

จินตนาการในท่วงท่าของกีฬาผาดโผน

Imagine the movements of extreme sports



นายสรวิษฐ์ อ้นพงษ์กุล

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562-2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ประติมากรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....*กิตติ 11/50 11/50*.....

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ แสงแก้ว)

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์)

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ คอนประศรี)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

.....*กฤช งามสม*.....

กรรมการ

.....*[Signature]*.....

กรรมการ

(อาจารย์กฤช งามสม)

(อาจารย์อัคราส พรขจรกิจกุล)

.....*[Signature]*.....

กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนดล ศิริจิเจริญ)

.....*กฤช งามสม*.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์กฤช งามสม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จินตนาการในท่วงท่าของกีฬาผาดโผน
	IMAGINE THE MOVEMENTS OF EXTREME SPORTS
ชื่อ	นายสรวิษญ์ ฮั่นพงษ์กุล
รหัสนักศึกษา	59020529
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562 - 2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กฤษ งามสม

## บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์หัวข้อ “จินตนาการในท่วงท่าของกีฬาผาดโผน” ข้าพเจ้านำเสนอศิลปะที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายข้าพเจ้าสนใจกีฬาเอ็กซ์ตรีมในหลายๆ ชนิดข้าพเจ้าได้รับ อิทธิพลตั้งแต่ข้าพเจ้ายังอยู่ในวัยเด็กได้มีโอกาสได้เล่นหรือทดลองข้าพเจ้าจึงสนใจและศึกษาหาข้อมูลทำความเข้าใจกับกีฬาเอ็กซ์ตรีมส่วนตัวข้าพเจ้าได้สนใจงานศิลปะในรูปแบบประติมากรรมที่มีผลต่อความรู้สึกและดูเข้าใจง่ายข้าพเจ้าจึงอยากนำชุดข้อมูลที่ข้าพเจ้ามีและสนใจจะมาทำงานศิลปะในเชิงของประติมากรรมโดยข้าพเจ้าได้นำเสนอถึงความสวยงามของสรีระและความพลิ้วไหวอยากนำเสนอในรูปแบบงานฟิกเกอร์ที่จัดจุดเด่นของท่าทางในการเล่นสเก็ตบอร์ดและส่งผลไปถึงตัวข้าพเจ้าที่ชอบงานศิลปะที่เข้าใจง่ายมีความ หยอกลือ ตื่นเต้น ข้าพเจ้าเลยอยากนำเสนอความตื่นเต้นความหวาดเสียวมาทำงานโดยการที่นำจุดเด่นของความตื่นเต้นของกีฬาเอ็กซ์ตรีมแต่ละชนิด

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กฤษ งามสม และอาจารย์ผู้สอนทุกท่าน ข้าพเจ้าพร้อมที่จะได้รับการสอนและคำแนะนำของอาจารย์ยินดีที่จะได้รับการช่วยเหลือจากอาจารย์ทุกท่าน

ขอบคุณพระบิดามารดาที่ส่งข้าพเจ้าเล่าเรียนได้รับข้อมูลให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาในสิ่งที่ข้าพเจ้าตั้งใจไว้

ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้เปิดประสบการณ์และได้รับข้อมูลใหม่ ๆ

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

สรวิษญ์ ฮั่นพงษ์กุล

# สารบัญ

หน้า	
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อโครงการ.....	
1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	
1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์.....	
1.4 การตั้งสมมติฐาน จินตภาพ.....	
1.5ขอบเขตของโครงการ.....	
1.6แผนงานในการดำเนินงาน.....	
1.7ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	
บทที่ 2 พื้นฐานความคิดสร้างสรรค์.....	3
2.1 ที่มาและอิทธิพลของกีฬาเอ็กซ์ตรีม.....	
2.2 ที่มาและอิทธิพลของกีฬาMotocross.....	
2.3 ที่มาและอิทธิพลของศิลปะ.....	
บทที่ 3 การสร้างสรรค์.....	21
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงาน.....	28
4.1 การพัฒนาทางด้านความคิด.....	
4.2 การพัฒนาทางด้านรูปแบบ.....	
4.3 แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการทัศนศิลป์.....	
บทที่ 5 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	47
บทที่ 6 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	52
บรรณานุกรม.....	54
ประวัติผู้เขียน.....	55

# สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพที่ 1 รูปกลุ่มZ-Boy.....	4
ภาพที่ 2 ประเภทของSkateboardแต่ละชนิด.....	6
ภาพที่ 3 กีฬาMotocross.....	7
ภาพที่ 4 America (2016) โถส้วมที่เห็นได้ทั่วไปที่ทำมาจากทองคำแท้.....	9
ภาพที่ 5 รูปแบบงาน Lighting sculpture.....	10
ภาพที่ 6 ความจริงเหนือจริง (Hyperreality) ในรูปแบบประติมากรรม.....	11
ภาพที่ 7 Anish Kapoor.....	12
ภาพที่ 8 งานชิ้นแรกของ Anish Kapoor .....	13
ภาพที่ 9 Shooting into the Corner 2008-2009.....	15
ภาพที่ 10 Descent into Limbo' 1992.....	15
ภาพที่ 11 Untitled (1997).....	17
ภาพที่ 12 La Nona Ora (The Ninth Hour) (1999).....	18
ภาพที่ 13 Him (2001).....	19
ภาพที่ 14 America (2016).....	20
ภาพที่ 15 ภาพผลงาน.....	22
ภาพที่ 16 ภาพผลงาน.....	23
ภาพที่ 17 ภาพผลงาน.....	24
ภาพที่ 18 ภาพผลงาน.....	24
ภาพที่ 19 ภาพผลงาน.....	24
ภาพที่ 20 ภาพผลงาน.....	25
ภาพที่ 21 ภาพผลงาน.....	26
ภาพที่ 22 ภาพผลงาน.....	27
ภาพที่ 23 ภาพผลงาน.....	28
ภาพที่ 24 ภาพผลงาน.....	29
ภาพที่ 25 ภาพผลงาน.....	30

ภาพที่ 26 ภาพผลงาน.....	31
ภาพที่ 27 ภาพร่างสามมิติในคอมพิวเตอร์.....	32
ภาพที่ 28 ภาพผลงานจริง.....	32
ภาพที่ 29 การต่อไม้แผ่นสเก็ตบอร์ด.....	33
ภาพที่ 30 การขีดโครงสร้างเหล็กให้มีความแข็งแรง.....	34
ภาพที่ 31 ภาพผลงานที่สมบูรณ์.....	35
ภาพที่ 32 ทำทางสรีระของสเก็ตบอร์ดในยุคแรก ๆ .....	36
ภาพที่ 33 ทำทางสรีระของสเก็ตบอร์ดในยุคแรก ๆ .....	36
ภาพที่ 34 ภาพร่างของทำทางสรีระและความพริ้วไหวของร่างกาย.....	37
ภาพที่ 35 ภาพร่างของทำทางสรีระและความพริ้วไหวของร่างกาย.....	38
ภาพที่ 36 ภาพร่างของทำทางสรีระและความพริ้วไหวของร่างกาย.....	39
ภาพที่ 37 จัดทรงเพื่อให้สมจริงกับภาพร่าง.....	40
ภาพที่ 38 จัดทรงกางเกงให้สมจริงกับภาพร่าง.....	41
ภาพที่ 39 ทำสีให้มีน้ำหนักของรอยยับ .....	42
ภาพที่ 40 สีเคลือบไฮโลแกรม.....	42
ภาพที่ 41 ลูกกรงอุปกรณ์ที่ใช้เล่นในกีฬา Motocross.....	43
ภาพที่ 42 ภาพการเล่นแปลกใหม่และมีความท้าทายของกีฬาSkateboard.....	44
ภาพที่ 43 ภาพการเล่นแปลกใหม่และมีความท้าทายของกีฬา Skateboard.....	44
ภาพที่ 44 ภาพร่างในคอมพิวเตอร์ก่อนทำงานจริง.....	45
ภาพที่ 45 ขึ้น โครงสร้างเหล็ก.....	46
ภาพที่ 46 ขึ้น โครงสร้างเหล็ก.....	46
ภาพที่ 47 กรโกรรถบังคับ.....	47
ภาพที่ 48 ไฟเส้นLED.....	47
ภาพที่ 49 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	48
ภาพที่ 50 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	49
ภาพที่ 51 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	49
ภาพที่ 52 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	50
ภาพที่ 53 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	51
ภาพที่ 54 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	51

ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2.....	52
ภาพที่ 56 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2.....	52



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ชื่อโครงการ จินตนาการในท่วงท่าของกีฬาผาดโผน

### 1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าสนใจการเล่นกีฬาและชื่นชอบความเร็วความท้าทายและพลั่วไหวของกีฬาเอ็กซ์ตรีม เริ่มจากความชื่นชอบส่วนตัวของข้าพเจ้าเริ่มแรกของความสนใจคือการได้ออกไปพบเห็นกีฬาแต่ละชนิดของกีฬาเอ็กซ์ตรีม โดยที่ข้าพเจ้าได้ลองเล่นและศึกษาของกีฬาเอ็กซ์ตรีมหลากหลายชนิดและได้เกิดความชื่นชอบกีฬาประเภทเอ็กซ์ตรีมขึ้นมาไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำทาง วิถีเล่น การออกกำลังกาย ความพลั่วไหว ความตื่นเต้น ความอันตราย ความหวาดเสียวของกีฬาประเภทเอ็กซ์ตรีมข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะมานำเสนอในรูปแบบของงานศิลปะโดยเอาความรู้สึกของการได้เล่นท่าทางของแผ่นอุปกรณ์ที่ใช้เล่นท่าทางของร่างกายที่แต่ละคนไม่เหมือนกันข้าพเจ้าจึงอยากใส่ความรู้สึกของการเล่นท่าทางและความพลั่วไหวต่าง ๆ ความตื่นเต้น ความหวาดเสียวที่ข้าพเจ้าได้สัมผัสอยากให้เกิดความรู้สึกเดียวกันกับผู้ชมโดยแค่นมองงานของข้าพเจ้า

### 1.3 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

- สร้างสรรค์ผลจากอุปกรณ์เอ็กซ์ตรีม
- สื่อความรู้สึกจากประสบการณ์การเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม
- ศึกษาท่าทางความพลั่วไหวตื่นเต้น
- ให้ผู้ชมมีประติสัมพันธ์กับงาน

### 1.4 การตั้งสมมติฐาน จินตภาพ

ความตื่นเต้น ความสนุก ความหวาดเสียว ความสวยงาม ของการได้ชมในมุมมองของผู้ชมโดยที่ไม่ต้องมีประสบการณ์การเล่นกีฬาชนิดนี้มาก่อน

### 1.5 ขอบเขตของโครงการ

สร้างผลงานศิลปะจากวัสดุของงีฬาเอ็กซ์ตรีม ร่วมกับประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เลือกวัสดุจากวัสดุชนิดเดียวกับการทำอุปกรณ์ในการเล่นในกีฬาเอ็กซ์ตรีมแล้วขนาดที่มีผลต่อการรับรู้ทางสายตา

### 1.6 แผนงานในการดำเนินงาน

- ค้นหาความเป็นจุดเด่นของแต่ละชนิดของกีฬาเอ็กซ์ตรีมนำมารวมกันเพื่อเกิดสิ่งใหม่
- ค้นหาข้อมูลในเชิงที่มีผลต่อความรู้สึก ขนาด ความเร็ว ความพลีไหว แสงสี
- หาวัสดุที่เป็นจุดเด่นเสริมสร้างผลงานให้มีผลต่อความรู้สึกมากขึ้น
- ค้นหาสัญลักษณ์ของแต่ละกีฬาเพื่อหาจุดเชื่อมโยงให้เกิดความรู้สึกใหม่

### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- เกิดผลงานศิลปะในรูปแบบสามมิติ ที่มาจากการสร้างรูปทรงของอุปกรณ์เอ็กซ์ตรีม
- เกิดความเข้าใจทางด้านของการทำงานให้ส่งผลต่อผลของความรู้สึกผู้ชม
- เกิดความแปลกใหม่ในงานประติมากรรม
- ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม

## บทที่ 2

### พื้นฐานความคิดสร้างสรรค์

#### 2.1 ที่มาและอิทธิพลของกีฬาเอ็กซ์ตรีม

ข้าพเจ้าเริ่มสนใจเกี่ยวกับงานประติมากรรม โดยเฉพาะงานที่ดูแล้วมีผลต่อความรู้สึกโดยตรงไม่ว่าจะรู้สึกถึงความ สนุก ตลก เศร้า หรือ หยอกลือ กวน อลังการ รายละเอียด รู้สึกถึงกับรับรู้โดยตรงเข้าใจได้ง่ายโดยตัวของข้าพเจ้าเองได้มีพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องของกีฬาเอ็กซ์ตรีมในหลายๆ ชนิด ข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะสร้างงานประติมากรรมในพื้นฐานความรู้ที่ข้าพเจ้ามีเอามารวมกันให้เกิดงานประติมากรรมในรูปแบบใหม่ที่มีจุดเชื่อมโยงทางด้านความรู้สึกถึงความสนุกความแปลกใหม่ด้วยรูปทรงที่ผสมกันหลายๆ แบบ แล้วมีรูปแบบที่แปลกตาหรือการรวมกันของรูปทรงหลักของแต่ละชนิดกีฬาเอ็กซ์ตรีมโดยข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลของกีฬาเอ็กซ์มาจากการที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปอยู่ในกลุ่มบุคคลที่เขาได้เล่นกันอยู่แล้วข้าพเจ้าจึงสนใจตั้งแต่ข้าพเจ้าอายุยังน้อยโดยได้รับมาในหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นแนวเพลง การแต่งตัว หรือการเล่นกีฬาแนวเอ็กซ์ตรีม โดยเริ่มแรกข้าพเจ้าได้รู้จักกีฬาประเภท Skateboarding เป็นอันดับแรกแล้วได้ลองเล่นทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะศึกษาแล้วหาข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาประเภท Skateboarding ยิ่งขึ้น โดยส่วนตัวข้าพเจ้าได้มีการสนใจแล้วอยากนำข้อมูลชุดนี้มาทำงาน Skateboarding คืออุปกรณ์ 4 ล้อ ที่มีแผ่นกระดานให้ยืนได้และมีลูกล้อที่แข็งแรงรองรับอยู่ สเก็ตบอร์ดเป็นอุปกรณ์เล่นสำหรับการเล่นกีฬา Skateboarding เคลื่อนที่ได้โดยการผลักด้วยเท้าขณะที่เท้าอีกข้างควบคุมบอร์ดไว้หรือการดีดขึ้นบนราว หรือทางครึ่งวงกลม หรือสามารถนั่งบนสเก็ตบอร์ดได้ขณะเคลื่อนที่บนทางลาดให้แรงโน้มถ่วงขับเคลื่อนบอร์ดไป เป็นกีฬาประเภทเอ็กซ์ตรีม ประเภทหนึ่ง กีฬาสเก็ตบอร์ดได้รับความนิยมอย่างมากเริ่มจากแถบแคลิฟอร์เนีย นักเล่นเซิร์ฟได้ลองใช้ถนนที่เป็นลอน แทนคลื่นในทะเลในยามไม่มีคลื่น ตั้งแต่ 1950 กีฬาชนิดนี้เป็นกีฬาแท้ๆ ที่นิยมกันมากของชาวอเมริกา แต่เมื่ออินไลน์สเก็ตและ BMX เป็นที่นิยมในช่วงสั้น ๆ ช่วงปลายทศวรรษที่ 50 คนตรีและภาพยนตร์เกี่ยวกับสเก็ตบอร์ดเป็นตัวปลุกกระแสการออกแบบเครื่องเล่นให้เหมือนเซิร์ฟบอร์ดและมีการผลิตเพื่อการค้าครั้งแรกโดยโรลเลอร์ เดอร์บี้ จำกัด ตามห้างสรรพสินค้าในปี 1959กีฬาที่เกิดจากอุบัติเหตุเมื่อคันบังคับของรถสกูตเตอร์หักและเหลือแค่เพียงพื้นติดล้อเท่านั้น ในช่วง 10 ปี ของ ค.ศ. 1960 การเล่นสเก็ตบอร์ดถูกห้ามเล่นในหลายๆ แห่ง จนกลายเป็นกีฬาใต้ดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปกลุ่ม Z-Boy ที่เล่นเซิร์ฟและได้  
มีการปรับตัวมาเริ่มเล่น Skateboarding  
(ภาพประกอบรูปที่ 1)

ปี 1960 ได้มีการตีพิมพ์นิตยสารเกี่ยวกับการเล่นสเก็ตฉบับแรกขึ้น รวมทั้งมีการผลิตสเก็ตบอร์ดขึ้นมา ต่อมาในปี 1963 ผู้ผลิตสเก็ตบอร์ดมาหาฯ ได้จัดตั้งทีมสเก็ตบอร์ดเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ของตน และได้จัดการแข่งขันสเก็ตบอร์ดอย่างเป็นทางการครั้งแรกได้รับความอุปถัมภ์จากมาหาฯ ในแคลิฟอร์เนีย

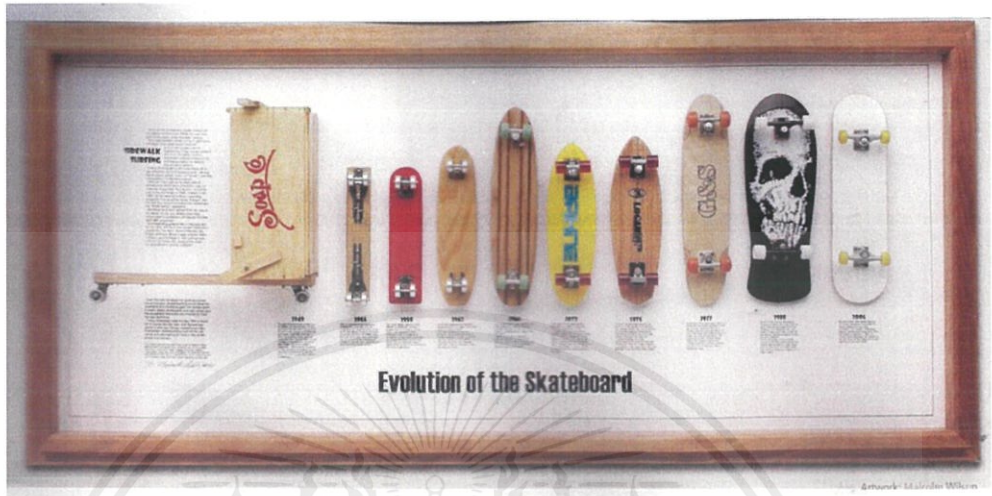
ในปี 1973 ได้มีการใช้วงล้อยูรีเทนในการกีฬา ซึ่งทำให้มีความปลอดภัยและคล่องตัวกว่า สเก็ตบอร์ดมีขนาดกว้างมากขึ้น จาก ระยะ 16 ซม.เป็นกว่า 23 ซม.เพื่อให้ความมั่นคงที่ดีกว่า ในการเล่น Vertics เล่นสเก็ตบอร์ดสมัยใหม่เกิดขึ้น โดยมีการเล่นแบบต่าง ๆ

- **Original**
- **LONGBOARD**
- PENNY BOARD
- FINGER BOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยสไลด์ของท่าทางก็จะมีหลายแบบแต่ละแบบก็จะมีความแตกต่างกันโดยไม่มีกฎเกณฑ์ว่าอันไหนถูกหรืออันไหนผิดสเกตบอร์ดสมัยใหม่เกิดขึ้น โดยมีการเล่นแบบต่าง ๆ เช่น Slalom DownHill FreeStyles วัฒนธรรมการเล่นสเก็ตบอร์ดเริ่มรวมตัวเข้ากับพวกฟังก์ และดนตรีแบบใหม่ อาร์ตเวิร์คและกราฟิกเริ่มมีบทบาทมากในวัฒนธรรมการเล่นสเก็ตบอร์ดจนช่วงปลายปี 1970 ลานสเกตบางแห่งหายไปอันเนื่องจากธุรกิจตกต่ำ การเล่นสเก็ตบอร์ดก็เริ่มตกต่ำอีกเป็นครั้งที่สอง จนการเล่นสเก็ตบอร์ดก็หายากวงการ การขี่จักรยาน BMX เข้ามาเป็นที่นิยมและนักสเกตส่วนมากก็หยุดเล่นสเก็ตลานสเก็ตก็สูญหายไปแต่มีการสร้าง ฮาฟวู้ไปป์ และ แรมป์ ยังคงพัฒนาต่อไปอย่างเรื่อยๆ ด้วยนักขี่จักรยาน BMX มีการฟื้นฟูการเล่นสเก็ตบอร์ด โดยใช้แรมป์ที่เป็นไม้อัด ในปี 1980 และการเล่นตามท้องถนนจึงก่อให้เกิดความพยายามในการเล่นด้วยตนเอง นักสเกตเริ่มที่จะสร้างแรมป์สำหรับสเกตที่ทำด้วยไม้เอง บริษัทที่เป็นของนักสเกตเริ่มสร้างอุปกรณ์ต่างๆ ให้มีมาตรฐานกว่าเดิม เพื่อให้เล่นทำให้ได้ดีขึ้น มีนักสเกตเป็นที่รู้จักอย่าง โทนี ฮอว์ค และ สตีฟ แคมเบลเลอโร มีการจัดการแข่งขันโดย The National Skateboarding Association การเล่นสเก็ตบอร์ด ยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อวัฒนธรรมระหว่างประเทศเริ่มจากดนตรี ฟังก์ร็อกสเกตบอร์ด แบบ New School กำเนิดขึ้นโดยเน้นไปที่การเล่นท่าพื้นฐาน ออลลี และเน้นเล่นท่าทริคต่างๆ ต่อมาการเล่น โรลเลอร์เบรดก็เป็นที่นิยม ต่อมาในปี 1995 ESPN ได้บรรจุกีฬาประเภทนี้ในงานแข่ง Extreme Games (ปัจจุบันคือ X Games) Skateboard เป็นหนึ่งในกีฬาหลักที่ต้องจัดในงาน X Games ประจำปีทุกครั้งที่ปัจจุบัน มีอุตสาหกรรมเกี่ยวกับกีฬาสเกตบอร์ดมากมายเช่น นิตยสาร สำนักงานออกแบบสนาม ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสเกต เป็นต้น อุปกรณ์ ต่าง ๆ มีขนาด ต่าง ๆ ก็มีขนาดเพิ่ม-ลดต่างออกไปด้วยการพัฒนาของลานสเกตและทางลาด ตัวสเกตบอร์ดก็เริ่มจะมีการเปลี่ยนแปลง ในช่วงแรกท่าในการเล่นจะมีลักษณะเป็นสองมิติอย่างการเล่นด้วยสองล้อ การคิดขึ้นในช่วงสองล้อหลัง เรียกว่า "พีวีออด" การกระโดดข้ามราวและลงมาที่บอร์ดอีกครั้ง การกระโดดในระยะยาว (เช่นถั่งน้ำ) หรือ สลาลม ในปี 1976 การเล่นสเกตบอร์ดเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงโดยมีการคิดค้น "ออลลี" โดย อลัน ออลลี เกลเฟนด์ ซึ่งเป็นท่าที่ได้รับความนิยมในฟลอริดาในช่วงปี 1978 หลังจากที่เขาไปแคลิฟอร์เนียก่อนหน้านั้น ท่าของเกลเฟนด์เริ่มเป็นที่นิยมในกลุ่มนักเล่นสเกตในแถบเวสต์โคสต์ของอเมริกาและมีสื่อมวลชนได้กระจาย เผยแพร่ไปอีกจนได้รับความนิยมทั่วโลกออลลี ได้ถูกดัดแปลงท่าในการลงพื้นโดย ร็อดนีย์ มัลเลน ในปี 1982 โดยมัลเลนได้คิดท่า "ลิกฟลิป" โดยในช่วงนั้นมีชื่อว่า "แมจิกฟลิป" และจากการคิดค้นท่านี้เองทำให้นักสเกตบอร์ดสามารถเล่นสเกตได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์อื่นนอกเหนือจากตัวสเกตบอร์ดอย่างเดียว และได้พัฒนาสู่ท่าการเล่นอื่นตามมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ประเภทของSkateboardแต่ละชนิด

(ภาพประกอบรูปที่2)

ช่วงปี 1990 วัฒนธรรมสเก็ตบอร์ดได้เข้าไปแฝงกับวัฒนธรรม ต่าง ๆ และถูกแพร่กระจายไปทั่วโลก พร้อม ๆ กันเช่น วงการดนตรี Punk, Rock หรือ Hiphop วงการแฟชั่นเกิดแบรนด์เสื้อผ้าเด็กสเก็ตมากมาย เช่น Nike SB, Vans, DC รวมถึงแบรนด์ระดับ Hi-end อย่าง Supreme หรือแม้กระทั่ง LouisVuitton ก็ได้รับอิทธิพลและวงการสื่อ มี magazine เกี่ยวกับ สเก็ตบอร์ดเกิดขึ้นมากมายอย่างแบรนด์ที่เราคุ้นตากันคืออย่าง Thrasher ลายไฟและยังถูกบรรจุไว้ในกีฬา X-Game ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีช่วงปี 2000 สเก็ตบอร์ดยังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องสื่อออนไลน์ เริ่มเข้ามามีบทบาทการรวมตัวกันทำได้ง่ายขึ้นเกิดการรวมทีม ถ่ายคลิป การเล่นต่าง ๆ โพสลงสื่อโซเชียลมีเดีย มากมายนอกจากนี้วงการภาพยนตร์ยังมีภาพยนตร์เกี่ยวกับตำนานสเก็ตบอร์ดอย่าง Lords Of Dogtownสร้างมาจากเรื่องจริงของทีม Z-Boy ที่โด่งดังในช่วงปี 1970 ในปี 2018 สเก็ตบอร์ดถูกบรรจุลงใน เอเชียนเกมส์ เป็นปีแรกสเก็ตบอร์ดได้รับความนิยมจากคน ทุกเพศ ทุกวัยปัจจุบัน สเก็ตบอร์ดถูกพัฒนาให้มีความสะดวกและปลอดภัยในการใช้งานมากขึ้น โดยใช้ ล้อมอเตอร์ไฟฟ้า และแบตเตอรี่ช่วยทุ่นแรงในการเดินทางสามารถควบคุมด้วยรีโมทเข้าฟ้าเข้าได้มีความสนใจในกีฬาเอ็กซ์ตรีมอีกประเภทหนึ่งอาจจะมีแตกต่างกันมากหรือน้อยแต่กีฬาชนิดนี้ก็มีอิทธิพลต่อตัวข้าพเจ้าโดยก่อนที่ข้าพเจ้าได้รับมาจากกลุ่มเพื่อนในสมัยประถมซึ่งเป็นนักแข่งรถ Motocross เลยมีความสนใจและศึกษาข้อมูลที่น่าสนใจและทำให้มีผลต่อความรู้สึก โดยตรงถึงความสนุก ผาดโผน และความตื่นเต้นเป็นอีกหนึ่งกีฬาของเอ็กซ์ตรีมที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจในกีฬานี้เหมือนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพกีฬา Motocross(ภาพประกอบรูปที่3)

## 2.2 ที่มาและอิทธิพลของกีฬา Motocross

ประวัติ Motocross โมโตครอส คือ รูปแบบของ กีฬามอเตอร์ไซด์ ที่ทำการแข่งขันในสนามที่มีภูมิประเทศขรุขระ หรือมีสิ่งกีดขวางต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความยากให้กับการแข่งขัน และเป็นการเพิ่มความสนุกสนานให้กับท่านผู้ชมไปในตัว ซึ่งรูปแบบการแข่งขันและตัวรถถือกำเนิดมาจาก ฝรั่งเศส และได้รับการแพร่หลายไปยังเกาะอังกฤษ โดยชื่อ Motocross หรือ โมโตครอส ได้มาจากคำว่า “มอเตอร์ไซด์” และ “ครอสคันทรี่” (“Motorcycle” and “Cross Country”) ประวัติความเป็นมาของ โมโตครอส British Motocross เป็นวิวัฒนาการของ ออฟโรด หรือที่เรียกว่า scrambling ซึ่งเป็นวิวัฒนาการของ การทดลองใช้รถจักรยานยนต์เพื่อกระทำในกิจการด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นิยมมากในภาคเหนือของสหราชอาณาจักร (UK) ช่วงที่รู้จักกันครั้งแรกเกิดขึ้นที่ Camberley, Surrey ในปี 1924 ถึงปี 1930 เป็นกีฬาใน ความนิยมมากขึ้นอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหราชอาณาจักรที่มีทีมจาก บริษัท เบอรั่มมิงแฮม (BSA), Norton, Rudge, และ AJ'S เข้าร่วมแข่งขัน ในกิจกรรมครั้งนั้นสำหรับรถสไตส์นี้ผู้ขับขี่ต้องมีความแข็งแรง อดทน มากไปกว่านั้นก็คือเครื่องยนต์ต้องมีขุมพลังมหาศาล ซึ่งมักจะใช้ในโอกาสที่ออกทริปเพื่อเดินทางเข้าไปในป่า หรือรถใหญ่นั้นไม่สามารถเข้าไปได้ จุดเด่นของรถประเภทนี้ก็คือมีความแข็งแรงต่อการลุย ไม่ว่าจะเส้นทางที่ลำบากแค่ไหนก็ไปได้แบบไม่มีลิเมตร เช่นเรื่องการนำของมาบริจาดในสถานที่ๆรถใหญ่นั้นไม่สามารถเข้าไปได้ ถิ่นที่ทุระกันดาร หรือแหล่งที่ไม่มีถนน รถเหล่านี้ก็สามารถลุยไปได้เช่นเดียวกันในนปัจจุบันการแข่งขันมี 2 แบบ คือ โมโตครอสและซูเปอร์ครอส ซึ่ง จะมีความแตกต่างกันออกไปดังนี้ การแข่งขันแบบโมโตครอสในปัจจุบัน ได้มีการทำสนามแข่งขันที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความยาวของสนามค่อนข้างไกลพอสมควรและเลือกทำสนามเฉพาะบริเวณที่เป็นเนินเขา ซึ่งในขณะที่นักแข่งกำลังทำการแข่งขันนาฬิกากลางของสนามจะจับเวลาในการแข่งขันไปด้วย จะทำการแข่งขันทั้งหมด 15-18 รอบสนาม

ซึ่งจะมี 3 รุ่นในการแข่งขันแบบโมโตครอส คือ

- MXA (หมายถึง นักแข่งที่ยังไม่เคยได้แชมป์ในการแข่งขัน โมโตครอส)

(ไม่จำกัด cc ของจักรยานยนต์วิบากในการแข่งขัน)

- MX2 (หมายถึง นักแข่งที่เคยได้แชมป์ในการแข่งขัน โมโตครอสมาแล้วไม่ถึง 2 สมัย)

(ไม่จำกัด cc ของจักรยานยนต์วิบากในการแข่งขัน)

- MXGP (หมายถึง นักแข่งที่เคยได้แชมป์ในการแข่งขัน โมโตครอสชิงแชมป์โลกมาแล้ว 4 สมัย)

(ใช้รถจักรยานยนต์วิบากที่มี cc ไม่เกิน 450 cc ในการแข่งขันเท่านั้น)

การแข่งขันจักรยานยนต์วิบากประเทศไทยมีสภาพภูมิประเทศที่ไม่เหมาะที่จะจัดการแข่งขันจักรยานยนต์วิบาก ในแบบโมโตครอสเพราะพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบ แต่ถ้าจะจัดการแข่งขันต้องใช้งบประมาณเป็นอย่างมาก จึงนิยมเรียกกันว่าการแข่งขันจักรยานยนต์วิบาก แบบซูเปอร์ครอสในรายการ FMSCT Thailand Supercross 2016 ถือได้ว่าเป็นการจัดการแข่งขันที่เรียกได้ทั้ง 2 แบบ คือ แบบโมโตครอสและแบบซูเปอร์ครอส ซึ่งจะจัดการแข่งขันเป็นประจำทุกปีจึงได้รับความสนใจจากประชาชนเป็นอย่างมากต่อมา Motocross ได้มีความสนใจน้อยลงเลยมีกลุ่มคนหรือนักกีฬาที่เข้าแข่งขันจึงได้มีการทำโครงสร้างอุปกรณ์แปลกใหม่หรือหาความสนุกแบบใหม่ในหลายๆวิธีเพื่อหาความแปลกใหม่ให้กับกีฬานี้ด้วยตอนจึงได้รับความนิยมในการเล่นแบบใหม่เพื่อให้ความตื่นเต้นหรือสนุกเพิ่มขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 อิทธิพลจากทฤษฎีรูปแบบทางศิลปะ

### 2.3.1 การเปลี่ยนบริบท(Change to Context) -ทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Becoming)

ข้าพเจ้าสนใจในการทำงานที่จะทำให้เกิดสิ่งใหม่ให้มีความแตกต่างจากภาพคุ้นชินที่พบเห็นได้ทั่วไป ข้าพเจ้าสนใจที่จะสร้างงานในรูปแบบใหม่หรือรูปแบบที่แปลกตาจากปกติเพื่อจะนำไปสู่เพื่อเกิดความรู้สึกใหม่ความรู้สึกใหม่

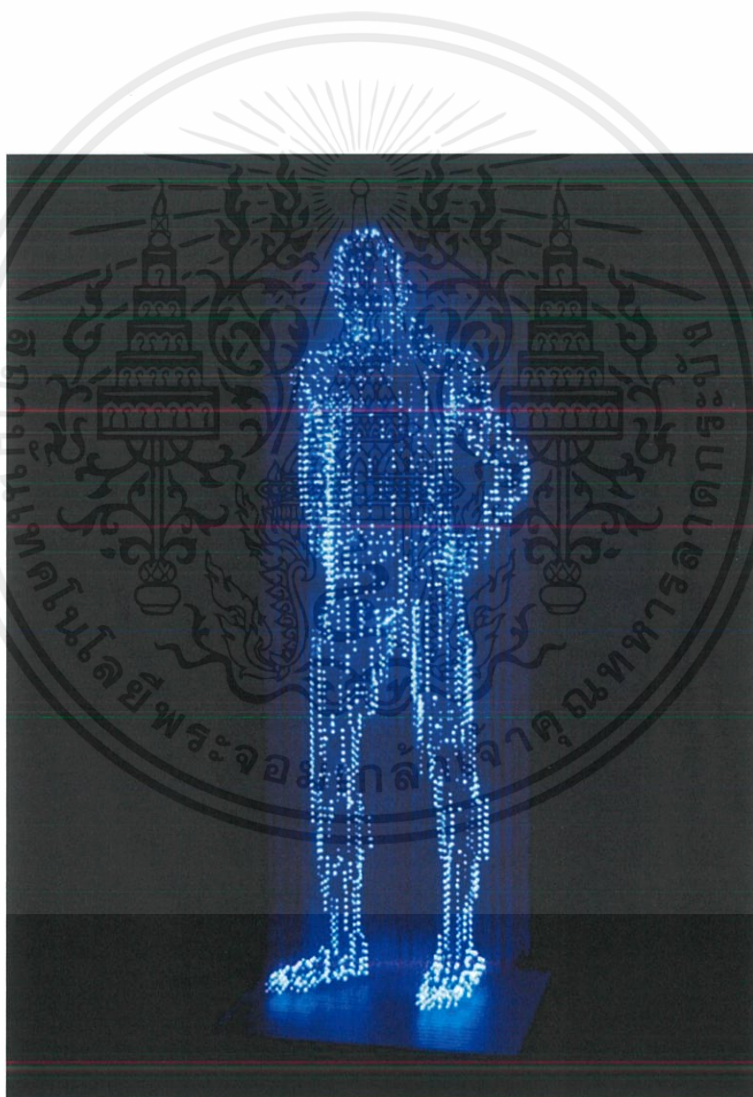


America (2016) โถส้วมที่เห็นได้ทั่วไปที่ทำมาจากทองคำแท้  
(ภาพประกอบรูปที่4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2 รูปแบบ Lighting sculpture

ศิลปะทางรูปแบบของ “Lighting sculpture” มีอิทธิพลกับตัวข้าพเจ้าในส่วนที่ข้าพเจ้าอยากเสริมสร้างงานให้ออกมาส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมงานเพื่อเสริมงานให้มีรูปแบบที่น่าสนใจยิ่งขึ้นตัวงานของข้าพเจ้าในชุดศิลปะนิพนธ์ข้าพเจ้าอยากให้ส่งผลกับทัศนะข้าพเจ้าจึงอยากนำรูปแบบ Lighting sculpture นำมารวมกับงานข้าพเจ้า

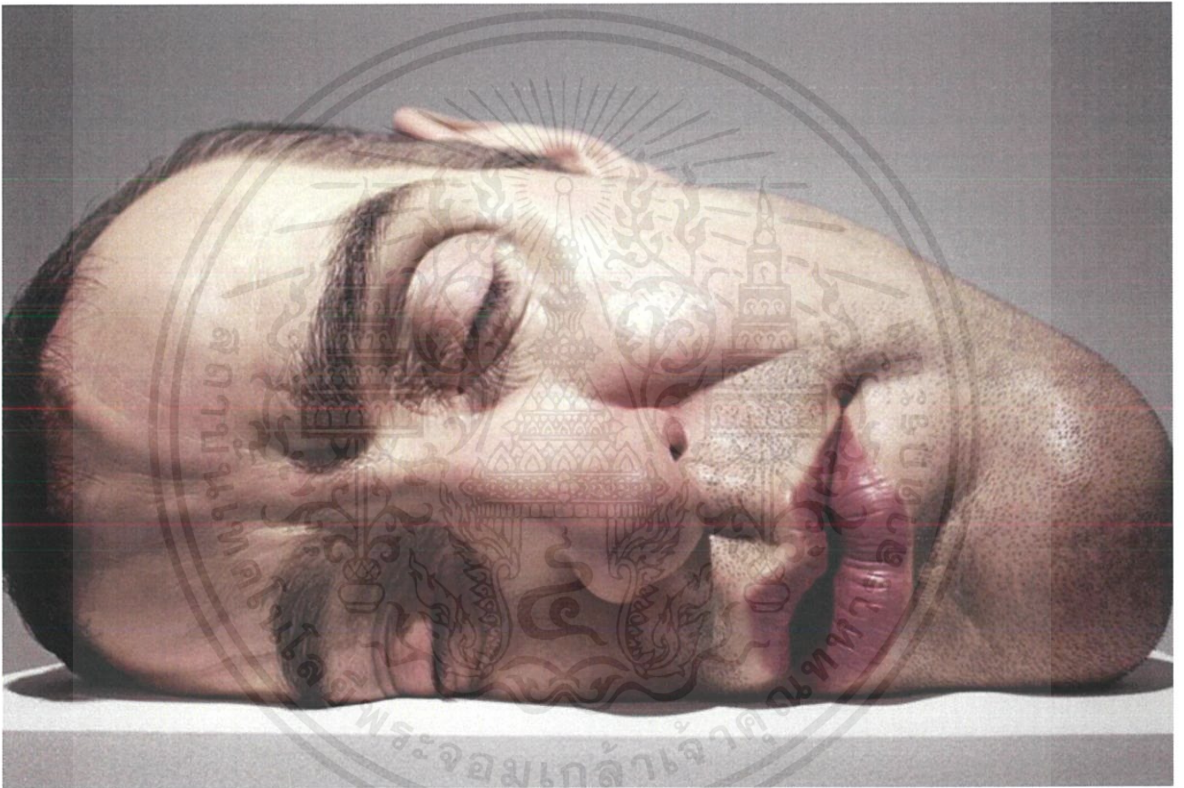


รูปแบบงาน Lighting sculpture  
(ภาพประกอบรูปที่ 5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.3 ความจริงเหนือจริง (Hyperreality)

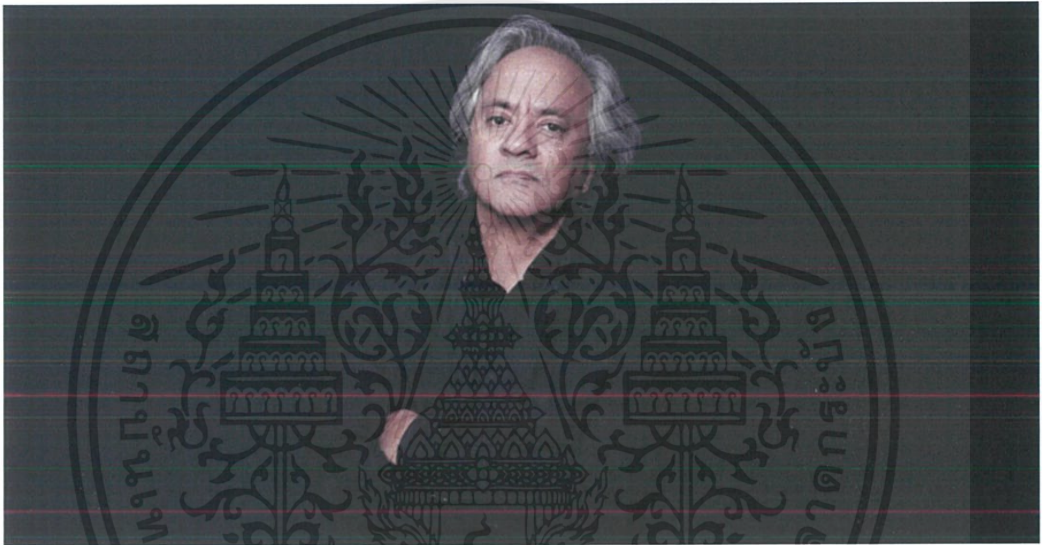
ข้าพเจ้าชื่นชอบและสนใจความเป็น Hyperreality ของทางประติมากรรมอย่างมากส่วนตัวของข้าพเจ้าชื่นชอบการประติมากรรมที่มีผลต่อความรู้สึกของข้าพเจ้าในหลายๆทาง เช่น ขนาดที่ใหญ่เกินจริง ขนาดที่เล็กเกินจริงฯ ข้าพเจ้าจึงสนใจในการทำงานประติมากรรม Hyperreality ซึ่งการทำงานในรูปแบบนี้มีผลการทบทองทัศนระของผู้ชมเพื่อเข้าใจได้ง่ายและรู้สึกแปลกใหม่ไปกับงานใหม่



ความจริงเหนือจริง (Hyperreality) ในรูปแบบประติมากรรม  
(ภาพประกอบรูปที่ 6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยซ้ำพเจ้าสนใจในงานประติมากรรมจึงต้องผ่านการรับชมงานของศิลปินมาหลาย ๆ บุคคล ด้วยตัวของข้าเจ้าเองชอบแนวทางที่มีผลกับทบต่อความรู้สึกหรือมีผลต่อการรับชมมีแรงปะทะกับตัวงานชิ้นใหญ่หรือมีรายละเอียดที่แปลกใหม่มีความเป็นทันสมัยสนุก กวน ด้วยตัวศิลปินเองที่ข้าพเจ้าชื่นชอบหรือทำให้เกิดแรงบรรดาลใจในการทำงาน



(ภาพประกอบรูปที่ 7)

## 2.3 ที่มาและอิทธิพลของศิลปิน

### อนิช กาปูร์ ( Anish Kapoor )

ประติมากรชาวอังกฤษ เชื้อสายอินเดียและอิรักผู้นี้ เกิดปีค.ศ. 1954 ที่เมืองบอมเบย์ ประเทศอินเดีย เขาได้เริ่มเรียนที่ Doon School ตั้งอยู่ที่ Dehra Dun ในอินเดีย และเริ่มย้ายไปที่อังกฤษเมื่อปีค.ศ. 1972 โดยเริ่มศึกษาศิลปะแห่งแรกที่ The Hornsey College of Art และต่อมาที่ Chelsea School of Art Design แรงบันดาลใจที่เป็นพลังขับเคลื่อนมาจากเสียงสะท้อนของเทพนิยายที่เมื่อเขากลับไปยังอินเดีย วัสดุจากธรรมชาติ เช่น หินทราย หินอ่อน กระดานชนวน ซึ่งเต็มไปด้วยผงสีที่มีความสดใส สว่าง ส่งผลให้งานมีความรู้สึกสดชื่นและมีพลัง ในช่วงทศวรรษที่ 90 เขาสนใจในเรื่องความไร้หน้าหนักของสิ่งที่คล้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก้าน ลำต้น เช่นงานที่โด่งดัง ‘Marsyas’ เป็นประติมากรรมจัดวางที่ Turbine Hall, Tate modern ปี 2002 ปัจจุบันเขายังคงทำงานในลอนดอน และยังคงท่องเที่ยวในอินเดีย ซึ่งเป็นแหล่งความรู้และแรงบันดาลใจของเขาซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างฝั่ง ตะวันออกและตะวันตก โดยมีบุคคลที่มีอิทธิพลในงานของเขาคือ Mantegna, Beuys, Barnett Newman และ Yves Klein นิทรรศการของ Anish Kapoor ซึ่งไม่มีชื่อนิทรรศการ จัดขึ้นที่ Royal Academy of Arts ซึ่งแค่นี้ก็บ่งบอกถึงตัวตนและชื่อเสียงของเขาได้เป็นอย่างดี งานชิ้นแรก ซึ่งหลายคนคงรู้จักหรือเคยเห็นเป็นอย่างดี ก็งานในชุดที่ชื่อว่า ‘Pigment works’ ซึ่งมีหลายชิ้นงานด้วยกัน แต่จะขอหยิบยกงานที่เป็นที่รู้จักกันดีคือ ‘As if to Celebrate, I Discovered a Mountain Blooming with Red Flowers’ (1981) ซึ่ง Kapoor สร้างงานชิ้นนี้ในงาน ‘British Sculpture 20<sup>th</sup> Century’ ที่ Whitechapel Art Gallery ในปี 1981 – 1982 ผลงานประกอบด้วยงาน 3 ส่วน ซึ่งมาจากองค์ประกอบทางเรขาคณิต ที่อิงมาจากยอดเขา 3 ยอดของวัดในศาสนาฮินดู หรือความหมายเปรียบอีกนัยคือส่วนของร่างกาย งาน 2 ชิ้นที่มีรูปทรงคล้ายถ้วย 2 ใบสีแดง เปรียบได้กับกลีบของดอกไม้ หรืออีกนัยหนึ่งคือหน้าอกของผู้หญิง ส่วนอันเล็กสีเหลือง เปรียบเหมือนกับเรือที่มีความเคลื่อนไหว ชื่อของประติมากรรมนี้มาจากที่มา 2 ส่วน ส่วนแรก ‘As if to Celebrate..’ มาจากบทกลอนไฮกุ ซึ่งเป็นบทกลอนที่เขาอ่านขณะนั่งรถไฟ ส่วนที่ 2 เกี่ยวข้องกับเทพนิยายของฮินดู ที่เกี่ยวกับเทวีฮินดูที่เกิดมาจากภูเขาที่ร้อนเหมือนไฟ งานของเขามีการอิงถึงนัยของการมีอยู่ในรูปทรงของธรรมชาติ ที่มีความเกี่ยวข้องกันของที่ว่าง รูปทรง และความสัมพันธ์ ซึ่งกันและกัน



งานชิ้นแรกของ Anish Kapoor (ภาพประกอบรูปที่ 8)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Yellow (1999) คืองานที่เป็นฉากหลังของงานชิ้นแรกที กล่าวมางานนี้ Kapoor ใช้สีเพื่อให้สื่อความหมายถึงความเพ้อฝัน ในขนาดที่ใหญ่มากเหมือนเป็นภูมิสถาปัตยกรรมที่ล่องลอย ท่ามกลางวิญญานและพื้นผิว ตลอดจนมันยังแสดงถึงความคงอยู่ของมนุษย์ อีกทั้งหลักเหตุผลของความขัดแย้งระหว่างการนูนเข้าและเว้าออกที่ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง นักปรัชญาในยุคศตวรรษที่ 18 ได้ค้นพบว่า เรามักจะยำเกรงหรือเกรงกลัวต่อสภาวะการเผชิญหน้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติและขนาด เฉกเช่นเดียวกับภูเขาหรือธารน้ำแข็ง ดังเช่นงานชิ้นนี้ ที่ Kapoor เปรียบเหมือนการจุ่มตัวเองลงไปในห้องฟุ้งกว้างของสี ใช้ประสบการณ์กับความรูสึกนั้นเพื่อให้เกิดความเคารพของงานศิลปะเช่นเดียว กับความรู้สึกถึงการเคารพธรรมชาติงานที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากที่สุดเห็นจะเป็นงานชิ้นนี้ ‘Shooting into the Corner’ (2008-09) งานชิ้นนี้จัดแสดงครั้งแรกที่เวียนนาเมื่อต้นปีที่ผ่านมา ในเมืองที่ Freud ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาชื่อดังเคยอาศัย การใช้หลักจิตวิทยาหลายครั้งเส้าวิเคราะห์ถึงจิตของมนุษย์ จวบจนมาถึงปืนใหญ่ที่เตรียมจะยิงขี้นี้สีแดงออกมาทุก ๆ 20 นาที ใน Weston Room ด้วยน้ำหนักของก้อนสีแต่ละก้อนกว่า 20 ปอนด์ด้วยความเร็ว 50 ไมล์ต่อชั่วโมง จะถูกยิงลงบนกำแพงเบื้องหน้าอย่างซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนกว่าจะจบนิทรรศการซึ่งต้องใช้ขี้นี้ถึง 30 คันเขาได้เปรียบว่า งานนี้เป็นเหมือนกล่องใส่แหวนของเจ้าสาวในพิธีกรรมการสมรสที่เป็นสัญลักษณ์อะไรบางอย่างที่เป็นเรื่องปกติ อย่างการที่เจ้าบ่าวกำลังเตรียมตัวเผชิญหน้ากับเจ้าสาวในสถานการณ์ที่เป็นดังตัวละครในจักรภพ เฉกเช่นงานของ Marcel Duchamp กับงาน Stripped Bare by Her Bachelors, Even (The large glass) งานนี้ยังเป็นทั้งงานประติมากรรมและงานจิตรกรรม ซึ่งการกระทำของปืนใหญ่เปรียบเหมือนเป็นผีแปร่งอย่างรุนแรงดังเช่นงานของ Jackson Pollock ศิลปิน Kapoor ได้กล่าวไว้ว่า “ความรุนแรงนั้นเป็นเครื่องหมายที่ปรากฏให้เห็นในงานของเขาแต่หลังจากนั้น แล้ว เราจะพบเห็นความมดงมบังเกิดขึ้นทีละเล็ก ทีละน้อยจากความรุนแรงนั้น” มาจนถึงงานที่ใช้ขี้นี้สีแดงเป็นสื่อเหมือนกัน กับงานที่ชื่อว่า ‘Svayambh(2007)’ งานชิ้นนี้เหมือนเป็นกระดุกสันหลังของนิทรรศการนี้เลยก็ว่าได้เพราะว่าใช้พื้นที่จัดแสดงถึงห้าห้องแสดง เครื่องอัดขี้นี้ขนาดมหึมากำลังเคลื่อนที่เหมือนคอยจัดรูปทรงให้กับขี้นี้เพื่อสร้างรูปทรงอะไรบางอย่าง ขี้นี้สีแดงกว่าสามสิบตันถูกบังคับรูปทรงตามเครื่องจักรให้ผ่านประตูโค้งไปเรื่อยๆ อย่างเชื่องช้า จนขี้นี้สามารถสร้างรูปทรงเป็นประติมากรรมขนาดใหญ่มหึมาตามทรงโค้งของประตูห้องนิทรรศการชื่อของงานนี้มาจากภาษาสันสกฤต โดยมีความหมายว่าการถือกำเนิดด้วยตัวเอง เหมือนเป็นการบ่งบอกว่า งานนี้ใช้ตัวของอาคารเป็นตัวกำหนดรูปร่างของงานประติมากรรมที่เขาสร้างขึ้น เฉกเช่นสมัย Renaissance ที่ทำขี้นี้หล่อแม่พิมพ์ เพื่อสร้างประติมากรรมจาก Bronze นั้นเอง “I have often said that I have nothing to say as an Artist” ผมมักจะพูดบ่อยๆว่า ไม่มีอะไรที่จะกล่าว เฉกเช่น การเป็นแค่ศิลปินคนหนึ่งเท่านั้น จากคำพูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Anish Kapoor การไม่รู้ที่จะกล่าวอะไร ก็สื่อถึงเป็นนัยยะ ถึงงานของเขามากกว่าการค้นหาคำพิเคราะห์จากคำพูดของศิลปิน เพียงเท่านี้เราก็สามารถรับรู้ได้ถึงสิ่งที่เขาสื่อสารทางกายภาพและจิตวิทยา ซึ่งจะนำพาให้ผู้ชมที่อยู่ในโลกแห่งนี้ เข้าไปค้นหาภาษา บทกวี ที่มีอยู่ในงานศิลปะในอีกโลกหนึ่งของเขา โลกที่ไร้ตัวตนของความเป็นมนุษย์



Shooting into the Corner 2008-2009.

(ภาพประกอบรูปที่ 9)



Descent into Limbo' 1992

(ภาพประกอบรูปที่ 10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปินคนนี้ในทางการคิดในตัวเทคนิคเป็นศิลปินที่ข้าพเจ้าชื่นชอบในการทำงานประติมากรรมที่มีความละเอียดรอบครอบศึกษาวิถีคิดจากศิลปินคนนี้ข้าพเจ้าชื่นชอบในการที่ศิลปินคนนี้คิดค้นหาข้อมูลเทคนิคที่แปลกใหม่นำวัสดุที่มีสัญชนะในตัวมาประกอบสร้างใหม่หรือทำงานในเชิงของทักษะเพื่อให้มีผลกระทบต่อความรู้สึกแปลกใหม่และประสบการณ์การรับรู้ในรูปแบบใหม่แต่ยังมีศิลปินอีกคนหนึ่งที่เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานที่มีผลต่อความรู้สึกไม่ว่าจะเป็นงานแนวแบบหลอกลือ

เมาริซิโอ คัตเตลาน (Maurizio Cattelan)

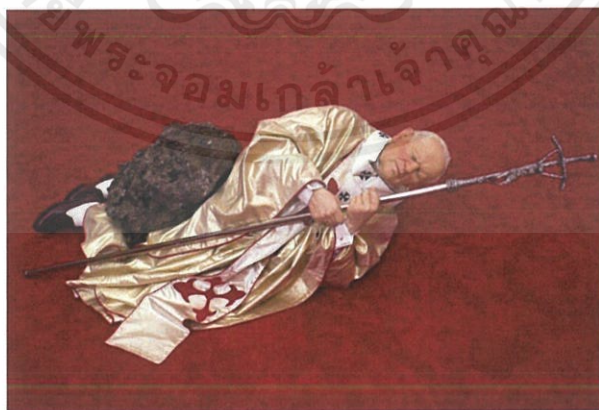
ศิลปินชาวอิตาลีเป็นผู้เป็นที่รู้จักในฐานะนักเสียดสีกระตุ้นเร้าผู้ชมด้วยความขี้เล่น เปี่ยมอารมณ์ขันตลก ร้าย ขี้ชวนชวนอารมณ์ และทำท่ายังคมจนผู้อาวุชนได้ฉายาว่าเป็น “จอมป่วนแห่งโลกศิลปะ” เขาเกิดในปี 1960 ที่เมืองปาดัว ประเทศอิตาลี แรกเริ่มเดิมทีเขาไม่ได้ร่ำเรียนมาทางด้านศิลปะ หากแต่เริ่มต้นอาชีพด้วยการเป็นช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ก่อนที่จะหันเหมาทำงานศิลปะ โดยในช่วงแรกเขาทำงานศิลปะที่ล้อเลียนคนใน โลกศิลปะ และศิลปินผู้ล่งลับในอดีตไม่ว่าจะเป็นผลงาน *Errotin, le vrai Lapin (Errotin, the real Rabbit)* (1995) ที่เขาหาว่าน ล้อมเพลย์บอยเจ้าของแกลเลอรีจอมฉาว เอ็มมานูเอล ลาแปง (Emmanuel Lapin) ให้สวมชุดกระต่ายยักษ์สีชมพูที่มีรูปร่างคล้ายกับองคชาตขนาดยักษ์เดินโชว์ตัวหรวาในวันเปิดแกลเลอรีของเขาหรือในผลงาน *Untitled (Picasso)* (1998) ที่คัตเตลานสวมหัวมาสคอตรูปศิลปินชื่อดังระดับตำนานอย่างปาโบล ปิกัสโซ่ เดินทักทายประชาชนชาวอเมริกันหน้าพิพิธภัณฑศิลปะร่วมสมัยในนิวยอร์ก (MoMA) นอกจากนั้นเขายังทำประติมากรรมที่ทำจากซากศพสัตว์นานาชนิดมาสดัฟฟ์ และจัดวางท่าทางในลักษณะและสถานการณ์ต่างๆ กันไปไม่ว่าจะเป็นผลงาน *Untitled* (1997) ที่เป็นนกกระจอกเทศสดัฟฟ์ ที่แทนที่จะมุดหัวลงไปในพื้นที่ดินตามปกติ ก็กลับมุดหัวทะลุลงไปในพื้นไม้กระดานชะอย่างงั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Untitled (1997) (ภาพประกอบรูปที่ 11)

หรือผลงาน Novecento (20th Century) (1997) ประติมากรรมจัดวางที่ทำจากร่างสตัฟฟ์ของม้าแข่ง แขนงด้วยอานและบังเหียนห้อยต้องแตงลงมาจากเพดาน หรือผลงาน Bidibidobidiboo (1996) ประติมากรรมจัดวางขนาดเล็ก ที่เป็นกระรอกสตัฟฟ์นั่งทรุดกายลงบน โต๊ะเก้าอี้ขนาดจิ๋ว ปลายเท้ามีปิ่นปักตกอยู่บนพื้น จนดูเหมือนว่ามันเพิ่งฆ่าตัวตายมาหมาดๆ ยิ่งไฉยงั้น ในช่วงปี 1999 เขาเริ่มทำประติมากรรมหุ่นขี้ผึ้งเหมือนจริงแบบ ไฮเปอร์เรียลลิสม์ (Hyperrealism) ขนาดเท่าคนจริง ของบุคคลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นคนรอบตัวในวงการศิลปะ หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ ทั้งที่ยังมีชีวิตและไม่มีชีวิตอยู่ (หรือแม้แต่ตัวของเขาเอง) หนึ่งในผลงานที่เป็นที่รู้จักอย่างอื้อฉาวที่สุดของเขาคือ La Nona Ora (The Ninth Hour) (1999) ประติมากรรมจัดวางหุ่นขี้ผึ้งเหมือนจริงรูปสมเด็จพระสันตะปาปาจอห์น ปอล ที่ 2 ที่ถูกอุกกาบาตตกทะลุหลังคากระจกลงมาทับใส่ร่าง

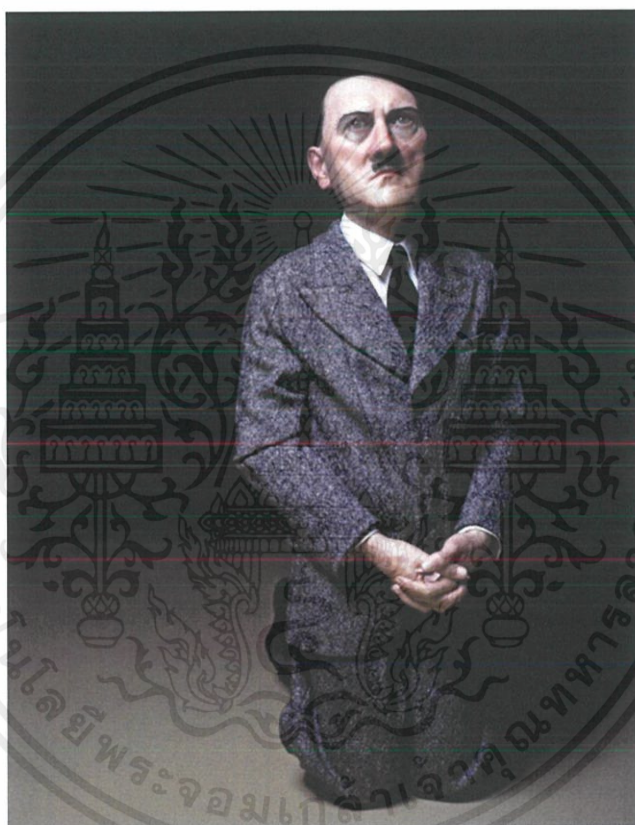


La Nona Ora (The Ninth Hour) (1999)

(ภาพประกอบรูปที่ 12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานสุดซึ้งชิ้นนี้ทำทนายสถาบันสูงสุดของคริสต์ศาสนานอนเป็นที่เลื่องลือ และถูกวิพากษ์วิจารณ์โจมตีอย่างเผ็ดร้อนจากคริสต์ศาสนิกชนเป็นอย่างมากหรือผลงานที่อื้อฉาวไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากันอย่าง Him (2001) ประติมากรรมหุ่นขี้ผึ้งเหมือนจริงรูปอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ผู้นำเผด็จการนาซีที่ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวกว่าล้านชีวิต ที่กำลังคุกเข่า สองมือประสานกันนิ่งงัน สายตาทอดมองไปยังเบื้องสูงราวกับกำลังสวดภาวนาอ่อนวอนขอไถ่บาปต่อพระเจ้า



Him (2001) (ภาพประกอบรูปที่ 13)

คัดเตลานตั้งคำถามกับผู้ชมผ่านผลงานอันสุดทำทนายชิ้นนี้ว่า ทำยที่สุดแล้วเราจะสามารถให้อภัยสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้ายอย่างถึงขีดสุดอย่างเช่นฮิตเลอร์ได้หรือไม่? ผลงานชิ้นนี้เป็นหนึ่งในงานศิลปะที่ชวนซ็อกและสั่นสะเทือนจิตใจผู้ชมที่สุดในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองเลยก็ว่าได้ผลงานของเขาเล่นกับเรื่องราวและตัวละคร ไกลตัวทั่ว ๆ ไปในชีวิตประจำวันอันซ้ำซากจำเจ ไปจนถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความศรัทธาและสถาบันทางศาสนา หรือแม้แต่ประเด็นทางสังคม, การเมืองเขามักใช้ผลงาน

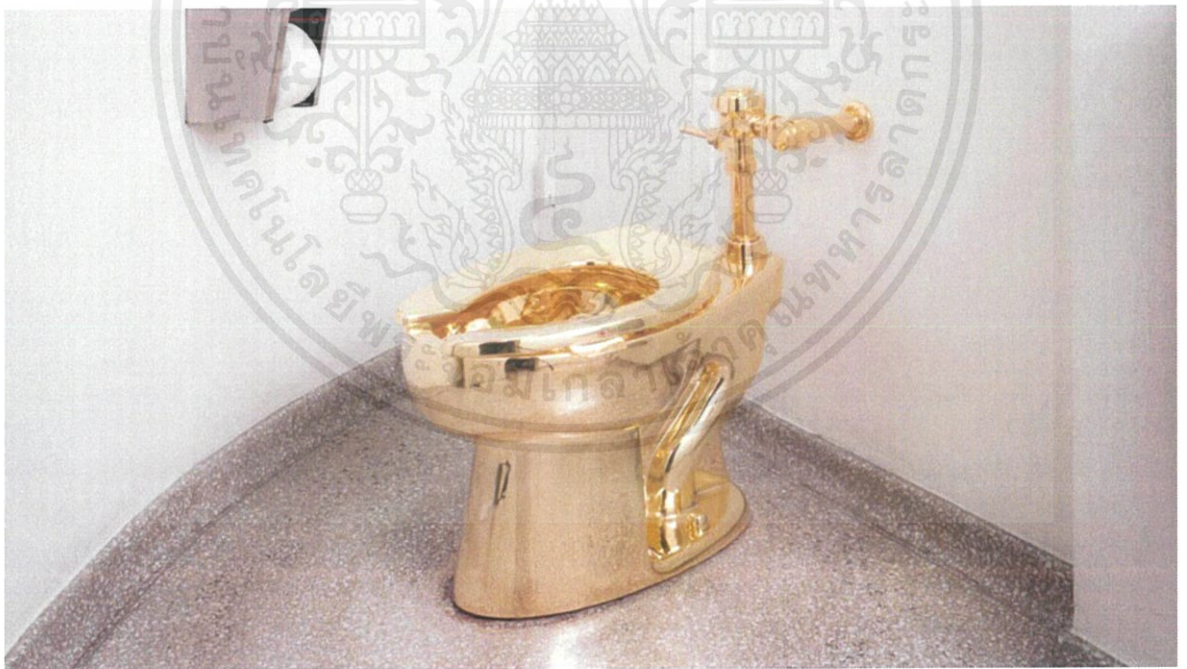
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะของเขาแสดงออกถึงเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยท่าที่อันขบขันและเหลวไหลไร้สาระ เพื่อตั้งคำถาม กระตุ้นเร้า และเล่นตลกกับระบบระเบียบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อเปิดโปงความตอแหลจอมปลอมของสังคมรอบตัวด้วยความทำทายเป็นยิ่งและถึงแม้ในปี 2011 เมารีซิโอ คัตเตลาน จะประกาศเกษียณตัวเองจากวงการศิลปะ (แบบเดียวกับที่คูของปีเคยทำในปี 1923) แต่อีกห้าปีหลังจากนั้น เขาก็หวนคืนสู่วงการอีกครั้งและเรียกชื่อเสียงกลับมาได้อีกครั้งกับผลงานอย่าง *America* (2016)

งานศิลปะในรูปส้วมที่ทำจากทองคำ 18 กระรัตล้วน ๆ ทั้ง โถ (ชักโครก) ที่ไม่ได้เป็นแค่ส้วมศิลปะที่ตั้งโชว์ในห้องแสดงงานให้คนดูเฉย ๆ หากแต่เป็นส้วมจริง ๆ ที่คัตเตลานสั่งทำขึ้นเลียนแบบส้วมในห้องน้ำสาธารณะชั้นห้าของพิพิธภัณฑท์กุกเกนไฮม์ในนิวยอร์ก (Solomon R. Guggenheim Museum, New York) และนำมาติดตั้งให้คนใช้งานจริง ๆ แทนที่ส้วมเดิม โดยเปิดให้แขกผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑท์ทุกคนทั้งหญิงและชายเข้าไปใช้งานทั้งถ่ายเบาถ่ายหนักกันได้ตามอัธยาศัย (ถ้าใครสงสัยว่าทำไมเข้าไม่ได้ทั้งสองเพศนั้นเพราะมันเป็นส้วมสาธารณะรวมแบบไม่แยกเพศนะ) คัตเตลาน ไม่เปิดเผยมูลค่าของทองคำที่ใช้สร้างผลงานชิ้นนี้ แต่คาดว่าน่าจะมีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 1 ล้านเหรียญสหรัฐ ผลงานชิ้นนี้ของเขาเป็นที่อื้อฉาวตั้งแต่ครั้งแรกที่มันเปิดตัว ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑท์กว่าแสนคนต่างเข้าคิวรอใช้ห้องน้ำที่ติดตั้งส้วมทองคำอย่างเอิกเกริก เพื่อจะได้มีโอกาสสนิทชิดเชื้อกับศิลปะที่แสดงถึงธรรมชาติเบื้องต้นของมนุษย์อย่างแนบแน่นและมีหรรษาที่สุดชิ้นนี้ โดยทางพิพิธภัณฑท์จัดพนักงานรักษาความปลอดภัยไว้หน้าห้องน้ำ และจะมีพนักงานเข้าไปทำความสะอาดชุดส้วมทองคำในทุกๆ 15 นาที เพื่อให้มันคงความเปล่งปลั่งเมื่องมดั่งอยู่เสมอถึงแม้คัตเตลานจะไม่ใช่ศิลปินคนแรกที่สร้างคุณค่าให้แก่สิ่งของต่ำต้อยด้อยค่าและสกปรก โสโครกในความรู้สึกของคนทั่วไปอย่างสุขภณฑท์ที่ใช้รองรับสิ่งปฏิกูล ด้วยการยกระดับมันให้เป็นงานศิลปะ เพราะก่อนหน้านั้นในปี 1917 ศิลปินชาวฝรั่งเศสอย่างมาร์เซอ คูของปี ก็หยิบเอาโถฉีธรรมด้าธรรมดามาตั้งบนแท่นโชว์เป็นงานศิลปะจนสิ้นสะเทือนเลื่อนลั่นวงการ ดังที่เราเคยกล่าวถึงไปแล้วในตอน “คูของปีพ่อทุกสถาบัน” นั้นแหละและถึงแม้คัตเตลานจะได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากคูของปี แต่เขาก็ไม่ได้ลอกเลียนแบบเปล่า ๆ หากแต่พัฒนาแนวคิดแบบเรดคีเมด (readymades) ของคูของปี ที่หยิบฉวยเอาข้าวของเก็บตกเหลือใช้ธรรมดาที่เราพบเห็นในชีวิตประจำวันมาเปลี่ยนให้เป็นศิลปะ โดยคัตเตลานหยิบฉวยเอาประสภารณ์, ข่าวสาร, ข้อเท็จจริง ไปจนถึงเรื่องราวความขัดแย้งอันเหลวไหลไร้สาระในสื่อต่างๆ รอบตัวมาแปรเปลี่ยนให้เป็นงานศิลปะ ดังคำกล่าวของเขาที่ว่า “เราสามารถหาแนวคิดเชิงปรัชญาได้จากโทรทัศน์ที่เราดูอยู่ทุกวี่วันนั่นแหละ” และในผลงานชิ้นนี้ คัตเตลานก็ไปไกลยิ่งกว่าโถฉี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ตั้งโชว์เป็นงานศิลปะในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ของคูของปี ด้วยการใช้วัสดุสูงค่าอย่างทองคำมาทำเป็นของต่ำด้อยด้อยอย่างโถส้วม และที่สำคัญ เขาอนุญาตให้คนทั่วไปได้สัมผัส ใช้งาน หรือแม้แต่ขี้เยี่ยวลงในผลงานศิลปะของเขาชิ้นนี้ด้วยซ้ำไป! ผลงานชิ้นนี้ของคัตเตลาน นอกจากจะเป็นการเสียดสีแค้นเคืองการกระหายความมั่งคั่งความสิ้นเกิน และความเหลื่อมล้ำไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจของคนต่างชนชั้นในสังคมอเมริกันแล้วเขายังเปิดโอกาสและเชิญชวนให้คนทั่วไปมีโอกาสได้เห็นและสัมผัสกับผลิตภัณฑ์สุดหรูที่พวกเขาไม่เคยสัมผัสมาก่อน และได้สัมผัสกับประสบการณ์ที่ปกติจะสงวนไว้สำหรับอภิมาหาเศรษฐีผู้เป็นคนจำนวนน้อยนิดเพียง 1 เปอร์เซ็นต์ จากคนเดินดินทั่ว ๆ ไปที่เป็น 99 เปอร์เซ็นต์ที่เหลือในสังคม ด้วยงานศิลปะชิ้นนี้ คัตเตลานกระตุ้นให้ผู้ชมทบทวนรำลึกถึงความฝันแบบอเมริกันที่เปิดโอกาสให้คนทุกชนชั้น รวมถึงย่ำเตือนให้เราระลึกถึงข้อเท็จจริงทางกายภาพที่มนุษยชาติมีส่วนร่วมกันอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง นั่นก็คือการ “ขี้ถ่าย” ดังที่ศิลปินจอมเสบผู้นี้กล่าวเอาไว้ว่า “ไม่ว่าคุณกินอะไรเข้าไป จะเป็นอาหารที่แพงราคา 200 เหรียญ หรือฮอตดอกอันละ 2 เหรียญ ตอนขี้ออกมาก็เป็นเหมือนกันหมดนั่นแหละ!” แหม... พูดยาได้สมกับที่มีฉายาว่าเป็นจอมป่วนแห่งโลกศิลปะ



America (2016) (ภาพประกอบที่ 14)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินคนนี้มีผลกับอิทธิพลกับข้าพเจ้าในรูปแบบในงานแนวความคิดในการ หยอกล้อ กวน มี การใช้สัญลักษณ์ในการ หยอกล้อเพื่อให้การชดเชยในการ ได้รับชมศิลปะของศิลปินคนนี้สิ่งที่มีอิทธิพลกับ ข้าพเจ้าข้าพเจ้าชื่นชอบในการทำงานในการใช้ความ หยอกล้อ การเล่นกับศรัทธาของฟิสิกเกอร์นำสิ่งที่คุ้นตา มาปรับให้เข้ากับสมัยใหม่ให้เกิดความหมายใหม่ในการที่จะสะท้อนข้อความอะไรบางอย่างเล่นกับขนาด ของความเป็นจริงเล่นกับสิ่งที่คุ้นชินในประสบการณ์ที่เคยผ่านมาของผู้ชม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การสร้างสรรค

ผลงานในช่วงปี 2561 - 2562 ข้าพเจ้าได้มีการใช้วัสดุและวัตถุที่ข้าพเจ้าพบเจอจากสถานที่ในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้ามาสร้างงานประติมากรรม ข้าพเจ้าเลือกวัตถุที่มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์มาเป็นเค้าโครงหลักในการทำงาน โดย ณ ในช่วงเวลานั้นข้าพเจ้าหาสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจในช่วงเวลานั้น ๆ แล้วได้มีการทดลองเทคนิคใหม่ในการสร้างสรรคงานประติมากรรมไม่ว่าจะเป็นในเชิงความหมาย หรือบริบทรอบตัวสิ่งที่ข้าพเจ้าได้ทำทุกวันหรือได้ลงมือทำทุกวันงานช่วงแรกของข้าพเจ้าจะเป็นเชิงทดลองหรือเล่นกับสัญลักษณ์แล้วความหมายของวัสดุสิ่งนั้น ๆ นั้นวัสดุหลาย ๆ อย่างมารวมกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ได้ทดลองวิธีการติดตั้งในเกิดความหมายหรือให้บริบทของการติดตั้งสามารถส่งเสริมงานไปในทางเดียวกันได้ดี

ผลงานในช่วงปี 2561-2562 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ “กำเนิดต้นตอ” งานชิ้นแรกของข้าพเจ้านั้นคือการทดลองงานศิลปะร่วมสมัยอย่างเต็มตัวข้าพเจ้าได้หาข้อมูลจากการที่ข้าพเจ้าสนใจของรอบตัวหรือการใช้ชีวิตประจำวันในช่วงนั้นข้าพเจ้าได้สนใจกับการที่ข้าพเจ้าได้ดื่มกาแฟทำวันตอนเช้าข้าพเจ้าจึงสนใจในวัสดุคือกากกาแฟข้าพเจ้าได้คิดว่ากากกาแฟนำไปทำงานเป็นงานศิลปะได้ด้วยเทคนิคใดบ้างข้าพเจ้าเลยคิดถึงการบดหรืออัดให้จับตัวเป็นก้อนรูปทรงในตัวของวัสดุน่าสนใจตรงที่ว่ามีกลิ่นเป็นวัสดุที่มาจากของจริงนำมาอัดเป็นรูปทรงของการชงกาแฟสมัยใหม่



(ภาพประกอบรูปที่ 15)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่สอง “ชนชั้นของกาแฟ” ผลงานชิ้นที่สองจะใช้เทคนิคเดียวกับผลงานชิ้นแรกวัสดุยังคงเป็นวัสดุเดียวกับผลงานชิ้นแรกแต่ผลงานชิ้นที่สองข้าพเจ้าจะใส่ความหมายกับตัวงานมากขึ้นข้าพเจ้าได้เข้าไปค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเมล็ดกาแฟที่มีราคาไม่เท่ากันการแบ่งราคาให้กับเมล็ดกาแฟไม่ต่างอะไรจากการแบ่งชนชั้นข้าพเจ้าได้แต่คิดว่าไม่ว่ากาแฟชนิดไหนหรือสายพันธ์ไหนสุดท้ายแล้วต้นตอของกาแฟก็คือกาแฟ



ผลงานชิ้นที่สอง(ภาพประกอบรูปที่16)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่สาม “เหยียบย่ำ” ผลงานชิ้นที่สามข้าพเจ้าได้มีการใช้วัสดุที่ไม่ใช่กากกาแฟอย่างเดียว ข้าพเจ้าได้ใช้การนำผงของเครื่องดื่มแต่ละชนิดเพิ่มความหมายให้กับผลงานและเน้นความทึบสนิทสีไปให้มากขึ้นด้วยการใช้วัสดุที่เป็นพรมมาเล่นกับความหมายใหม่ ๆ



ผลงานชิ้นที่สาม(ภาพประกอบรูปที่17)

(ภาพประกอบรูปที่18)

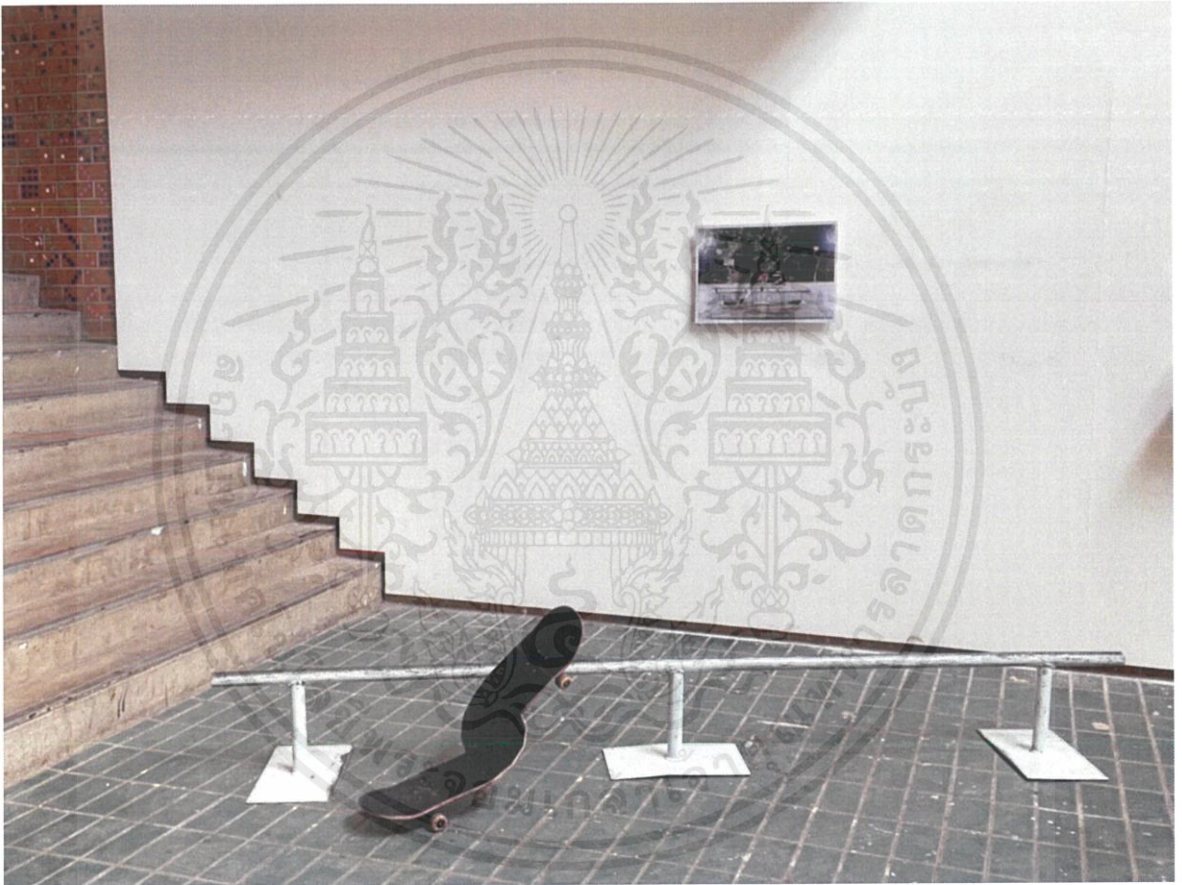
ผลงานชิ้นที่สี่ “skate - สเก็ต” ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้เริ่มผลงานชุดใหม่ได้หาข้อมูลที่ข้าพเจ้าสนใจตั้งแต่วัยเด็กคือการเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีมข้าพเจ้าเลยหาข้อมูลในการที่จะเอามาทำงานไม่ว่าจะเป็นวัสดุหรือความเข้าใจในข้อมูลต่างในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำแผ่นไม้สเก็ตบอร์ดมาทำงานด้วยเทคนิคการแกะไม้ค่าพระเจ้าสนใจที่จะได้ความหยอกล้อในงาน โดยการเล่นคำว่าสเก็ตกับคำว่าskateboardที่มีคำขึ้นต้นว่าสเก็ตเหมือนกัน



ผลงานชิ้นที่สี่(ภาพประกอบรูปที่19)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

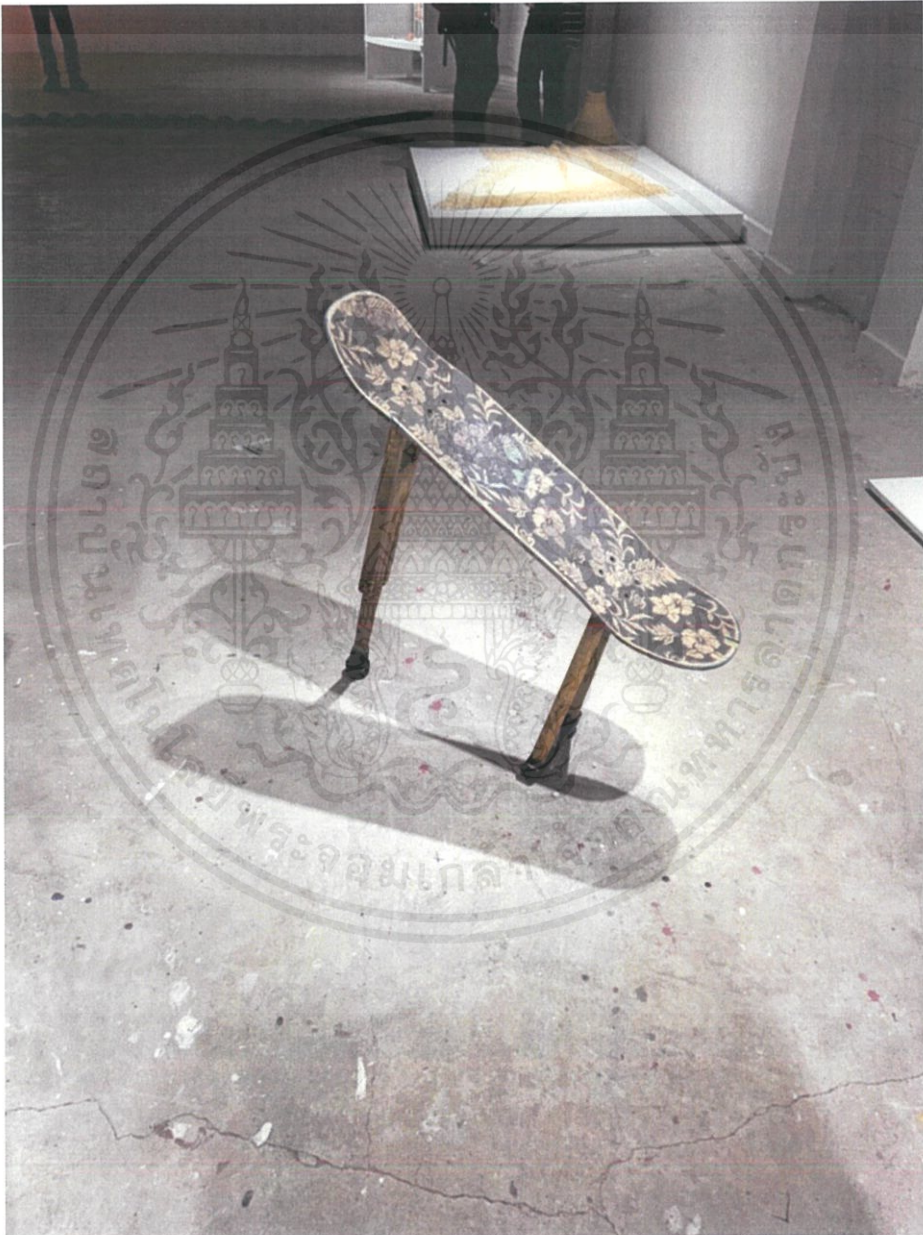
ผลงานชิ้นที่ห้า “หยุดเวลา” เป็นงานที่ยังใช้ชุดข้อมูลของกีฬาเอ็กซ์ตรีมอยู่ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องท่าทางของกีฬาสเก็ตบอร์ดอยากนำเสนอเสน่ห์ของท่าทางของกีฬาชนิดนี้ละนำมาเสนอในผลงานทางศิลปะข้าพเจ้าเลยใช้เทคนิคในการถ่ายรูปที่จะทำให้การยึดภาพให้มีความชัดเจนมากขึ้น ส่วนรูปทรงของตัวงานข้าพเจ้าได้นำเทคนิคการตัดต่อไม่มาร่วมด้วยเพื่อสร้างรูปทรงแปลกใหม่ให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น



ผลงานชิ้นที่ห้า(ภาพประกอบรูปที่20)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่หก “คาดไม่ถึง” งานชิ้นนี้ข้าพเจ้ายังใช้ข้อมูลของกีฬาเอ็กซ์ตรีมอยู่แต่หยิบยกข้อมูลในส่วนความอันตรายของกีฬาที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและกับทุกชนิดของกีฬาข้าพเจ้าจึงสนใจการใช้สัญลักษณ์ของวัสดุแต่ละสิ่งที่ไม่เหมือนกันมารวมกันให้เกิดความหมายใหม่ในเชิงลึกเทคนิคในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำวัสดุของสองสิ่งมารวมกันให้อยู่ในเชิงของความอันตรายของกีฬา



ผลงานชิ้นที่หก(ภาพประกอบรูปที่21)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่เจ็ด “มินิมอล” ผลงานในชุดนี้ของข้าพเจ้าได้เริ่มคิดขบวนการทำงานให้มีผลงานกับความรู้อีกกับผู้ชมโดยการเริ่มจากแนวคิดง่าย ๆ คือการทำรูปทรงที่ทุกคนจินตนาการให้ออกมาดูแปลกใหม่หรือรูปทรงที่ไม่มีมาก่อนให้มีความแปลกใหม่แล้วสวยงามทางด้านทัศนยะให้ดูเรียบง่ายและเข้าถึงง่าย



ผลงานชิ้นที่เจ็ด(ภาพประกอบรูปที่22)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่แปด “ผาด โผน” ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าอยากนำเสนอในด้านทัศนยะอย่างเต็มตัวให้มีผลกับความรู้สึกโดยตรงด้วยตัวขนาดงานที่ใหญ่และรูปทรงที่แปลกใหม่โดยข้าพเจ้าได้จับความรู้สึกถึงความพิริวไหวหรือความรู้สึกถึงด้านความอันตรายหรือผาด โผน โดยเทคนิคนี้เป็นการต่อไม้และเสริมโครงสร้างให้แข็งแรงมากขึ้นวิธีการติดตั้งเล่นกับอาคารที่มีความสูงเพื่อส่งผลกับขนาดและความรู้สึกของผู้ชม



ผลงานชิ้นที่แปด(ภาพประกอบรูปที่23)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

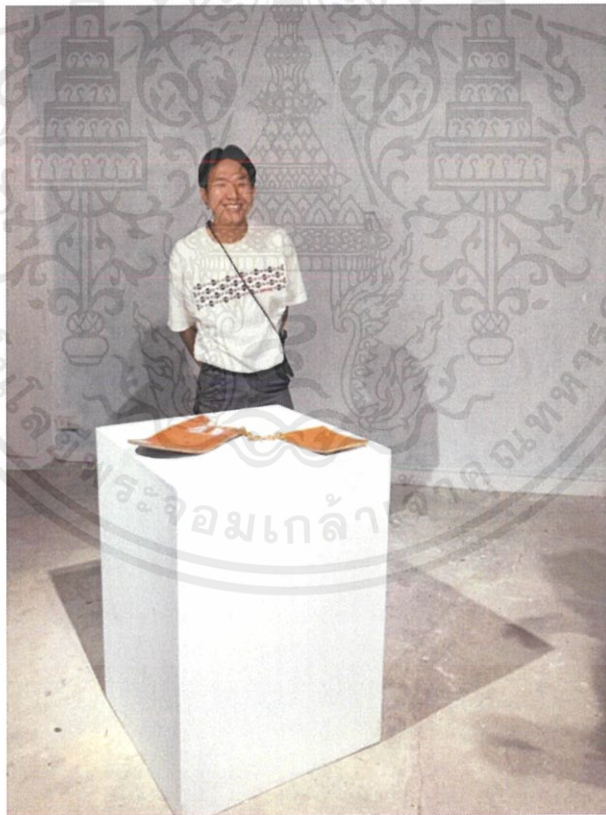
## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงาน

#### 4.1 การพัฒนาทางด้านความคิด

##### 4.1.1 ชุดงาน “skate-สเก็ต”

ในด้านการพัฒนาทางด้านความคิดงานชุดนี้ของข้าพเจ้าได้ริเริ่มที่จะใส่ความหมายหรือความคิดเข้าไปในตัวงานงานชุดนี้ข้าพเจ้าอยากจะสื่อทางด้านทักษะของงานเพื่อให้ส่งผลทางความรู้สึกของผู้ชมในแนวทางของการหยอกล้อเล่นกับคำไม่ได้มีความหมายหรือสัญลักษณ์ของวัสดุมากนัก

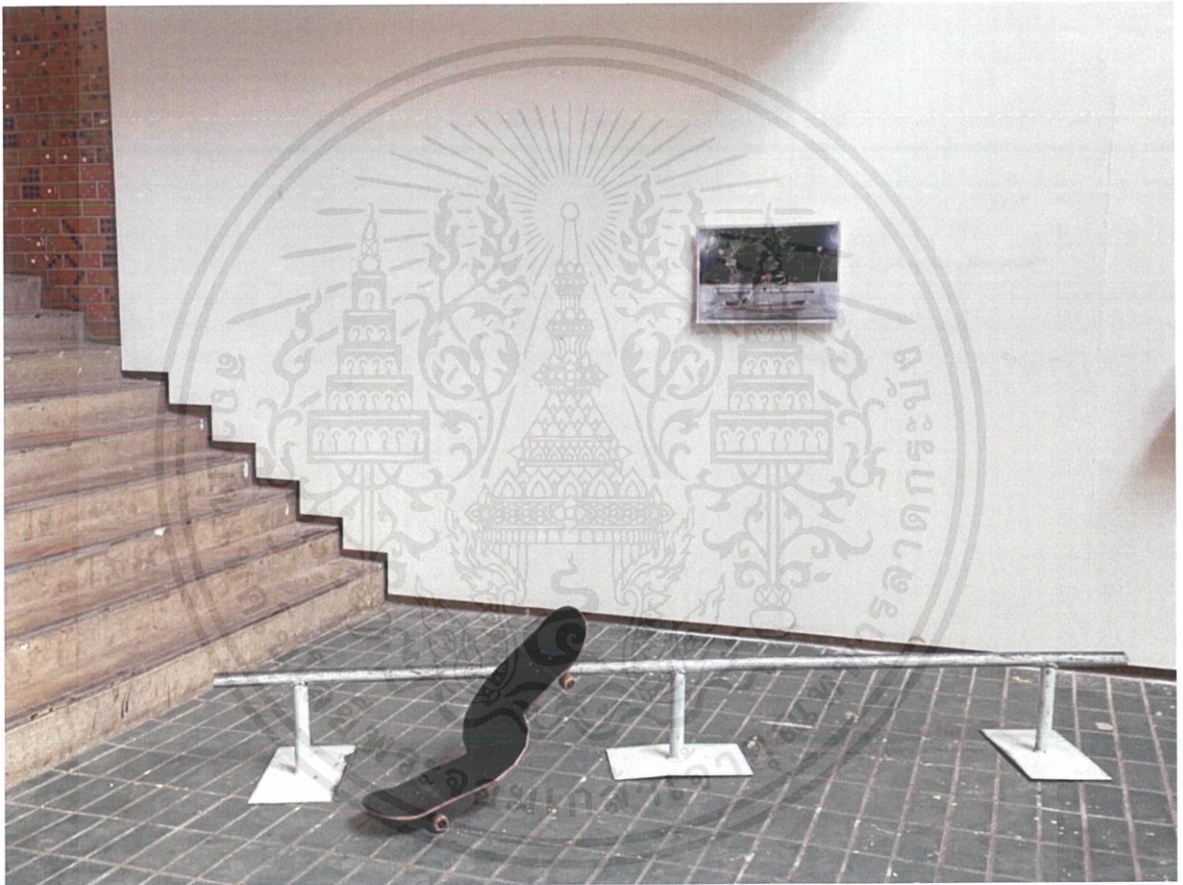


(ภาพประกอบรูปที่ 24)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 ชุดงาน “หยุดเวลา”

ในงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้ใส่ความคิดกับตัวงานมากด้วยเรื่องของเทคนิคและแนวทางมาผสมกัน เล่นกับการหยุดเวลาของภาพถ่ายและประติมากรรมข้าพเจ้าอยากให้รูปทรงในงานนี้มีความแปลกใหม่ของทางด้านทัศนยะและความรู้สึกข้าพเจ้าเริ่มที่จะเน้นกับความรู้สึกทางด้านทัศนยะมากขึ้น

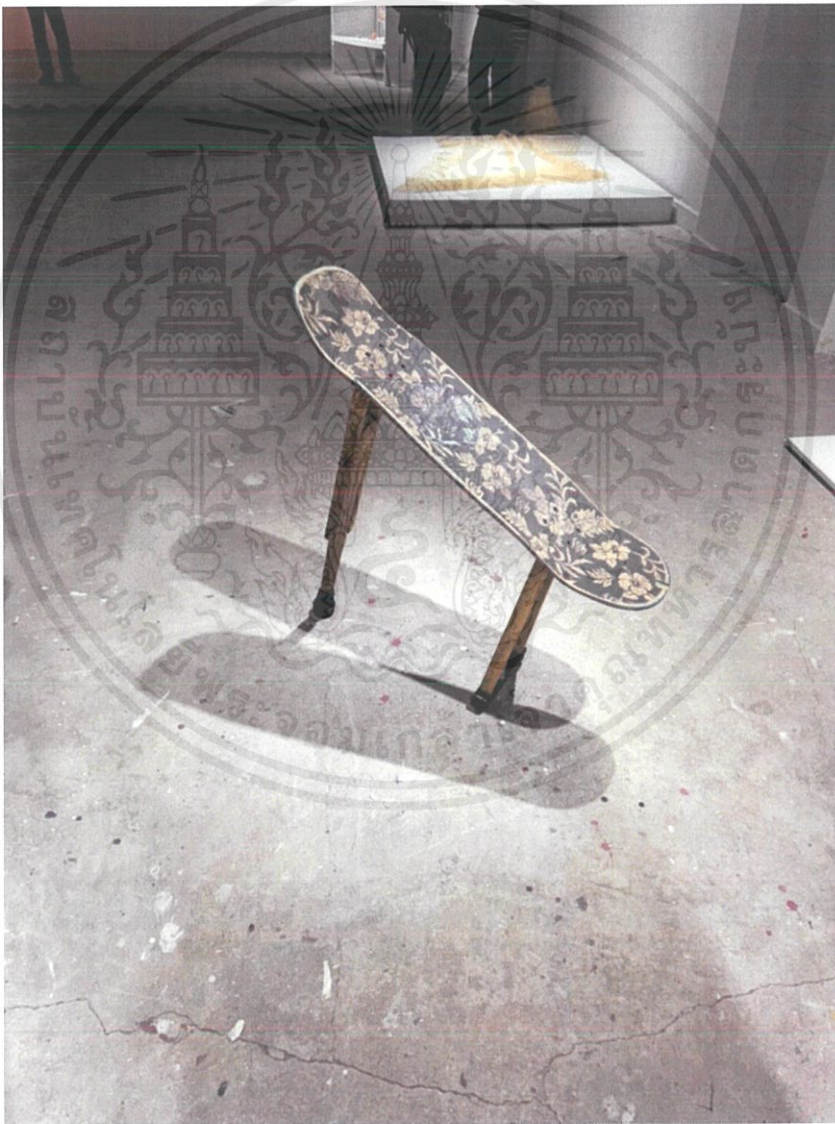


(ภาพประกอบรูปที่ 25)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.3 ชุดงาน “คาดไม่ถึง”

ด้วยตัวงานในชุดนี้ข้าพเจ้าได้ทดลองที่จะใส่ความคิดเยอะมากกว่าตัวเทคนิคด้วยเรื่องข้อมูลพื้นฐานของวัสดุทั้งสองสิ่งในการมารวมกันเพื่อจะได้ความหมายใหม่ในงานชุดนี้ข้าพเจ้าอยากจะสื่อถึงความอันตรายของกีฬาไม่ว่าจะเป็นกีฬาประเภทไหนก็ตามในเชิงการออกกำลังการก็จะเกิดอุบัติเหตุได้เหมือนกันไม่มากนักน้อยในตัวของมันเอง

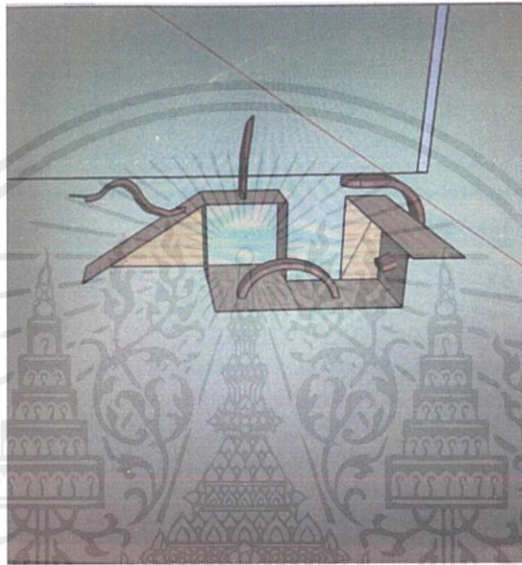


(ภาพประกอบรูปที่26)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 การพัฒนาทางด้านรูปแบบ

4.2.1 “มินิมอล” ในด้านรูปแบบงานชุดนี้ของข้าพเจ้าเป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานทางด้านการวางแผนการหาเทคนิคการสร้างรูปทรงให้มีผลกระทบต่อความรู้สึกทำภาพร่างอย่างชัดเจนเพื่อให้เห็นภาพงานโดยรวมก่อนที่ข้าพเจ้าจะลงมือทำ



(ภาพประกอบรูปที่27)



(ภาพประกอบรูปที่28)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

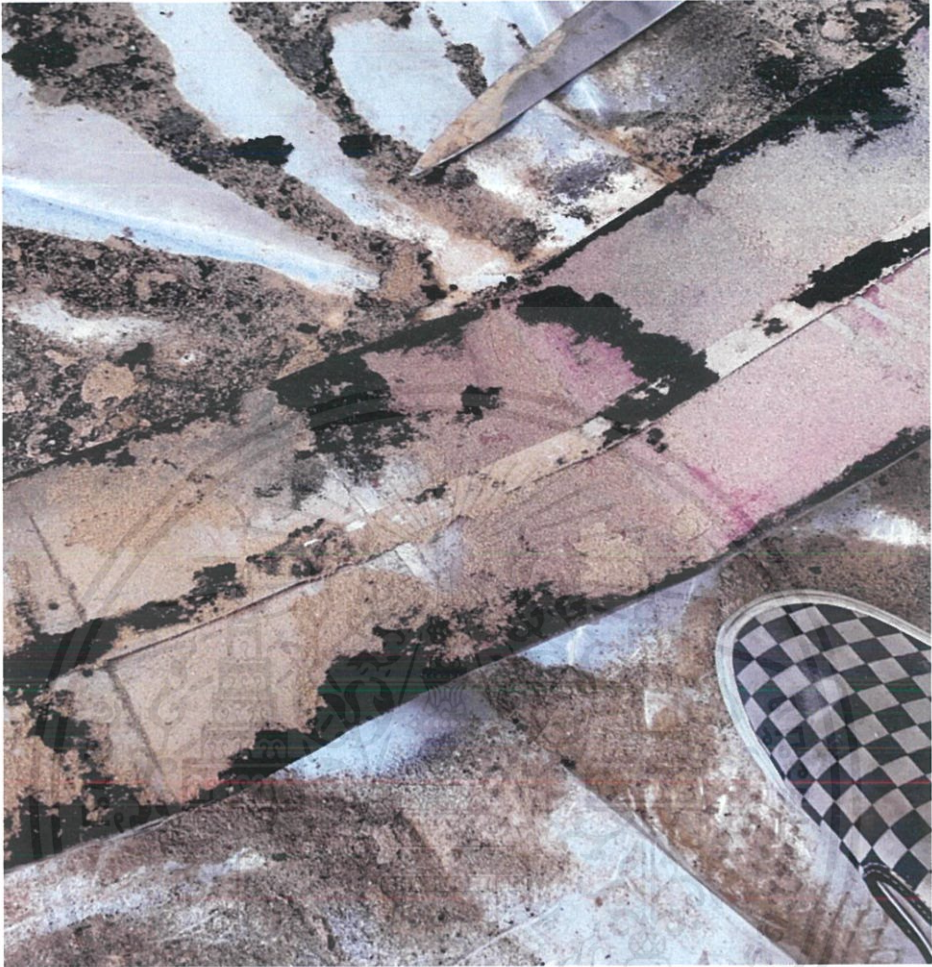
#### 4.2.2 “ผาดโผน”

ในงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำเทคนิคการประกอบสร้างของงานไม้โดยวัสดุจะเป็นแผ่นไม้สเก็ดบอร์ดทั้งหมดนำมาประกอบสร้างรูปทรงที่ดูยิ่งใหญ่และดูแปลกตาด้วยขนาดและความพิริวไหวของแผ่นไม้ที่เกิดจากการตัดประกอบให้ดูมีความถี่นไหวข้าพเจ้าสนใจจะนำเสนอ ถึงความยิ่งใหญ่ในทางของทัศนคติที่ดูแปลกตาและมีผลกระทบต่อคนดูโดยตรงและง่าย



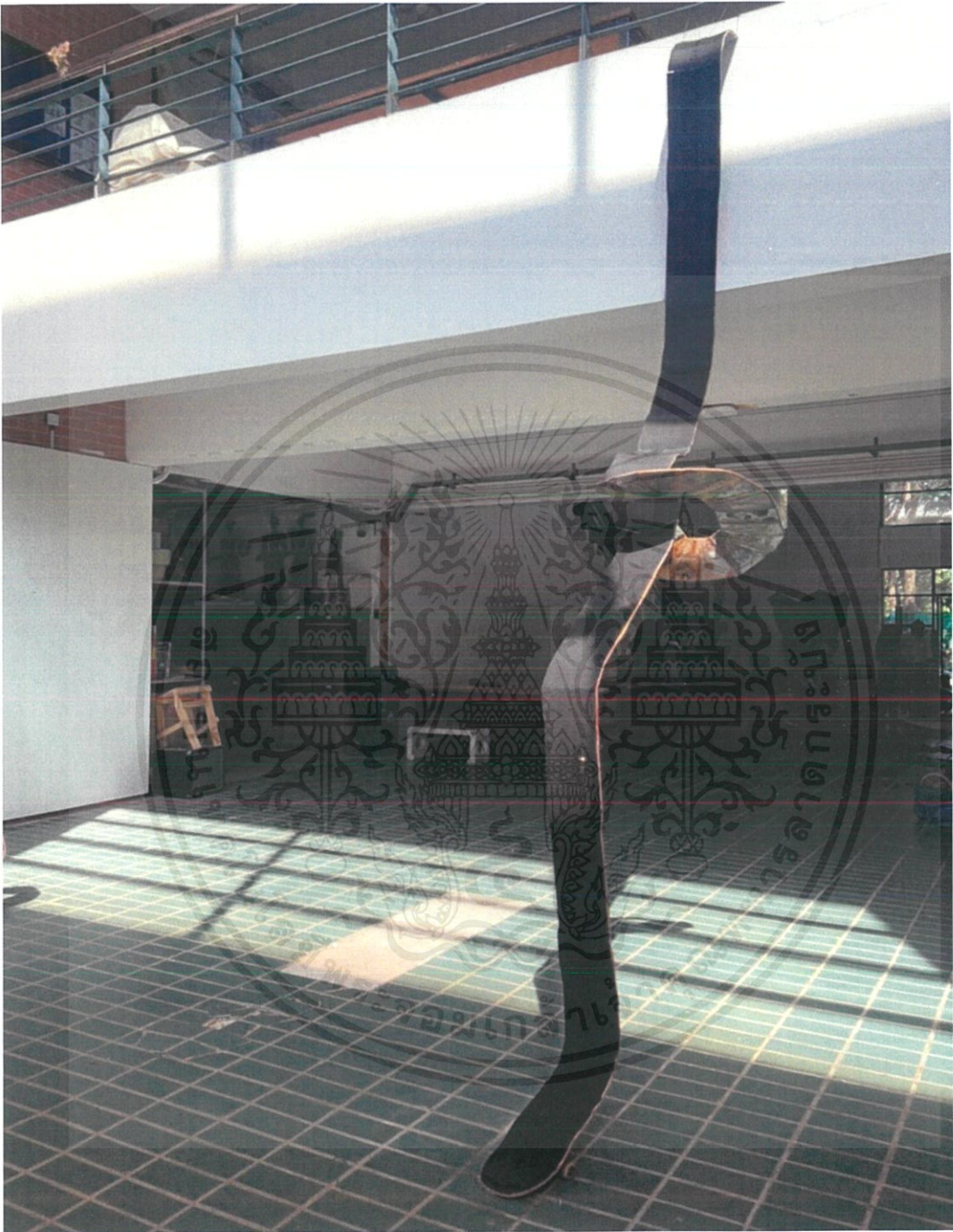
การต่อไม้แผ่นสเก็ดบอร์ด  
(ภาพประกอบรูปที่29)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การขีดโครงสร้างเหล็กให้มีความแข็งแรง  
(ภาพประกอบรูปที่30)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ภาพประกอบรูปที่ 31)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

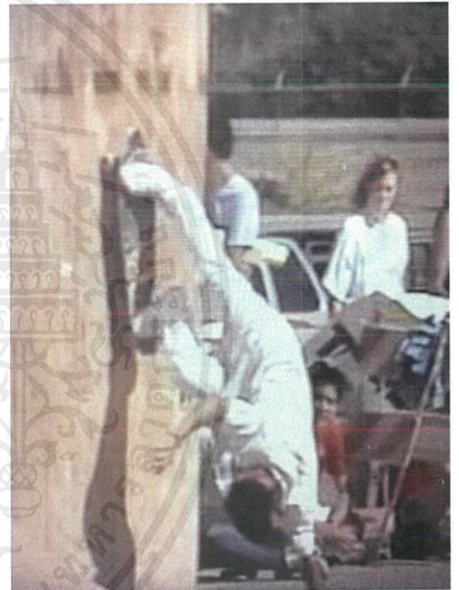
### 4.3 แนวคิดและการพัฒนาผลงานในโครงการทัศนศิลป์

#### 4.3.1 แนวคิดและที่มาในงานชิ้นที่ 1

แนวความคิดในงานชุดที่หนึ่งข้าพเจ้าเริ่มที่จะนำข้อมูลมานำเสนอให้มากขึ้นในงานชุดนี้ ข้าพเจ้าสนใจในประวัติของกีฬาสเก็ตบอร์ดจะนำชุดข้อมูลนี้มานำเสนอเพื่อทำงานในยุคที่สเก็ตบอร์ดยังไม่มีการเล่นของคนในสมัยนั้นจึงดูแปลกตาของคนสมัยนี้และในท่าทางของยุคเริ่มต้นนั้นยังคงมีเสน่ห์ในรูปแบบของท่าทางและสรีระของคนในการเล่นในยุคนี้กับอุปกรณ์ที่ยังมีไม่หลากหลาย ข้าพเจ้าเลยอยากนำเสนอของสรีระของคนที่ถูกแปลก



ท่าทางสรีระของสเก็ตบอร์ดในยุคแรกๆ  
(ภาพประกอบรูปที่32)



(ภาพประกอบรูปที่33)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.3.2 การพัฒนาผลงานในงานชิ้นที่ 1

ในเรื่องการพัฒนาผลงานในงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้เลือกวัสดุที่เป็นเสื้อผ้ามาทำให้มีมิติเหมือนมีคนใส่เล่นสเก็ตบอร์ดอยู่จริงข้าพเจ้าได้ทำความเข้าใจของสรีระของคนที่กำลังเล่นสเก็ตบอร์ดและความพลิ้วไหวของเสื้อผ้าเพื่อนำเสนอถึงความรู้สึกของสรีระของคนจริงๆ



ภาพร่างของท่าทางสรีระและความพลิ้วไหวของร่างกาย

(ภาพประกอบรูปที่34)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ภาพประกอบรูปที่35)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ภาพประกอบรูปที่ 36)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้จัดการกับโครงเพื่อสร้างให้เหมือนกับภาพร่างของข้าพเจ้าได้จัดการกับทำโครงสร้างและ  
ข้าพเจ้าได้นำเรซินมาทาเคลือบให้แข็งเพื่อที่จะยังคงสรีระและความพิริวไหวของเสื้อผ้าและได้ทำสีให้  
ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ใช้สีพิเศษในการสร้างผลงาน



จัดทรงเสื้อผ้าให้สมจริงกับภาพร่าง  
(ภาพประกอบรูปที่37)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

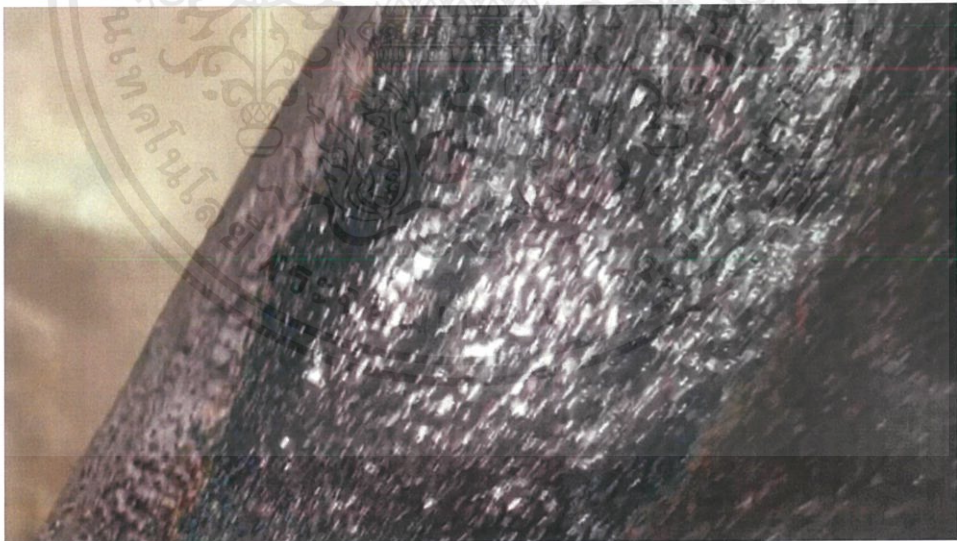


จัดทรงกางเกงให้สมจริงกับภาพร่าง  
(ภาพประกอบรูปที่38)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทำสีให้มีน้ำหนักของรอยยับ  
(ภาพประกอบรูปที่39)

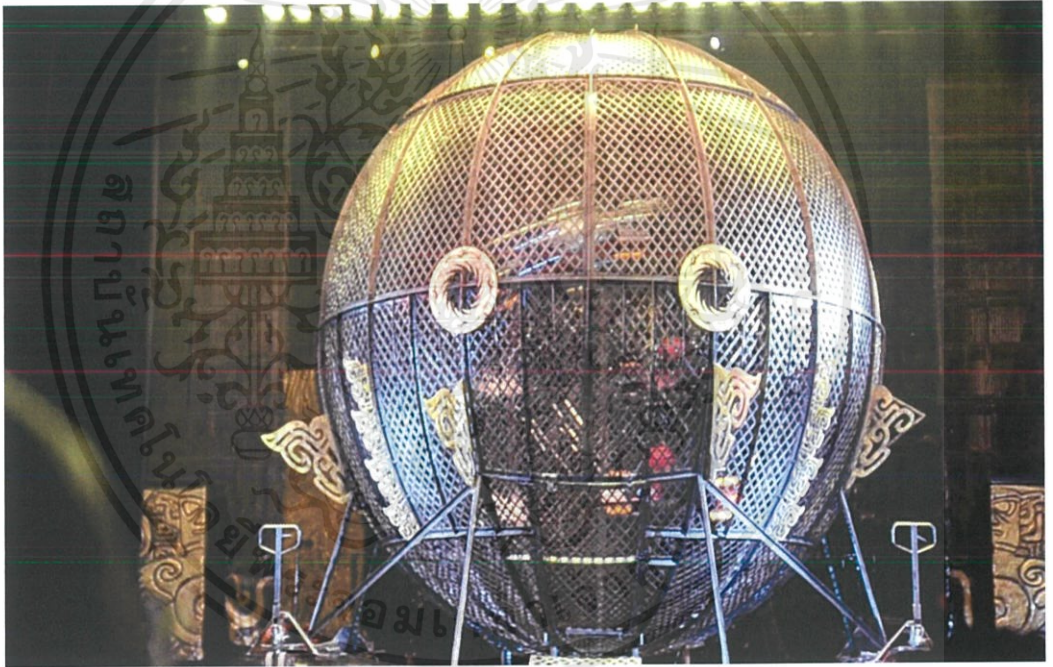


สีเคลือบไฮโดแกรม  
(ภาพประกอบรูปที่40)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.3 แนวคิดและที่มาในงานชิ้นที่ 2

ในผลงานของข้าพเจ้าชิ้นที่สองนี้จุดเด่นที่ข้าพเจ้าอยากนำเสนอคือความอลังการของงาน ข้าพเจ้าและทักษะ ความรู้สึกตื่นเต้น อันตราย หวาดเสียว และสนุกในงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้าใส่ความสนุก ลงไปตรงที่งานของข้าพเจ้าชิ้นนี้จะสามารถให้คนดูเล่นกับงานข้าพเจ้าได้โดยแนวความคิดของงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้านำกีฬาเอ็กซ์ตรีมสองชนิดมารวมกัน Skateboard กับ Motocross ข้าพเจ้าได้นำจุดเด่นของสอง อย่างที่ข้าพเจ้าได้สนใจของแต่ละชนิดในชนิดของกีฬาสเก็ตบอร์ดข้าพเจ้าได้สนใจในวิธีการเล่นแบบแปลก ใหม่และท้าทายความอันตรายส่วนของกีฬาโมโตครอสข้าพเจ้าได้สนใจในอุปกรณ์ในการเล่นของกีฬา ชนิดนี้ข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะนำมาผสมกันให้เกิดรูปร่างแปลกใหม่และมีความตื่นเต้นและสนุกจัดการให้ ลงตัว



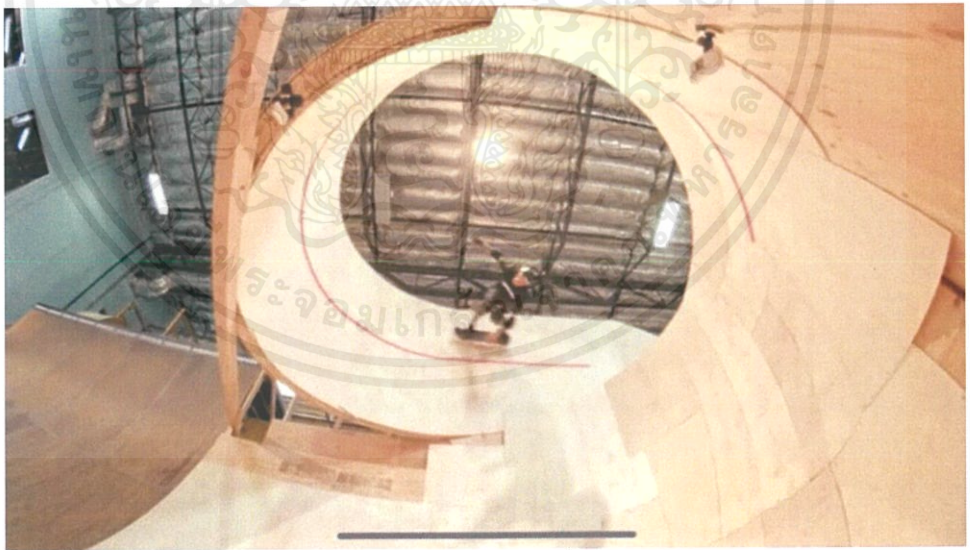
ลูกกรงอุปกรณ์ที่ใช้เล่นในกีฬา Motocross

(ภาพประกอบรูปที่41)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพการเล่นแปดใหม่และมีความท้าทายของกีฬา Skateboard  
(ภาพประกอบรูปที่42)

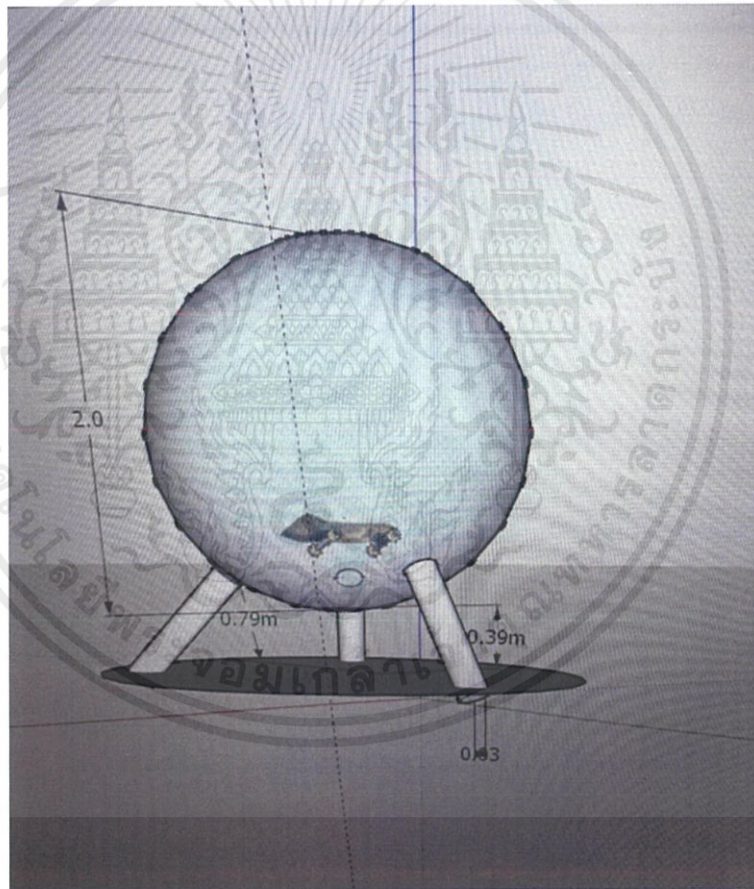


(ภาพประกอบรูปที่43)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.3.4 การพัฒนาผลงานในงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้สร้างแบบร่างและโมเดลขนาดเล็กก่อนเพื่อวางแผนในการทำงานไม่ให้มีการผิดพลาดในงานข้าพเจ้าใช้โครงเหล็กและขนาดของลูกกรงให้มีขนาดใหญ่เพื่อให้มีผลกระทบกับความรู้สึกและความเลือกใช้วัสดุที่ใกล้กับของจริงให้เหมือนที่สุดส่วนตัวสเก็ตบอร์ดข้างในข้าพเจ้าได้มีการใช้มอเตอร์ของรถบังคับไฟฟ้านำมาดัดแปลงให้วิ่งในลูกกรงได้ข้าพเจ้าได้เสริมงานให้หน้าสนในโดยข้าพเจ้าได้ติดตั้งไฟLEDไว้ให้เกิดความสวยงามและนำเสนอถึงความประวิติหวของแสงไฟเวลาที่รถบังคับทำความเร็วไปถึงในระดับหนึ่งก็จะเห็นไฟที่ข้าพเจ้าได้ติดตั้งเป็นเส้นที่กำเนิดจากความเร็ว



ภาพร่างในคอมพิวเตอร์ก่อนทำงานจริง

(ภาพประกอบรูปที่44)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชั้นโครงสร้างเหล็ก(ภาพประกอบรูปที่45)

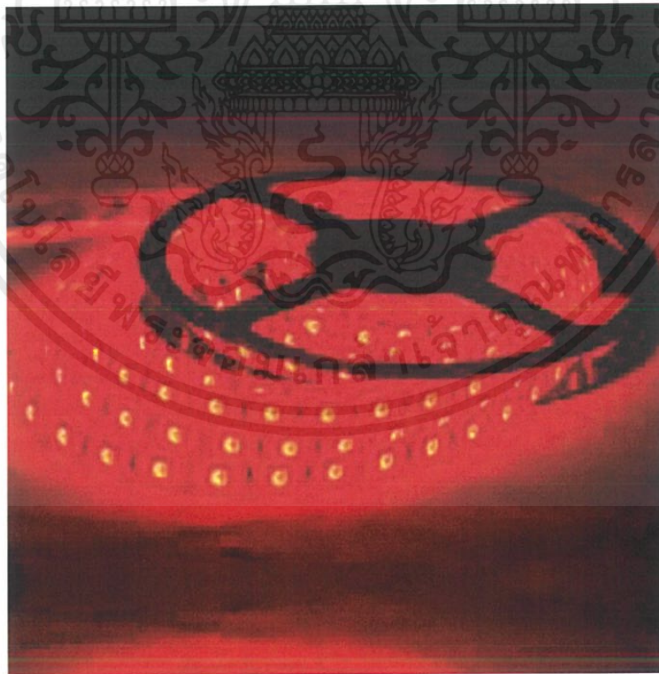


(ภาพประกอบรูปที่46)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



กรไกรรตบั้งคับ  
(ภาพประกอบรูปที่47)



ไฟเส้นLED  
(ภาพประกอบรูปที่48)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5  
ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ผลงาน “เปลือกกที่สวยงาม”

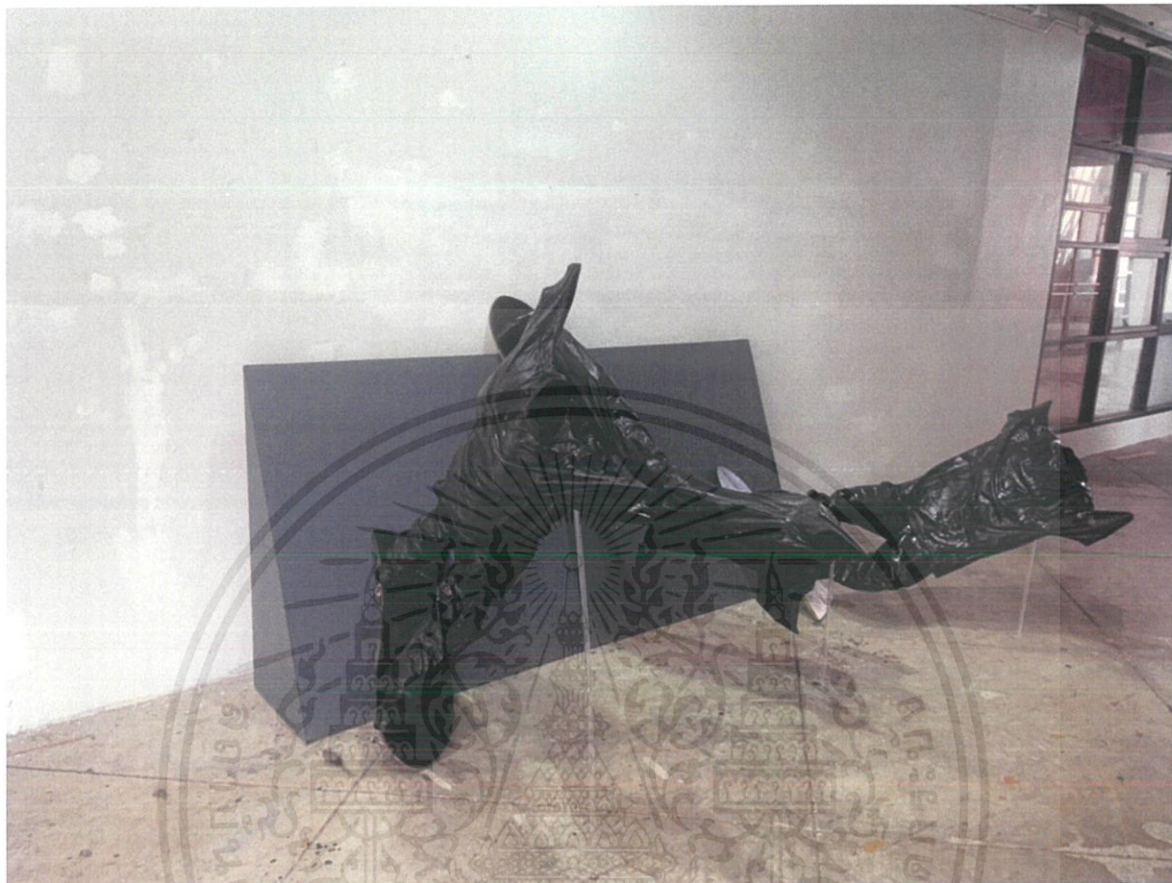
ขนาด 180 x 280 x 150 ซม.

เสื่อผ้า-เรซิน-สีสเปรย์



ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1  
(ภาพประกอบรูปที่ 49)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ภาพประกอบรูปที่50)



(ภาพประกอบรูปที่51)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน “Excited”

ขนาด 239 x 200 x200 ซม.

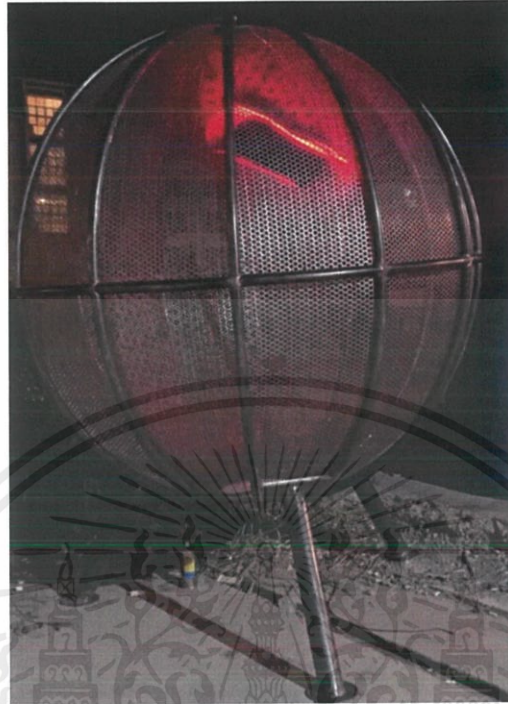
เหล็ก-มอเตอร์รถบังคับ-แผ่นสเก็ต-ไฟLED



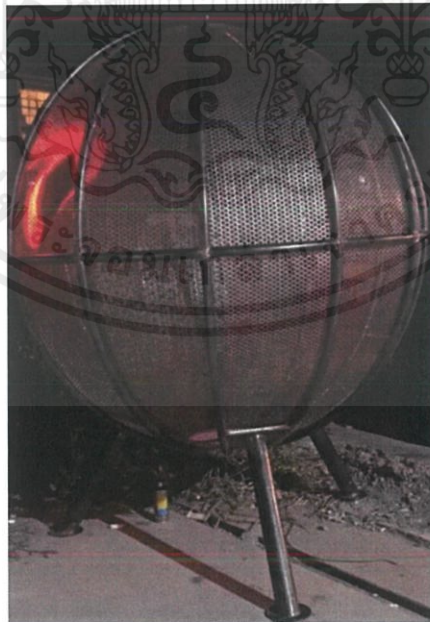
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

(ภาพประกอบรูปที่52)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

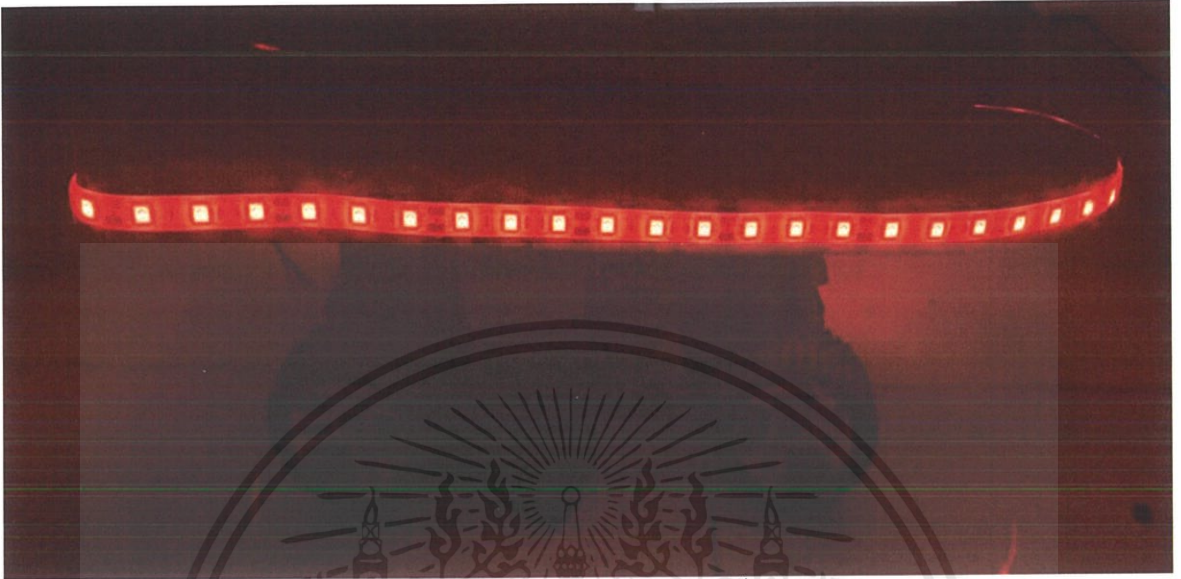


ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ชั้นที่ 2  
(ภาพประกอบรูปที่ 53)



ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ชั้นที่ 2  
(ภาพประกอบรูปที่ 54)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2  
(ภาพประกอบรูปที่ 55)



ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2  
(ภาพประกอบรูปที่ 56)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### สรุปผลการสร้างสรรค์

ศิลปะนิพนธ์เรื่อง “จินตนาการในท่วงท่าของกีฬาผาดโผน” เข้าพเจ้าได้นำเสนอมุมมองของทางกีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบงานศิลปะเข้าพเจ้าได้นำเสนอถึงความรู้สึกที่มีต่อการได้เล่นกีฬาผาดโผนในหลายรูปแบบเข้าพเจ้าจึงอยาจะนำเสนอความรู้สึก ตื่นเต้น หยอกสือ สวยงาม สรีระ ท่าทาง อันตราย ออกมาในรูปแบบที่เป็นงานศิลปะในทางของงานประติมากรรมร่วมสมัยได้ตรงตามจุดประสงค์ของเข้าพเจ้าและประสบความสำเร็จตามต้องการ ส่งผลให้เกิดประโยชน์และคุณค่าต่อการเรียนรู้ในเรื่องบริบททางสังคมมากขึ้น ทั้งต่อตนเอง และผู้ชมเข้าพเจ้าได้เรียนรู้วิธีการคิด เทคนิคใหม่ ๆ และวิธีการทำงานแบบร่วมสมัย ผลงานชุดนี้ยังส่งผลต่อยกให้เข้าพเจ้าได้ทำงานหรือได้นำเทคนิคใหม่ ๆ นำมาใช้งาน นำวิธีการหาข้อมูลในหลาย ๆ รูปแบบได้นำการทำงานหรือวิธีคิดการทำงานสมัยใหม่มาปรับใช้ในการทำงานและได้มีความเข้าใจในการทำงานร่วมสมัยมากขึ้น

## บรรณานุกรม

- Suchanan Kinchampa. 2015.ประวัติศิลปินเกิดบอร์ด. [Online]. Available :  
<https://sites.google.com/site/33748suchanan/home/pra-wati-s-ke-tb-xrd>
- fandypk. 2013. ประวัติที่มาของสเก็ตบอร์ด. [Online]. Available  
<https://skateboardphuket.wordpress.com/2013/01/09/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B9%87%E0%B8%95%E0%B8%9A%E0%B8%AD/>
- FMSCT Thailand Supercross. 2016. ความเป็นมาของการแข่งขันซูเปอร์ครอส โมโตครอส  
 [Online]. Available :  
<https://sites.google.com/site/fmsctthailandsupercross2016/fmsct-thailand-supercross-2016/khwam-pen-ma-khxng-kar-khaengkhan-sup-pexr-kh-rxs-mo-to-kh-rxs>
- NEWS PORTFOLIOS\*NET. 2010. Anish Kapoor รูปถ่ายลึกลับของโลก. [Online]. Available :  
[http://www.portfolios.net/forum/topics/anish-kapoor?xg\\_browser=iphone](http://www.portfolios.net/forum/topics/anish-kapoor?xg_browser=iphone)
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. 2562. ศิลปินผู้สร้างประติมากรรมหิมา สื่อสารกับผู้คนด้วยภาษาศิลปะ  
 [Online]. Available :  
[https://www.matichonweekly.com/column/article\\_183763](https://www.matichonweekly.com/column/article_183763)
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. 2561. อะไร (แม่ง) ก็เป็นศิลปะ : ศิลปินจอมป่วนแห่งโลกศิลปะ  
 [Online]. Available :  
[https://www.matichonweekly.com/column/article\\_116783](https://www.matichonweekly.com/column/article_116783)

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายสรวิชัย สันพงษ์กุล
วัน เดือน ปีเกิด	6 มีนาคม 2540 กรุงเทพฯ
ที่อยู่	9 อ่อนนุช68 สุขุมวิท77 เขต-แขวง สวนหลวง รหัสไปรษณีย์ 10250
โทรศัพท์	081-409-5432
ประวัติการศึกษา	2549 โรงเรียนศรีวิกรม์ 2559 โรงเรียนเซนต์คอมมิวนิค 2562 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้