลงแร็ปที่มีเนื้อว่า "And I don't wear jerseys, I'm 30-plus, Give me a crisp pair of jeans, Button up." แฟชั่นฮิปฮอปสมัยใหม่



รูปภาพที่ 2.3 แสดงคอนเย เวสต์ ใส่เสื้อแนวสปอร์ตโค้ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในช่วงทศวรรษที่ 1990 และในยุคถัดไป ศิลปินฮิปฮอปหลายคนเริ่มมีแบรนด์ โลกแฟชั่นของตัวเอง^[9] อย่างเช่น วู-แทง แคลน (กับ วู-แวร์), รัชเชลล์ ซิมมอนส์ (กับ แพต ฟาร์ม), คิโมรา ลี ซิมมอนส์ (กับ เบบี แพต), ดิดดี (กับ ฌอน จอห์น), เดมอน แดช กับ เจย์-ซี (กับ Rocawear), 50 เซ็นต์ (กับ G-Unit Clothing), เอ็มมีเน็ม (กับ Shady Limited), ทูแพ็ก (กับ Makaveli) และ เอาท์แคสต์ (กับ OutKast Clothing) ส่วนบริษัทที่ผลิตสินค้าแฟชั่นฮิปฮอปเช่น Karl Kani and FUBU, Ecko, Dickies, Girbaud, Enyce, Famous Stars and Straps, Bape, LRG, Timberland Boots, และ Akademiks

กระแสปัจจุบัน



รูปภาพที่ 2.4 แสดงคอมมอนส์ใส่เสื้อที่เชิร์ตที่เล็กลงและยีนส์ฟิตๆ

เนื่องจากกระแสในปัจจุบันคือการ ย้อนไปยังยุค โอลด์สคูล เสื้อผ้า การแต่งกายก็ย้อนไปในยุคต้นทศวรรษที่ 1980 เครื่องแต่งกายสู่ความทันสมัย (หรือเรียกว่า เบิร์ป-ฮ็อป) ที่อาจมีไอเท็มอย่าง เสื้อเชิร์ตโปโล เสื้อสปอร์ตโค้ต เสื้อเชิร์ตทอ หัวเข็มขัดใหญ่ ๆ คัพปลิงค์ สิ่งประดับตกแต่งรูปกะโหลกหรือกระดูก ฮู้ดแบบชิป เสื้อเชิร์ตลายสก๊อต แพชั่นได้รับแรงบันดาลใจจากหิมะ ยีนส์ฟิตๆ เสื้อที่เชิร์ตที่สั้นลงก็เป็นกระแสที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อจะได้โชว์เข็มขัดหรือหัวเข็มขัด หรือโซ่ แต่สไตล์การใส่เสื้อผ้าแบบหลวม ๆ ก็ยังคงความสำคัญอยู่ ศิลปินฮิปฮอปหัวก้าวหน้าก็ใส่ในสไตล์ เบิร์ป-ฮ็อป และที่ดูล้ำหน้า อย่าง คอนเย เวสต์ ,คอมมอน ,วิลล์.ไอ.แอม และ อังเดร 3000 เช่นเดียวกับแฟชั่นที่ได้รับอิทธิพลจากนักสเก็ต ชูดฟิต ๆ อย่าง ฟาร์เรลล์ วิลเลียมส์ และกระแสยุค 1980 ก็เกิดใหม่ อย่างแบรนด์เสื้อผ้า Members Only, โซ้ใหญ่ ๆ และแว่นตากันแดดขนาดใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ความหมายของฮิปฮอป

ฮิปฮอป (อังกฤษ: Hip Hop) หรืออาจเขียนเป็น ฮิป-ฮอป (อังกฤษ: Hip-hop) มีความหมายถึงในด้านดนตรีแนวฮิปฮอป ที่เป็นที่ยอมรับสำหรับวัยรุ่นอเมริกาและทั่วโลก จนถูกยกระดับให้เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งมีรากฐานการพัฒนามาจากชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และ ชาวละติน โดยในช่วงยุค 70' หลังจากที่ดนตรีดิสโก้ที่พัฒนามาจาก แนวเพลงฟังก์ ในแบบของโมทาวน์ ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทำให้มีการเปิดแผ่นเพลงในคลับต่าง ๆ และด้วยการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี เกิดการสร้าง loop, beat ใหม่ ๆ ขึ้นมา ดนตรีฮิปฮอป จึงถือกำเนิดขึ้น

คำว่า ฮิปฮอป มักถูกยกเครดิตให้กับ Keith Cowboy แร็ปเปอร์วง Grandmaster Flash & The Furious Five ถึงแม้ว่าในยุคนั้นศิลปินอย่าง LoveBug Starski, Keith Cowboy, และ DJ Hollywood จะถูกเรียกในนามของ "Disco Rap" แต่เครดิตก็มักยกให้กับ Keith Cowboy ในช่วงยุค 70' เมื่อวัยรุ่นในย่านละแวกใกล้เคียงต้องการจะจัดงานปาร์ตี้ รื่นเริง (block party) ดนตรีฮิปฮอปจึงได้รับการแพร่ขยายเป็นที่รู้จัก ซึ่งฮิปฮอปก็ไม่ได้ถูกจำกัดแค่ว่าเป็นแนวดนตรีชนิดหนึ่งอีกต่อไป แต่ยังได้รับการยกระดับให้เป็น วัฒนธรรมอย่างหนึ่งด้วย โดย วัฒนธรรมฮิปฮอปจะเกิดขึ้นได้ โดยต้องมีปัจจัย 4 อย่าง คือ

กราฟฟิตี (graffiti) เป็นการเพนท์ ฟัน กำแพง ความหมายเพื่อการเชื้อเชิญ แหก หรือสาว ๆ ในละแวกนั้นว่างานปาร์ตี้เริ่มที่ไหนเมื่อไหร่

ดีเจ (DJ) ซึ่งมาจากคำว่า disc jockey ทำหน้าที่เป็นผู้เปิดแผ่นเพลง ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในงานปาร์ตี้

บี-บอย (B-Boy) - เป็นกลุ่มคนที่มาเต้นในช่วงระหว่างที่ดีเจกำลังเซ็ทแผ่นเพลง เพื่อเป็นการคั่นเวลา ซึ่งลักษณะการเต้น เราจะเรียกว่าเบรกแดนซ์ (break dance)

เอ็มซี (MC) เป็นแร็ปเปอร์ซึ่งหลังจากที่ ดีเจ เซ็ทแผ่นเรียบร้อยแล้ว MC จะทำหน้าที่ดำเนินงาน และงานปาร์ตี้ก็ได้เริ่มขึ้น



รูปภาพที่ 2.5 แสดง DJ Grandmaster Flash ดีเจฮิปฮอปที่มีชื่อเสียง



รูปภาพที่ 2.6 แสดง บี-บอย ในงานเอ็มทีวี สตรีท เฟสติวล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.7 แสดง กราฟฟิตี หนึ่งในองค์ประกอบของฮิปฮอป

ตอนต้นยุค 70s เริ่มจากดีเจในสมัยนั้นที่เป็นส่วนในการเล่นดนตรีแนวเบรก-บิท (break-beat) ซึ่งเป็นที่นิยมในการเต้นรำในสมัยนั้น DJ Kool Herc และ Grandmaster Flash ได้แยกการตีเจออกมาโดยเน้นเพื่อให้เกิดการเต้นรำได้ตลอดทั้งคืน เบรก-บิทนั้นก็พัฒนามาจากเพลงฟังก์ที่มีพวกเครื่องเล่นเพอร์คัชชันเล่นอยู่ด้วย และนี่ก็เป็นการพัฒนาของดีเจ รวมถึงคัตติง (cutting) ด้วย

การเร้าป่านั้น พวก MC ตอนแรกจะพูดเพื่อโปรโมทให้ดีเจในงานปาร์ตี้ต่าง ๆ แต่เริ่มมีการพัฒนาโดยการใส่เนื้อร้องลงไป โดยเนื้อหาอาจจะเกี่ยวกับชีวิต เรื่องรอบตัว ยาเสพติด เซ็กส์ โดย Melle Mel มักถูกยกเครดิตว่าเป็น MC คนแรก ปลายยุค 70s ดีเจหลายคนได้ออกแผ่น โดยมีการเร้าปลงจังหวะเพลง เพลงที่ตั้ง ๆ มีอย่าง "Superrappin'" ของ Grandmaster Flash & The Furious Five, "The Breaks" ของ Kurtis Blow และ "Rapper's Delight" ของ The Sugar Hill Gang เป็นต้น

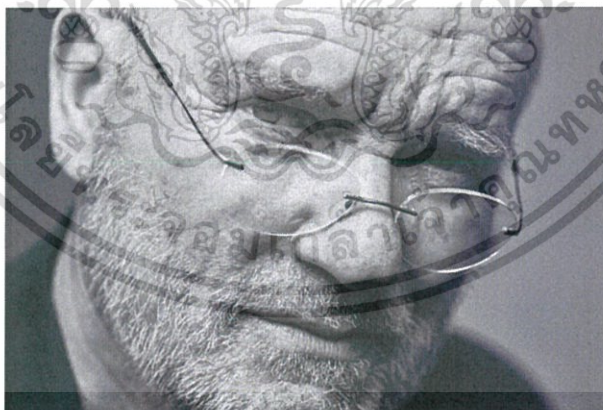
จนกระทั่งในปี 1983 ฮิปฮอปถูกย่ำให้ชัดเจนขึ้นเมื่อ Afrika Bambaataa and the Soulsonic Force ได้ออกแผ่นที่ชื่อว่า "Planet Rock" แทนที่จะเป็นการเร้าในจังหวะดิสโก้ Bambaataa ได้ใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์แบบใหม่ขึ้นมาแทน โดยเทคโนโลยีซินธิไซเซอร์สมัยนั้น จนกระทั่ง ฮิปฮอปเข้าสู่กระแสหลัก เป็นที่นิยมอย่างมากในยุค 90s ซึ่งในปัจจุบันมีศิลปินแนวฮิปฮอปอยู่จำนวนมาก

2.2 ช่างภาพที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 Peter Lindbergh

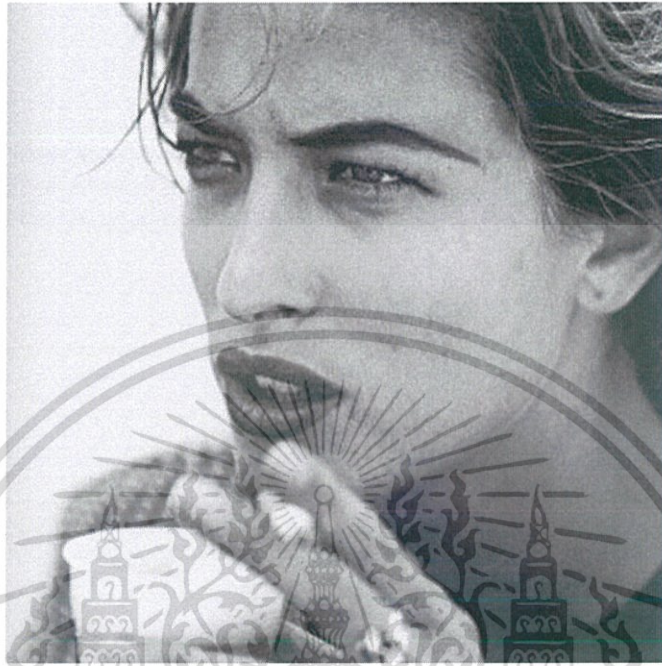
ปีเตอร์ ลินเบิร์ก (Peter Lindbergh) เกิด 23 พฤศจิกายน 1944 เป็นช่างภาพชาวเยอรมัน เขาเริ่มต้นเป็นช่างภาพในปี 1971 จากการเป็นช่างภาพโฆษณาและได้ย้ายไปอยู่ในปารีสปี 1978 เพื่อศึกษางานแฟชั่นขั้นสูงอย่างแท้จริง ภาพถ่ายของเขาได้ถูกตีพิมพ์โดยนิตยสาร Stern และ Vogue เขาได้มีโอกาสถ่ายภาพ Celine Dion สำหรับโฆษณา Meriah Carey ทำให้เขากลายเป็นช่างภาพที่มีอิทธิพลต่อโลกแฟชั่นและมีชื่อเสียงจากการสร้างสุดยอดนางแบบในยุค 1990

ลักษณะภาพถ่ายของเขามักเป็นภาพขาวดำ ถือได้ว่าเป็น "ปรมาจารย์ภาพถ่ายขาวดำ" ส่วนภาพสีของเขาจะดูมีครีมนี สีสันสดใส การถ่ายแบบ เขาได้สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับตัวแบบ และสามารถถ่ายทอดในเรื่องของคาแร็คเตอร์และอารมณ์ของตัวแบบออกมาได้ดี เขาสร้างเรื่องราวให้กับภาพถ่ายโดยอ้างอิงบรรยากาศของยุคก่อนๆ อยู่เสมอ เรียกว่าเป็น "ปรมาจารย์ภาพถ่ายที่ให้อารมณ์เหมือนดูภาพยนตร์" อีกด้วย



รูปภาพที่ 2.8 ช่างภาพ Peter Linbergh

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.9 ผลงานของ Peter Linbergh



รูปภาพที่ 2.10 ผลงานของ Peter Linbergh

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.11 ผลงานของ Peter Linbergh



รูปภาพที่ 2.12 ผลงานของ Peter Linbergh

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.13 ผลงานของ Peter Linbergh

สรุป

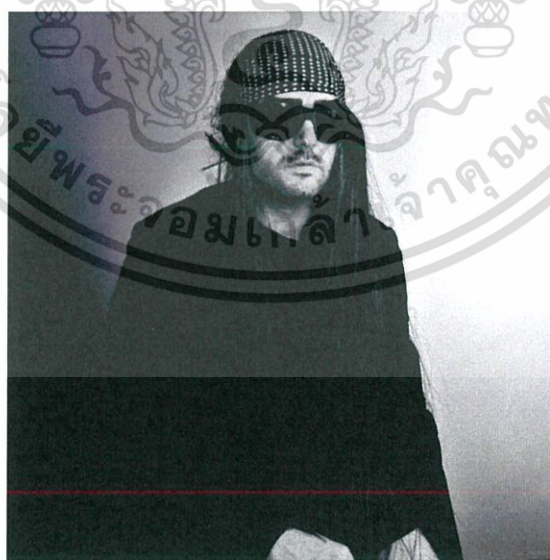
สิ่งที่จะนำมาใช้ในงานคือ การถ่ายภาพด้วยเทคนิค cinematic photography เป็นการถ่ายภาพนิ่งที่เล่าเรื่องราวเหมือนภาพยนตร์ ลักษณะการโพสของตัวแบบจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านสีหน้าชัดเจน มีอารมณ์ร่วมกันระหว่างแบบกันเอง การใช้ฉากจะทำให้เกิดระยะของภาพที่มีความลึก ตื้น ลักษณะแสงที่ใช้จะเป็นแสงที่ดูธรรมชาติและดูอึมครึมในแบบธรรมชาติ และให้ฉากมีส่วนร่วมกับการเล่าเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Steven Meisel

สตีเวน ไมเซล (Steven Meisel) เกิดปี 1954 เป็นชาวอเมริกัน เขาเริ่มจากการเป็นนักวาดภาพประกอบแฟชั่นและผลัดเปลี่ยนมาเป็นช่างภาพแฟชั่นที่โด่งดัง เขาทำงานให้ Vogue สหรัฐอเมริกาและอิตาลี นอกจากนี้เขายังยังมีอิทธิพลมากต่อเหล่านายแบบนางแบบระดับโลก เขาเป็นคนเลือกว่านางแบบคนไหนจะได้ถ่ายขึ้นปก ถ่ายโฆษณาของแบรนด์ดัง เพราะเขาเป็นคนถ่ายเอง นางแบบคนไหนก็ตามที่เขาสลักต้นล้วนแต่ก้าวขึ้นเป็นนางแบบดังทั้งสิ้น เขามักฝันถึงสาวจากสังคมชั้นสูงอย่าง Gloria Guinness และ Babe Paley ซึ่งในสายตาเขาเป็นอุดมคติของความงามและสังคมชั้นสูง และเขายังคงชื่นชมช่างภาพเช่น Jerry Schatzberg, Irving Penn, Richard Avedon และ Bert Stern

ลักษณะภาพถ่ายของเขา มักจะชอบจับประเด็นต่างๆในสังคมมาเล่าเรื่องผ่านถ่ายแฟชั่น จะทำให้ผู้อ่านมีความรู้สึกเหมือนดูภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพที่เหมือนกับภาพข่าว การวางคอมโพสของภาพ ถ้าเขาได้ถ่ายนางแบบที่เขาชื่นชอบ เขาจะเปลี่ยนมาถ่ายภาพบุคคล เพื่อให้ผู้อ่านได้เสพความงดงามของเสื้อผ้าหน้าผมและการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวนางแบบได้อย่างชัดเจนมากขึ้น



รูปภาพที่ 2.14 ช่างภาพ Steven Meisel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.15 ผลงาน Steven Meisel

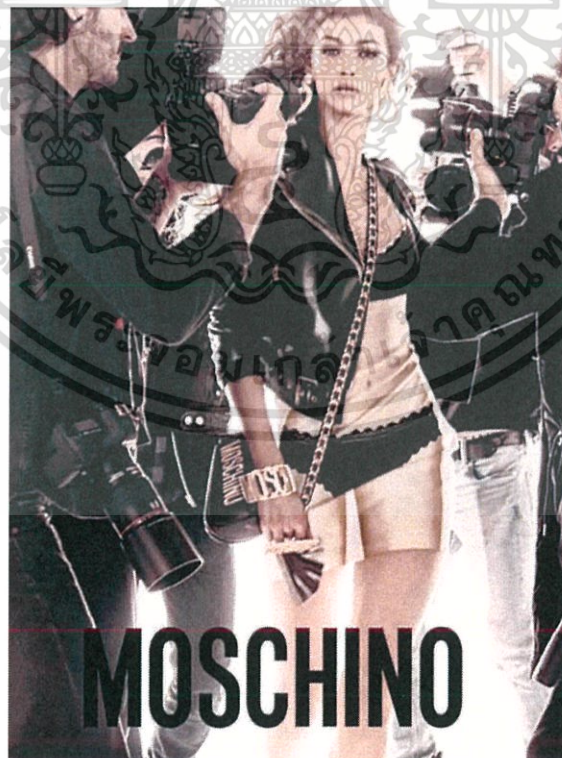


รูปภาพที่ 2.16 ผลงาน Steven Meisel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

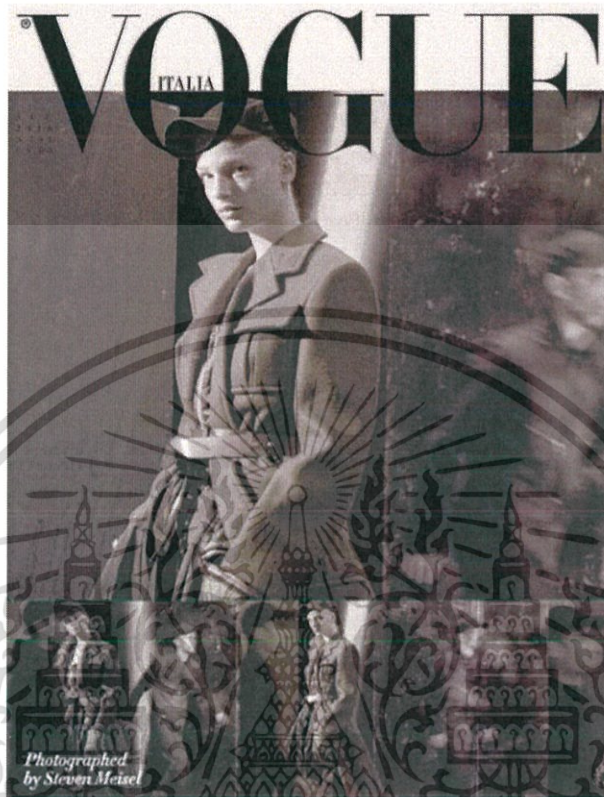


รูปภาพที่ 2.17 ผลงาน Steven Meisel



รูปภาพที่ 2.18 ผลงาน Steven Meisel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.19 ผลงาน Steven Meisel

สรุป

ลักษณะภาพถ่ายของเขา มักจะชอบจับประเด็นต่างๆในสังคมมาเล่าเรื่องผ่านถ่ายแฟชั่น จะทำให้ผู้อ่านมีความรู้สึกเหมือนดูภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพที่เหมือนกับภาพข่าว การวางคอมโพสของภาพ การโพสของแบบจะแสดงถึงสีหน้า อารมณ์ค่อนข้างเยอะ มีการเล่าเรื่องราวผ่านทางสายตาของแบบ โทนสีจะดูเท่ๆ ไม่ฉูดฉาด ชอบใช้ฉากที่มีเรื่องราวของฉากเอง และการจัดองค์ประกอบของภาพถ่ายที่มีแบบหลายคน ใช้แสงที่ดูเป็นธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 วิเคราะห์ข้อมูล

จากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้เกิดจากตัวข้าพเจ้าที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมสตรีทฮิปฮอปในแบบเอเชีย ด้วยความเท่ และแสดงออกถึงความเป็นวัยรุ่นที่มีชีวิตที่น่าตื่นเต้น และมีสีสันทั้งในเรื่องการดำเนินชีวิต มิตรภาพ และความเป็นอิสระ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ความคิดของแก๊งสเตอร์ เล่าถึงชีวิตของกลุ่มเพื่อน ความรัก และการดำเนินชีวิตโดยหยิบแพชั่นฮิปฮอปสมัยใหม่มาเป็นแนวทางในการนำเสนอ ซึ่งฮิปฮอปสมัยใหม่นั้นจะเป็นการผสมกันระหว่างความเก่าและใหม่ โดยจะลดทอนความเยอะของฮิปฮอปสมัยเก่า และนำความเรียบง่ายของเครื่องแต่งกายมาใช้ แต่ยังคงมีการหยิบเครื่องประดับจากสมัยเก่ามารวม และเกิดการมิกซ์แอนด์แมทช์ของสไตล์ที่หลากหลายนำมาใช้รวมกันจนเกิดเป็นฮิปฮอปแบบปัจจุบัน

3.2 การเตรียมงานก่อนถ่ายทำ (Pre Production)

3.2.1 นายแบบ

นายแบบ ในเรื่องของการเลือกใช้นายแบบต้องการนายแบบที่ ดูวัยรุ่น มีความเก๋ มีความขี้เล่น บุคลิกดูกวนๆ รักเพื่อน และสื่อสารผ่านทางสีหน้าได้

แบบคนที่ 1 อีฐ อายุ 20 ปี สูง 190 cm บุคลิกดูกวนๆ ตัดสเกิลเฮด หน้ามีเอกลักษณ์

แบบคนที่ 2 ชุบเปอร์ อายุ 24 ปี สูง 186 cm บุคลิกดูเป็นหัวหน้าแก๊งส์ มีความเท่

แบบคนที่ 3 เบล อายุ 20 ปี สูง 182 cm เป็นคนผิวสี บุคลิกกวนๆ

แบบคนที่ 4 เดิร์ก อายุ 21 ปี สูง 183 cm บุคลิกดูเป็นแก๊งสเตอร์เท่ๆ เล่นสเก็ตบอร์ดผมยาว



รูปภาพที่ 3.1 นายแบบ

3.2.2 เสื้อผ้า

หยิบยกลักษณะเด่นของเครื่องแต่งกายมาจากสไตล์ฮิปฮอปสมัยใหม่ที่มีกราฟิกซ์แอนิเมทซ์
ในแบบปัจจุบัน



รูปภาพที่ 3.2 ตัวอย่างเสื้อผ้าของแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

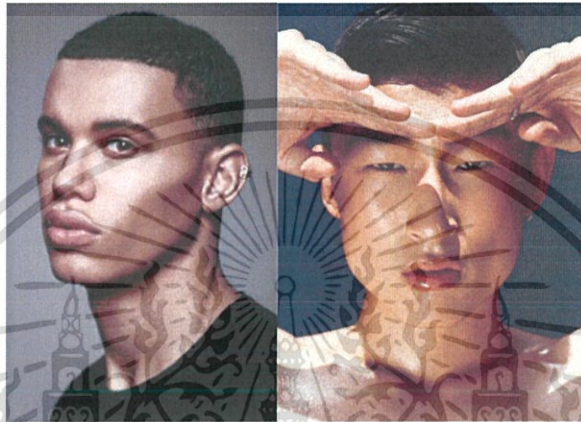


รูปภาพที่ 3.3 ตัวอย่างเสื้อผ้าของแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 รูปแบบการแต่งหน้า

ข้าพเจ้าได้ตั้งความเป็นวัยรุ่น ความดิบเถื่อนของแบบ โดยการแต่งหน้า ให้ดูธรรมชาติ และดูเข้มๆเท่าๆตามแบบฉบับของผู้ชาย



รูปภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการแต่งหน้าของแบบ

3.2.4 รูปแบบทรงผม

ข้าพเจ้าเลือกทรงผมสกินเฮด ทรงผมสั้น และอัฟเฟอร์คัท และปล่อยผมยาว ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในยุคฮิปฮอปยุคใหม่ โดยทรงสกินเฮดเป็นทรงมาตรฐานที่ทุกคนในวงการฮิปฮอปต่างรู้จักันดีว่าเป็นทรงที่ทุกคนต้องเคยตัด และเลือกทรงผมที่แสดงถึงความดิบเถื่อน และเท่ของผู้ชาย



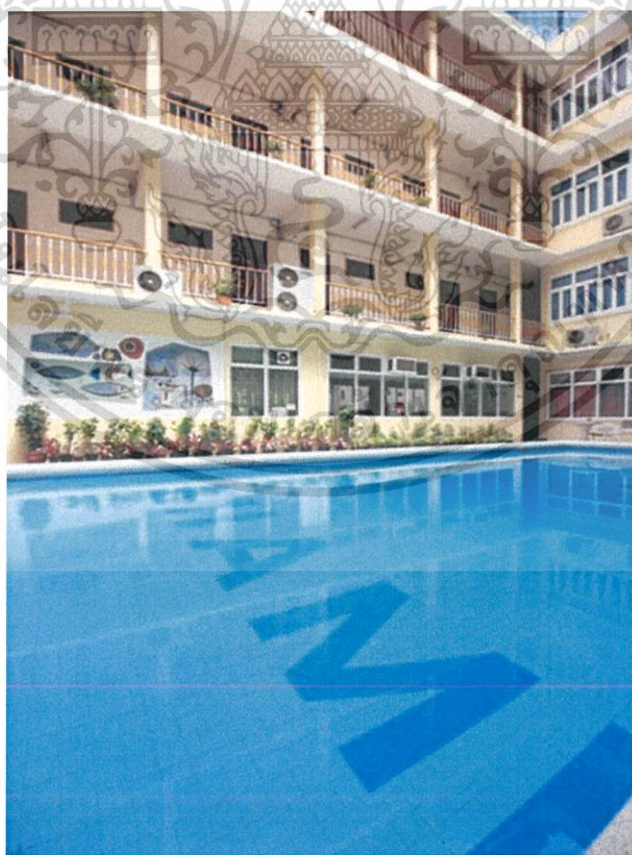
รูปภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการทรงผมของแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.5 การเลือกสถานที่ในการถ่าย

สถานที่คือโรงแรม Miami Hotel Bangkok เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2503 ซึ่งเป็นยุคร่วมสมัยกับสองสงครามอินโดจีนครั้งที่สอง ที่พักแห่งนี้ให้บริการห้องพักรีสตัลล์ย้อนยุคดั้งเดิม ตั้งแต่เริ่มสร้างในพื้นที่อันเงียบสงบในย่านที่แสนคึกคักของกรุงเทพฯ สัมผัสได้ถึงความเท่ และความดิบที่ซ่อนอยู่ในบริเวณของโรงแรมในส่วนต่างๆ ได้อย่างดี ทั้งแดดฟ้าที่ดูมีความดิบของปูนเปลือย รวมถึงสระว่ายน้ำและห้องต่างๆ ในโรงแรมที่ให้ความรู้สึกถึงบ้านของเหล่าเด็กแก๊งค์

เหตุผลที่เลือกใช้ เพราะต้องการเล่าเรื่องราวการดำเนินชีวิตต่างๆ ของเด็กแก๊งค์เตอร์ฮิปฮอป ที่ใช้ชีวิต มาเล่นสนุกด้วยกัน ทั้งการเล่นสเก็ตในสนามที่ปกติชาวแก๊งค์จะเล่นตามทีลานกว้างๆ ก็สามารถเล่นได้ ในโรงแรมมีแดดฟ้า ที่เป็นลานกว้างเหมาะกับการเล่นสเก็ตเป็นอย่างมาก และสาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือกสถานที่นี้เนื่องจาก ข้าพเจ้าชื่นชอบในสไตล์ของโรงแรมที่ทำให้ข้าพเจ้านึกถึงบ้านของเด็กแก๊งค์เตอร์ในหนังต่างๆ ที่ข้าพเจ้ารู้จักและรูปถ่ายที่ข้าพเจ้าศึกษา มีกลิ่นอายของความเถื่อนและความเท่ อย่างลงตัว ข้าพเจ้าจึงเลือกโรงแรมแห่งนี้



รูปภาพที่ 3.6 แสดงสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.6 การเลือกใช้แสงในการถ่าย (Prelighting)

ภายในโรงแรมค่อนข้างมืด มีแสงจากหน้าต่างเป็นบางจุดเท่านั้น จึงนำไฟสตูดิโอมาช่วยจัดแสงทำให้เห็นรายละเอียด และไม่ทำลายบรรยากาศเดิมของห้อง การถ่าย Outdoor ก็ใช้ไฟสตูดิโอในการช่วยเปิดเงาและเปิดรายละเอียด และไม่ทำลายแสงธรรมชาติที่มีอยู่เดิม



รูปภาพที่ 3.7 แสดงการจัดแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนผังการจัดไฟ

เลือกใช้ไฟ 500 w 1 หัว ใส่ซอฟต์แวร์ไฟในการเป็นเงา และใช้แสงธรรมชาติเป็นแสงหลัก



รูปภาพที่ 3.8 แสดงแผนผังการจัดไฟ

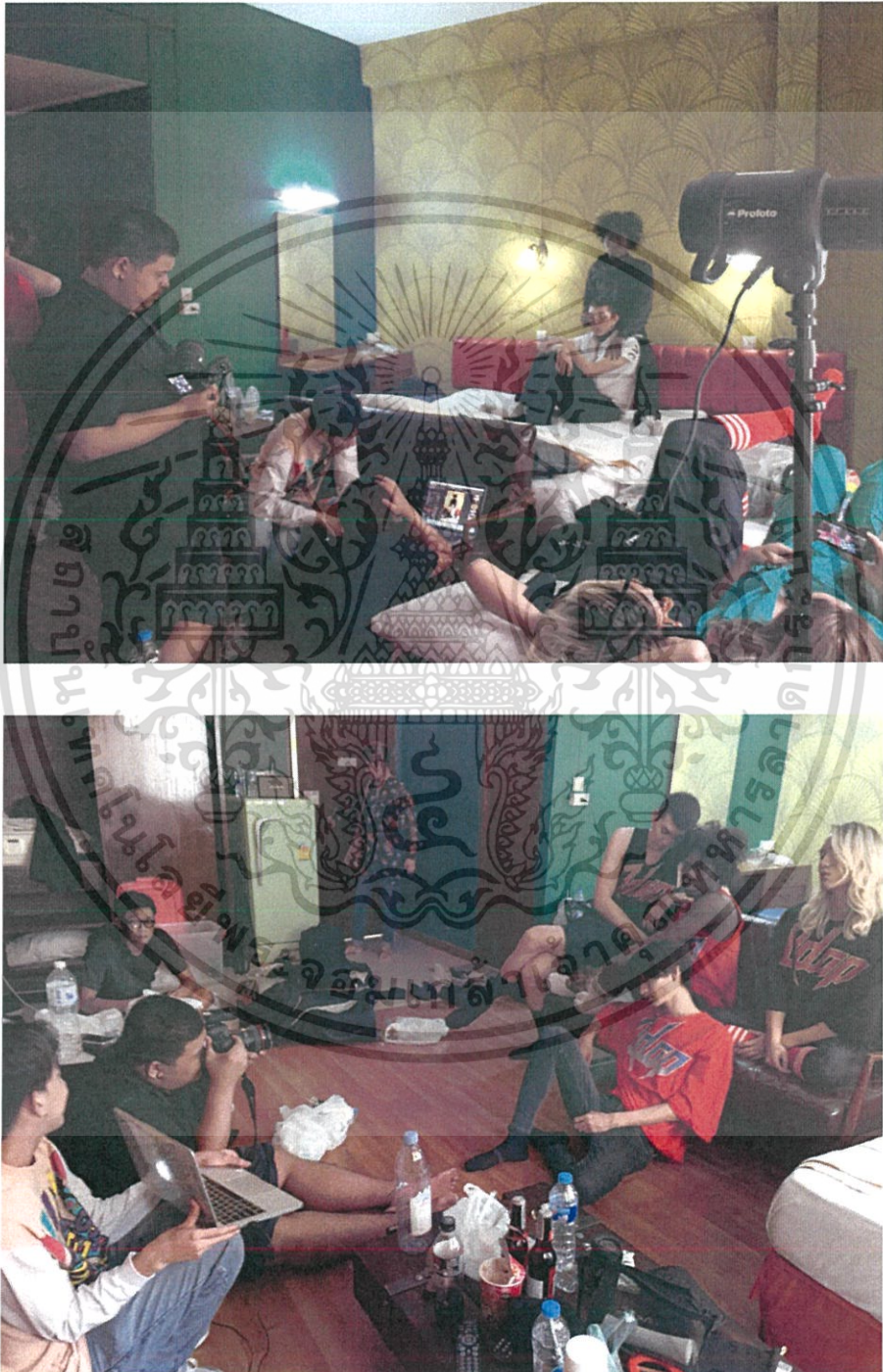
ใช้ไฟหนึ่งด้วยช่วยเปิดเงาของตัวแบบ โดยอาศัยแสงจากดวงอาทิตย์และแสงธรรมชาติเป็นหลัก ใช้สปีดชัตเตอร์ต่ำเพื่อรักษาภาพแสงของบรรยากาศเดิมไว้

3.2.7 การเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายทำ

1. จัดหาเครื่องประดับ หรือพต่างๆ และแยกเป็นหมวดหมู่
2. ทดลองจัดแสงก่อนการถ่ายจริง เพื่อให้เห็นถึงสภาพแสงจริง
3. ติดต่อสถานที่และนัดวัน
4. ติดต่อจ้างแบบฝรั่ง
5. ติดต่อสไตลิสต์ ช่างแต่งหน้าทำผม เพื่อเตรียมพร้อมก่อนการถ่ายทำ
6. เช็ควงเล็บต่างๆก่อนการถ่ายทำ
7. จัดทำตารางเวลาการถ่ายทำ

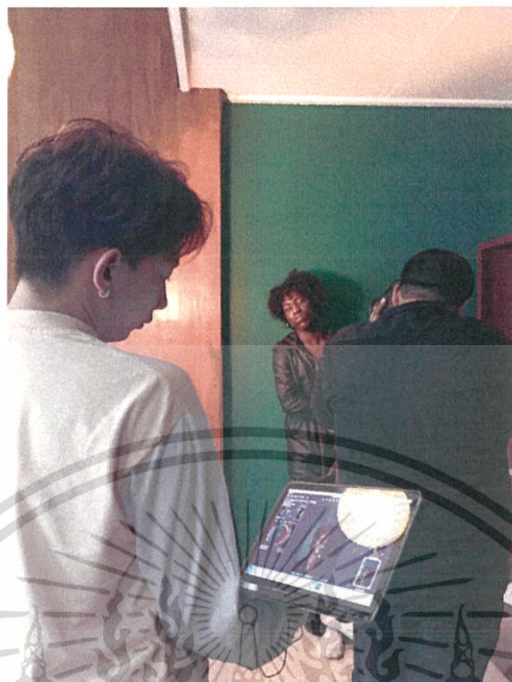
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ขั้นตอนการถ่ายทำ



รูปภาพที่ 3.9 แสดงเบื้องหลังการถ่ายงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.10 แสดงเบื้องหลังการดำเนินงาน



รูปภาพที่ 3.11 แสดงเบื้องหลังการดำเนินงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการทำงาน

5th April 2017// วันพุธ 5 เมษายน 2560

สถานที่ถ่ายทำ Miami Hotel

เริ่มแต่งหน้าทำผมแบบคนแรก
9.00 น.
ผลัดเปลี่ยนให้แบบหนึ่งทีเสร็จก่อนถ่ายก่อน

| SHOT | START TIME | END TIME | CAST | LOCATION |
|-------------|------------|----------|------|------------------|
| 1-4 | 10.00 | | | ดาดฟ้าของโรงแรม |
| 4-8 | 11.30 | | | สระว่ายน้ำ |
| พักทานอาหาร | 12.30 | | | |
| 8-12 | 14.00 | | | ลานจอดรถ ทางเดิน |
| 12-16 | 16.00 | 17.30 | | ห้องพัก |

รูปภาพที่ 3.12 แสดงตารางเวลา

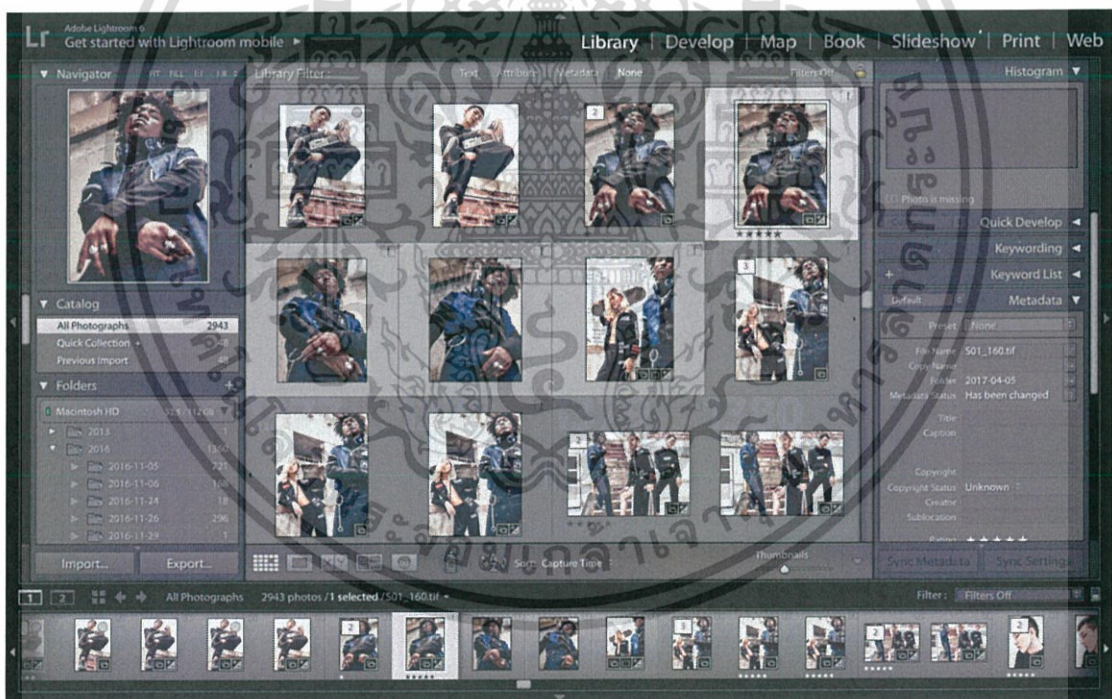
หมายเหตุ ที่เริ่มช้าเนื่องจากแบบ 4 คน ต้องแต่งหน้าพร้อมกันต้องใช้เวลาค่อนข้างมากให้คนที่เสร็จก่อนมาถ่าย รูปแรกก่อน และเปลี่ยนกันไปเรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 ขั้นตอนการเลือกภาพ

ภาพที่เลือกออกมายังไม่ได้ผ่านการตกแต่งโดยการเลือกจะพิจารณาจากองค์ประกอบและท่าทางของแบบเป็นสำคัญ โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1. องค์ประกอบของภาพครบถ้วนสมบูรณ์
2. ท่าทางและอารมณ์ของแบบ
3. องค์ประกอบโดยรวมของรูปทั้งชุดภาพ
4. นำเสนอเสื้อผ้าได้อย่างเหมาะสม



รูปภาพที่ 3.13 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.14 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ
เลือกรูปแรกเนื่องจากว่า องค์ประกอบ และท่าทาง อารมณ์ของแบบสื่อสารได้มากที่สุด ทำ
โพสของแบบโชว์เสื้อผ้ามากกว่าแบบอื่นๆ



รูปภาพที่ 3.15 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ
เลือกรูป 2 เนื่องจากว่า องค์ประกอบ และท่าทาง อารมณ์ของแบบสื่อสารความเป็นฮิปฮอป
ได้มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.16 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ
เลือกรูป 3 เนื่องจากว่า องค์ประกอบ อารมณ์ของแบบสื่อสารความเป็นฮิปฮอปได้มากที่สุด
ระยะของภาพตกลงตัวมากที่สุด



รูปภาพที่ 3.17 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ
เลือกรูป 3 เนื่องจากว่า องค์ประกอบ อารมณ์ของแบบสื่อสาร มีความเป็นกลุ่มแก๊งค์มาก
ที่สุดจากทุกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.18 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ
เลือกรูป 3 เนื่องจากว่า องค์ประกอบ อารมณ์ของแบบสื่อสารความเป็นฮิปฮอป สีหน้าแบบมี
ความเท่มากที่สุดจากทุกรูป จึงหวัะการวางมือและโซ่วเสื่อตี



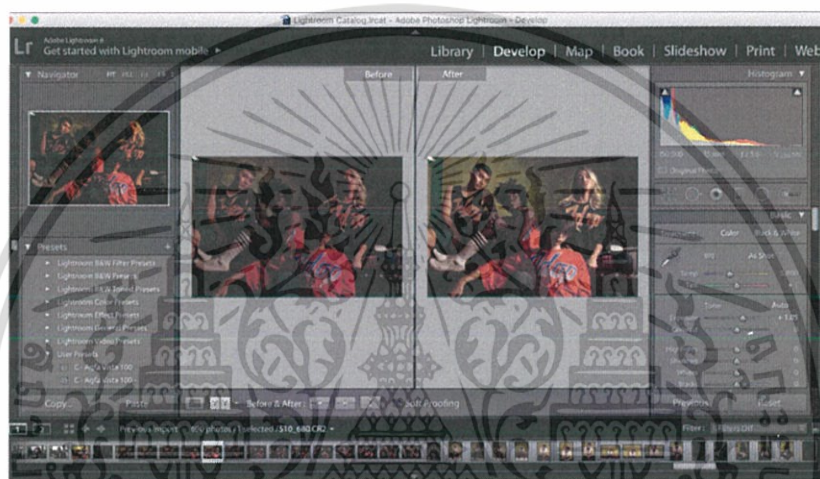
รูปภาพที่ 3.19 แสดงตัวอย่างการเลือกภาพ
เลือกรูป 3 เนื่องจากว่า องค์ประกอบ อารมณ์ของแบบสื่อสารความเป็นฮิปฮอปได้มากที่สุด
ระยะของภาพดูลงตัวมากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 ขั้นตอนการตกแต่งภาพ

3.5.1 การปรับโทนสีเบื้องต้น

ขั้นตอนแรกการปรับโทนภาพเบื้องต้นระหว่างการถ่ายภาพด้วยโปรแกรมLightroom เพื่อใช้งานต่อไปในการปรับรูป



รูปภาพที่ 3.20 แสดงตัวอย่างการปรับสี

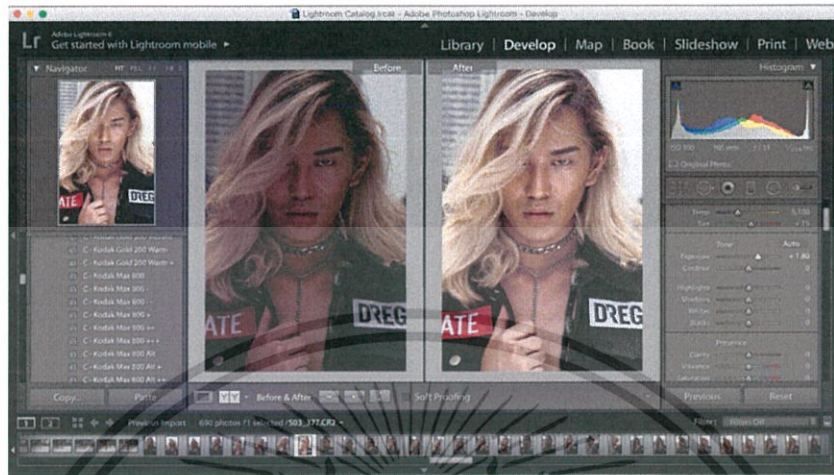
ใช้เครื่องมือปรับแสงให้สว่างขึ้นจากรูปแรกที่มีมืดเกินไปและเพิ่มความคมชัดให้ภาพคมชัดขึ้น



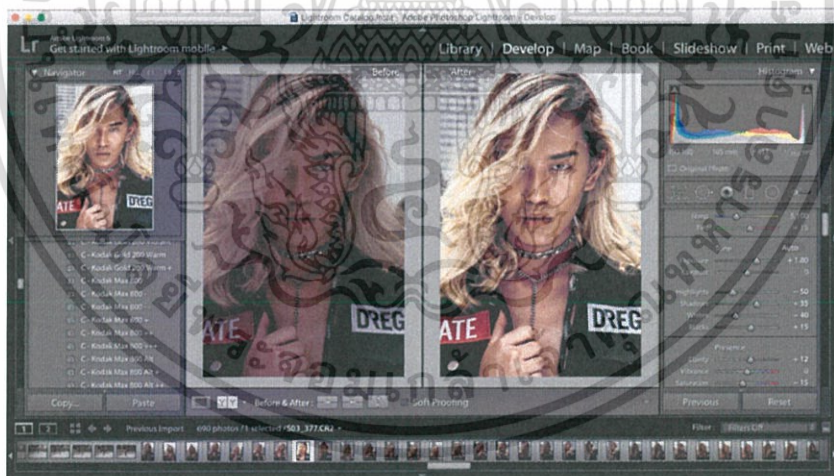
รูปภาพที่ 3.20 แสดงตัวอย่างการปรับสี

ใช้เครื่องมือปรับอุณหภูมิสีของภาพ เพื่อให้ได้สีที่ต้องการ เพิ่มและลดแสงและเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.21 แสดงตัวอย่างการปรับสี
ใช้เครื่องมือปรับแสงให้สว่างขึ้นจากรูปแรกที่มีมืดเกินไปและเพิ่มความคมชัดให้ภาพคมชัดขึ้น

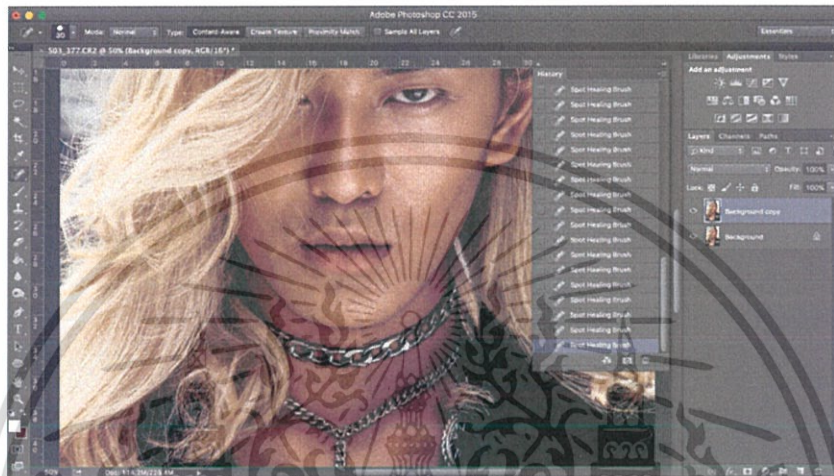


รูปภาพที่ 3.22 แสดงตัวอย่างการปรับสี
ใช้เครื่องมือปรับอุณหภูมิสีของภาพ เพื่อให้ได้สีที่ต้องการ เพิ่มและลดแสงและเงา

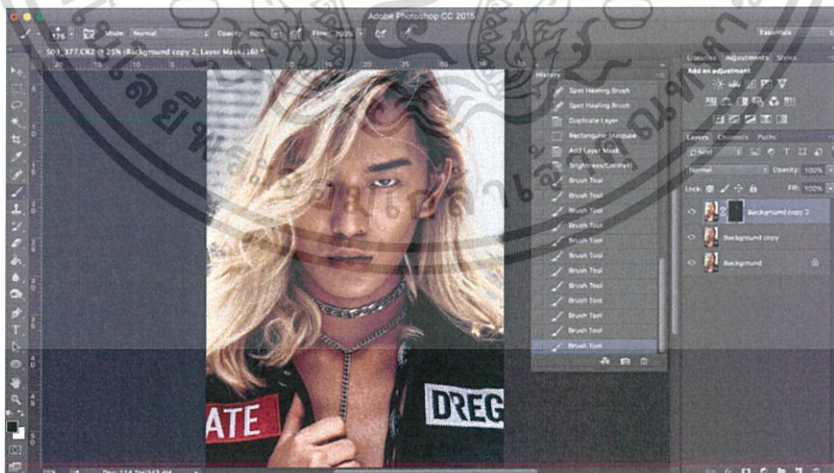
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.2 การรีทัชภาพ

ปรับโทนภาพเพิ่มเติมของภาพและเก็บความเรียบร้อยด้วยโปรแกรมPhotoshop

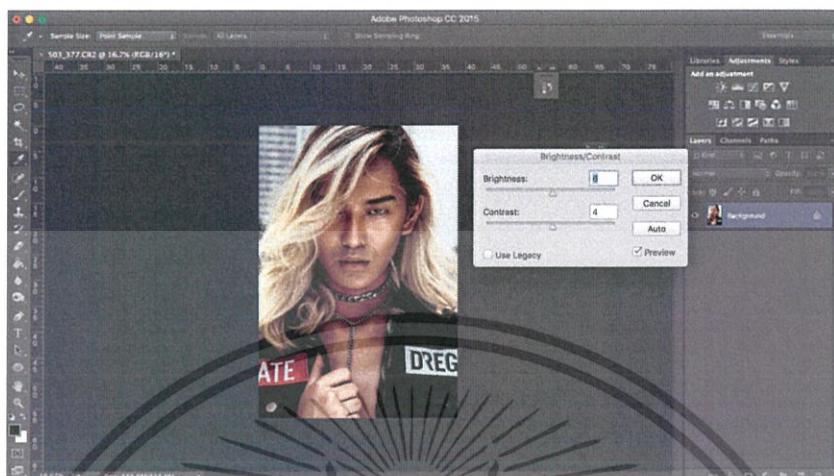


รูปภาพที่ 3.23 แสดงตัวอย่างการรีทัช
ใช้เครื่องมือ Patch Tool ในการเก็บผิวและรอยต่างๆบนใบหน้า



รูปภาพที่ 3.24 แสดงตัวอย่างการรีทัช
ใช้เครื่องมือ ปรับความสว่างและคอนทราสต์ ในการเปิดเงาบนดวงตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

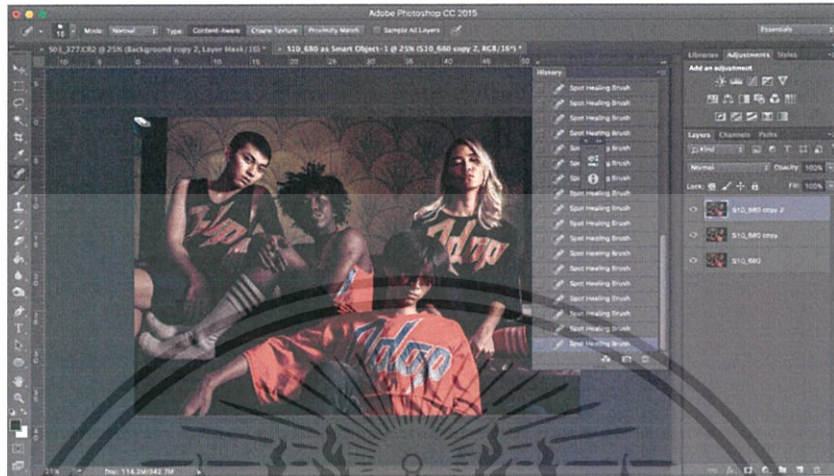


รูปภาพที่ 3.25 แสดงตัวอย่างการรีทัช
ใช้เครื่องมือ Color Balance และ Contrast ในการแต่งสีตามแบบที่ต้องการ



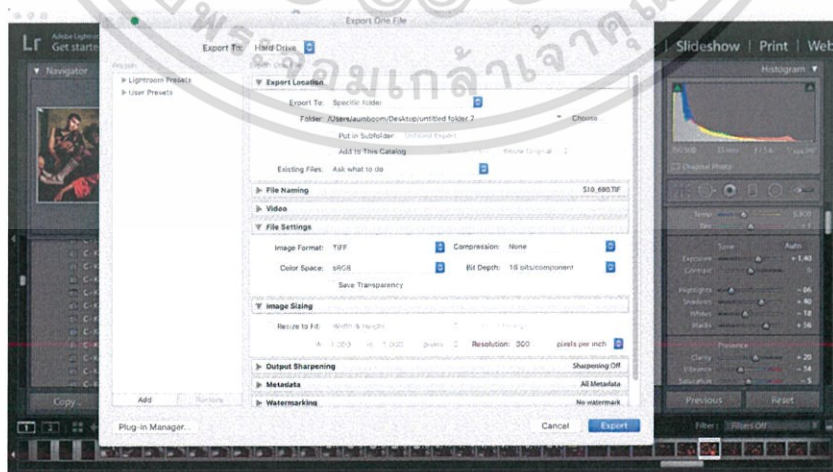
รูปภาพที่ 3.26 แสดงตัวอย่างการรีทัช
ใช้เครื่องมือ Color Balance ในการแต่งสีตามแบบที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.27 แสดงตัวอย่างการรีทัช
ใช้เครื่องมือ Patch Tool และ Spot Healing Tool ในการเก็บผิวและรอยต่างๆบน
ใบหน้า

3.5.3 การบันทึกไฟล์
เนื่องจากภาพถ่ายไฟล์ raw ไฟล์ ไม่ใช่ไฟล์มาตรฐาน จึงต้องแปลงไปเป็นไฟล์ TIFF เพื่อให้
นำไปใช้ในงานอื่นๆต่อไป



รูปภาพที่ 3.28 แสดงการตั้งค่าในการบันทึกไฟล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 ผลงานภาพถ่ายที่เสร็จสมบูรณ์



รูปภาพที่ 3.29 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



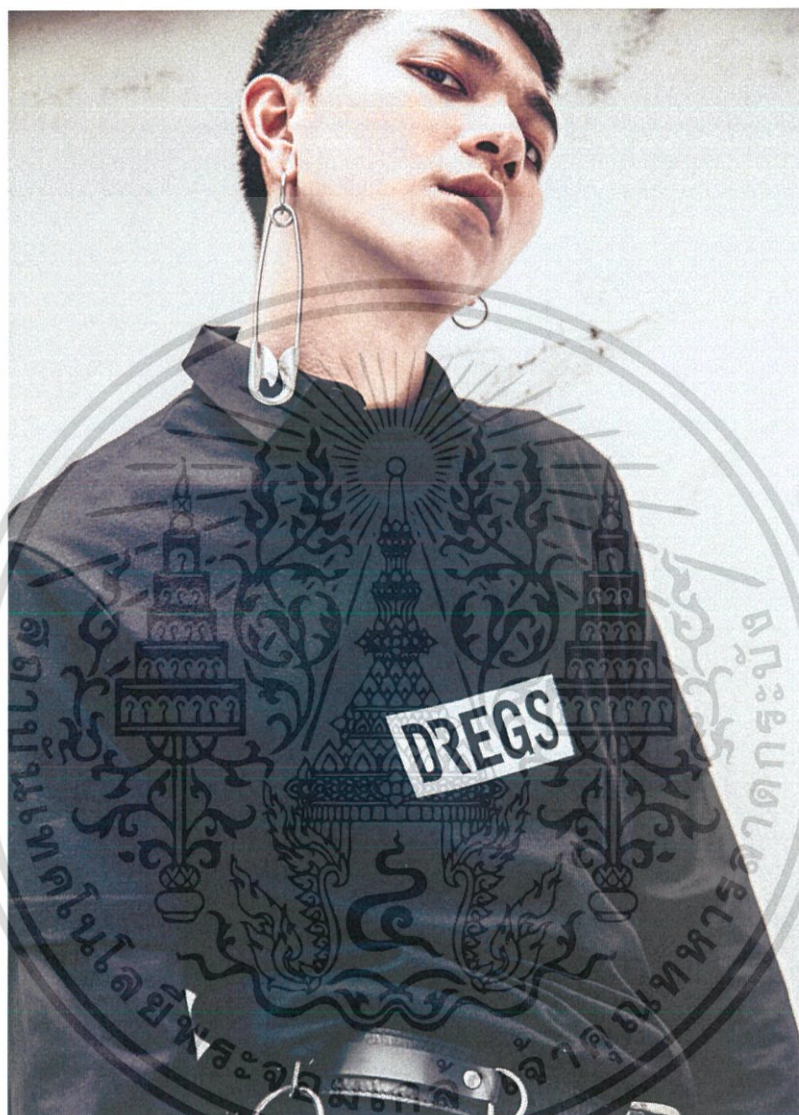
รูปภาพที่ 3.30 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.31 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.32 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



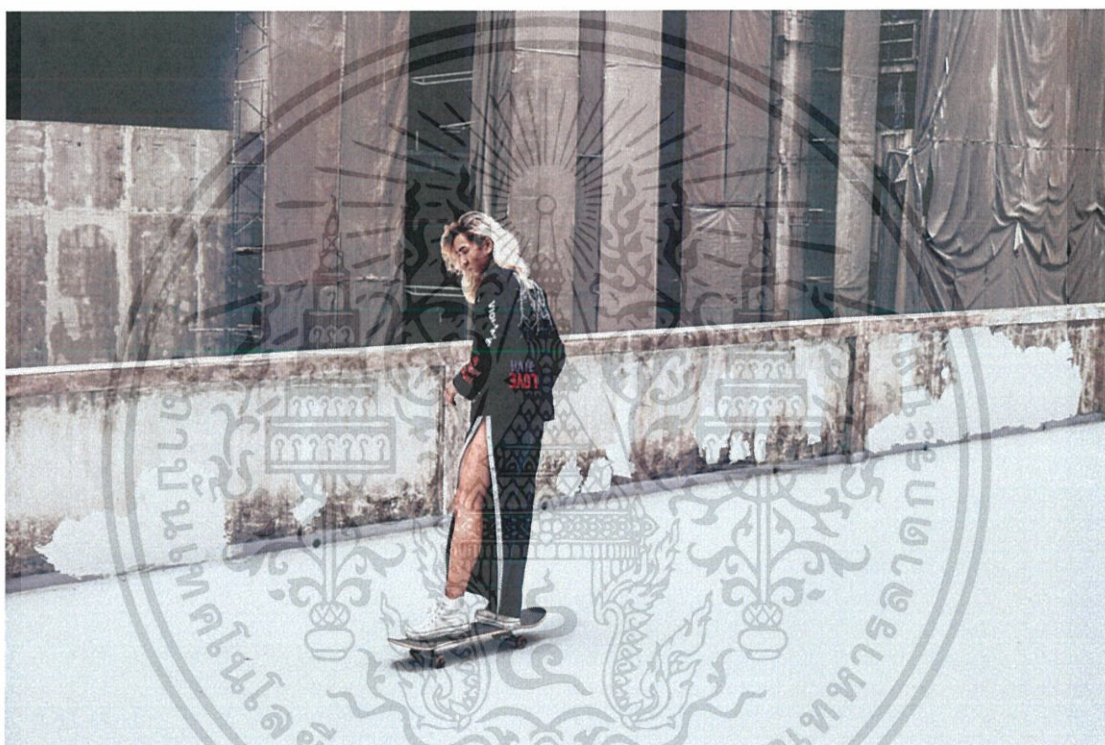
รูปภาพที่ 3.33 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



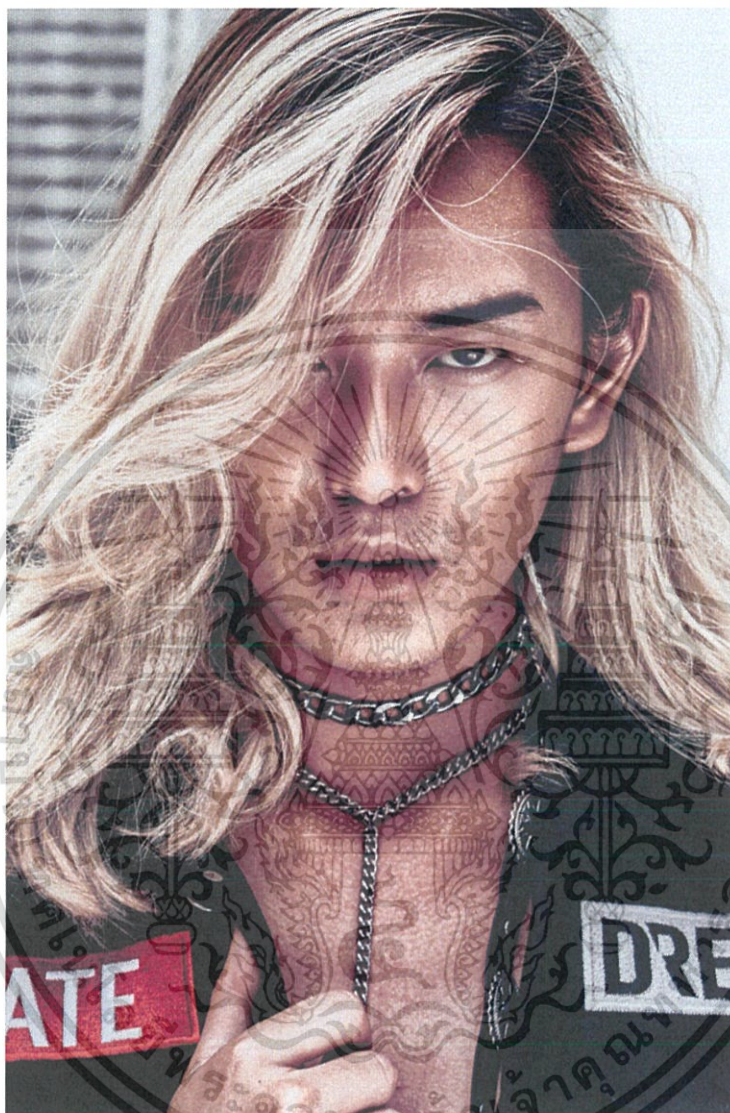
รูปภาพที่ 3.34 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.35 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.36 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.37 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



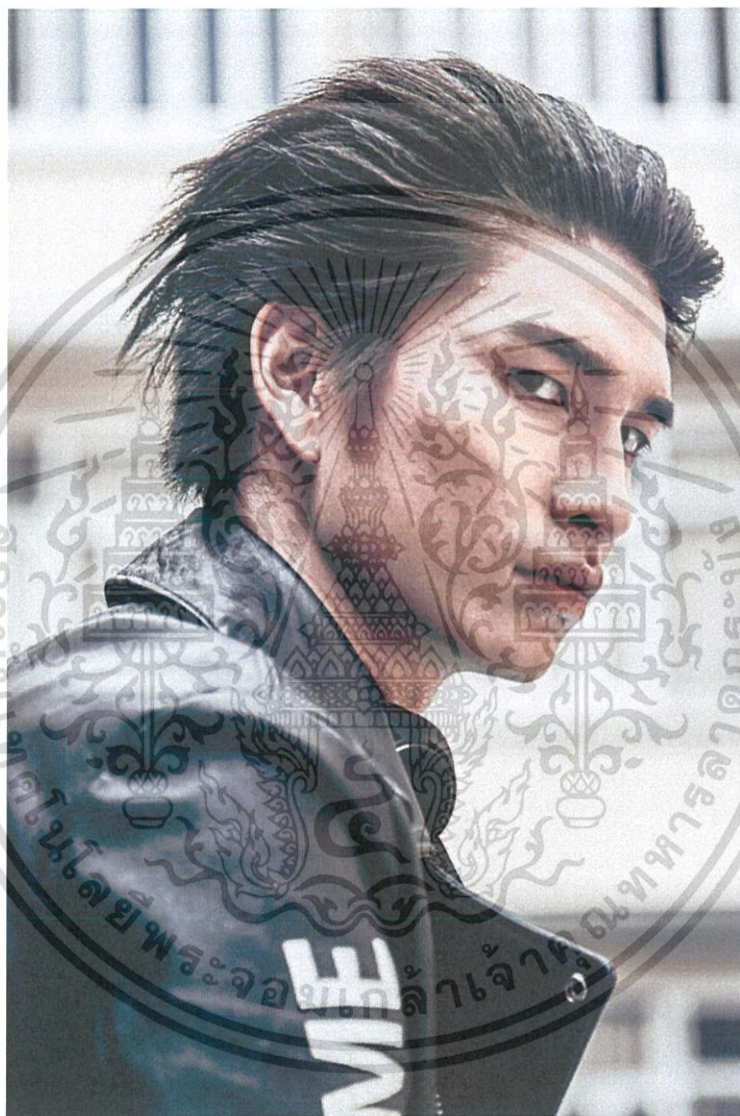
รูปภาพที่ 3.38 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.39 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



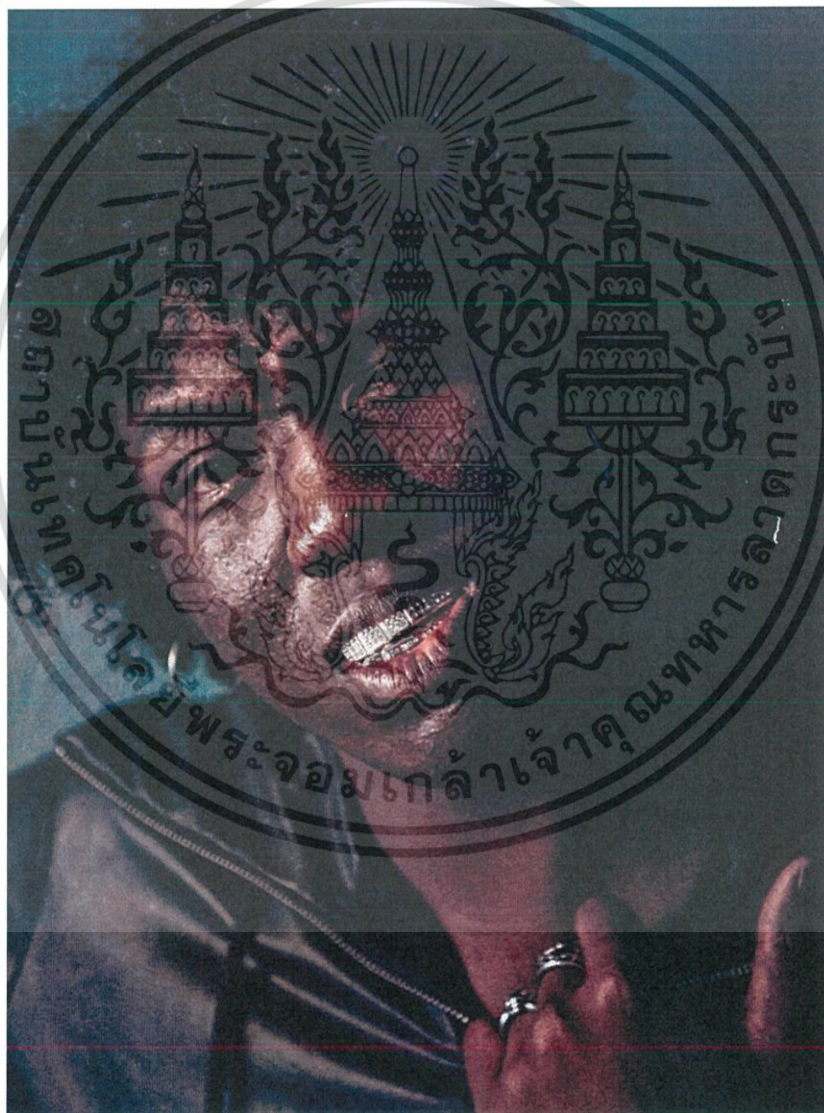
รูปภาพที่ 3.40 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.41 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



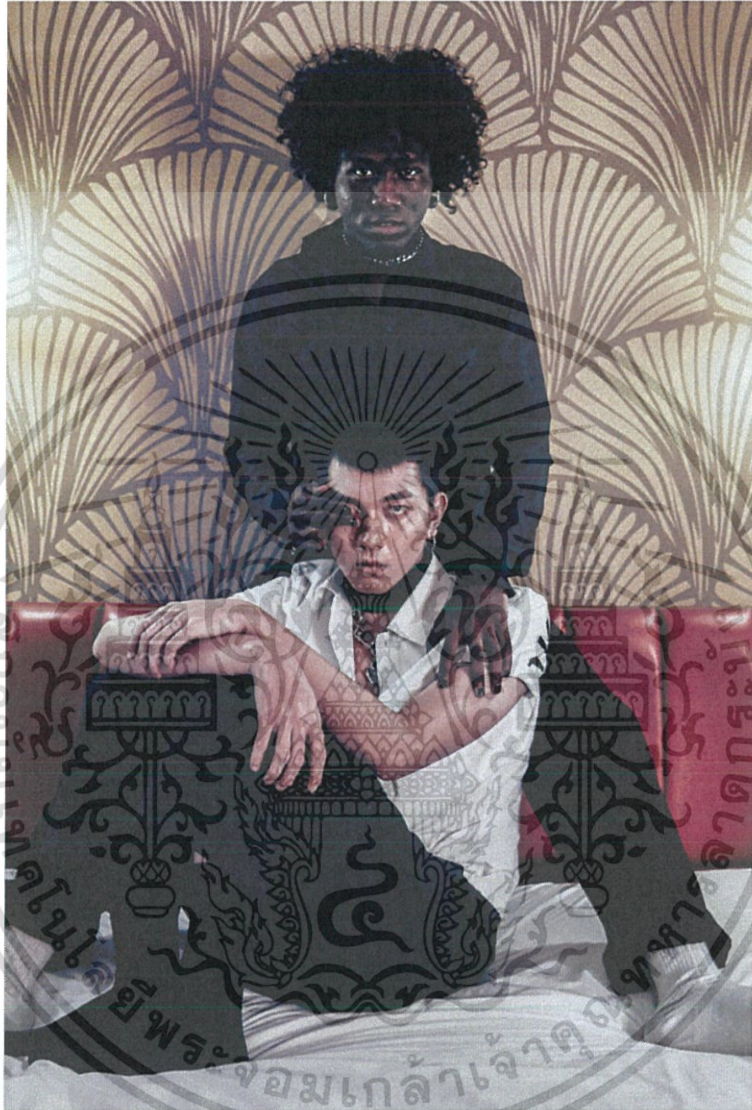
รูปภาพที่ 3.42 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.43 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.44 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.45 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.46 แสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

บทสรุป

4.1 สรุปผลการทำงาน

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบในการถ่ายภาพแฟชั่นมาแต่เดิม แต่ทว่าไม่เคยศึกษาอย่างจริงจังจนกระทั่งได้สร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ซึ่งเป็นงานชิ้นสุดท้ายในชีวิตนักศึกษาของข้าพเจ้า จึงมีความตั้งใจที่จะลองสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาในรูปแบบที่ตัวเองชอบ และต้องการให้ออกมาเป็นแบบนั้นก่อน การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าจึงได้ทำการศึกษาค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ทั้งประวัติฮิปฮอปและทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งยังได้ศึกษาผลงานของช่างภาพต่างประเทศที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความชอบของข้าพเจ้าแล้วนำมาประยุกต์ใช้ การสร้างเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวของข้าพเจ้าตั้งแต่ตอนแรกและลองมาประยุกต์กับการถ่ายภาพแฟชั่น ได้ลองผิดลองถูกมาหลายรอบจนเสร็จ การวางแผนการทำงานเริ่มต้นด้วย ติดต่อนายแบบ สถานที่อุปกรณ์ประกอบฉาก โปรดักชั่นต่างๆ ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจการทำงานเป็นทีมนั้นดีกว่าเสมอ

ในเวลางานพยายามวางแผนให้การถ่ายทำศิลปนิพนธ์นั้นสำเร็จลุล่วงไปได้อย่างรวดเร็ว แต่ทุกครั้งมักจะมีเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเสมอ ข้าพเจ้าคิดไม่ออกเลยว่าจะผ่านพ้นปัญหาเหล่านั้นไปได้อย่างไร หากข้าพเจ้าไม่มีคุณครูที่ปรึกษาที่เข้าใจข้าพเจ้า ทีม พ่อแม่ที่คอยช่วยเหลือ ดูแลและห่วงใย บางสถานการณ์ในขณะออกกองถ่ายศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้ามักมีความกังวลในเรื่องเวลาและบุคคลอื่นในกองถ่าย ทำให้บางครั้งสถานการณ์อาจจะแยกลง จึงต้องมีคนที่สามารถให้คำปรึกษาอยู่ข้างๆ โชคดีที่ข้าพเจ้า มีพี่ๆ และเพื่อนๆ ที่คอยช่วยเหลือข้าพเจ้าเสมอ

การทำงานนี้มีสิ่งที่ข้าพเจ้านึกเสียดายและรีบร้อนตัดสินใจเกินไป ไม่ได้ปรึกษาหรือหาข้อมูลให้ชัดเจนตัดสินใจผิดพลาดนั้น เป็นการที่ข้าพเจ้าไม่ได้เช็คความพร้อมก่อนการออกกองให้มาก ทำให้เกิดเหตุขัดข้อง เนื่องจากอากาศที่ร้อนอบอ้าว และฝนตกตลอดเวลา ทำให้อะไรหลายอย่างดูร้อนไปหมดและจัดการถ่ายงานตามตารางเวลาที่เตรียมไว้ไม่ได้จนทำให้แผนเวลาที่กำหนดได้เกิดข้อผิดพลาดและตัวข้าพเจ้าพยายามแก้ไขเพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง ถึงผลงานที่ออกมาจะพอใจสำหรับตัวข้าพเจ้า แต่ข้าพเจ้าก็ยังรู้สึกเสียดายและเสียใจที่ไม่ได้ให้เวลากับศิลปนิพนธ์มากพอ

4.2 ปัญหาที่เกิดขึ้น

- 4.2.1. นายแบบที่นัดไว้ตอนแรกยกเลิก
- 4.2.2. หาชุดในแบบที่ข้าพเจ้าต้องการยาก
- 4.2.3. ปัญหาที่เกี่ยวกับการเดินทางเนื่องด้วยตัวข้าพเจ้าไม่มีรถส่วนตัว
- 4.2.4. สถานที่ที่สำรวจตอนแรกไม่ผ่านเนื่องจากการเดินทางค่อนข้างไกล ทำให้ต้องตัดโลเคชั่นออก
- 4.2.5. วันออกกองนั้นอากาศร้อนและฝนตกตลอดเวลา ทำให้ตารางเวลาผิดพลาด
- 4.2.6. งบประมาณไม่เพียงพอ

4.3 แนวทางการแก้ไข

จากอุปสรรคที่เกิดขึ้นทั้งหมดได้สอนให้ข้าพเจ้าได้รู้การศึกษาข้อมูล วางแผน และตัดสินใจให้ดีกว่าก่อนว่าควรแก้ไขอย่างไรบ้าง เมื่อเกิดปัญหานั้น ควรที่จะทำใจเย็นๆ และควรปรึกษาคุณครู พี่ๆ และเพื่อนๆ ให้มากกว่านี้ ตั้งสติให้ดีและพยายามทำความเข้าใจกับปัญหาให้มากๆ และรีบแก้ไข

4.4 ข้อเสนอแนะ

ควรเลือกทำงานที่เราคิดว่าเราชอบให้มากกว่า ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณค่าที่เราทำอะไรสักอย่างสามารถที่พาตัวงานนี้ไปได้ดีที่สุดทาง ถึงจะเหนื่อยหรือว่าท้ออย่างไรหากข้าพเจ้าไม่ได้ชอบในตัวงานนี้ ข้าพเจ้าคงจะล้มเลิกไปกลางคัน

4.5 ประโยชน์ที่จะได้รับ

- 4.5.1 ได้พัฒนาศักยภาพในการทำงานกับบุคคลหลายๆฝ่าย
- 4.5.2 ได้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการทำงาน
- 4.5.3 ได้รู้กระบวนการ การสร้างสรรค์งานแพชั่น ด้วยตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. Kitwana, Bakari. *The Hip Hop Generation: Young Blacks and the Crisis in African American Culture*, p. 198.
2. Keyes, Cheryl. *Rap Music and Street Consciousness*, p. 152.
3. Keyes, Cheryl L. (2004). *Rap Music and Street Consciousness* (1st ed.). Urbana: University of Illinois Press. ISBN 978-0-252-07201-7.
4. https://en.wikipedia.org/wiki/Hip_hop_fashion สืบค้นเมื่อวันที่ 9 มกราคม 2557
5. Edwards, Paul, 2009, p. 29
6. *Beef* documentary, 2003, Peter Spierer, Aslan Productions.
7. Baker, Geoffrey. 2006. "La Habana que no conoces: Cuban rap and the social construction of urban space." *Ethnomusicology Forum* 15, no. 2: 215-46
8. Ofori-Atta, Akoto (21 March 2011). "[Is hip-hop feminism alive in 2011?](#)". *The Root*. สืบค้นเมื่อวันที่ 9 มกราคม 2557

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นายอุ้มบุญ รัตนพงศ์ธระ

ที่อยู่ 70 หมู่ 9 ตำบลบ้านปรก อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม 75000

E-mail : Umboomames@gmail.com

ประวัติการศึกษา ระดับมัธยม โรงเรียนศรียาสมุทร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้