



โครงการออกแบบประติมากรรมเพื่การติดตั้งสนามกีฬาราชมั่งคลาภีพาสถาน
เรื่อง จัังหะแห่งการเคลื่อนไหว

โดย
นายวรพจน์ แซ่เล่า

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาประยุกตศิลปศึกษา
ภาควิชาประยุกตศิลปศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2551
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

APPLIED SCULPTURE FOR RAJAMANGALA NATIONAL STADIUM PROJECT
TITLE RYTHM OF MOVEMENT

By
Worapot Saelao

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Applied Art Studies

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2008

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “โครงการออกแบบ
ประติมากรรมเพื่อการติดตั้งสนามกีฬาราชมั่งคลาภิพาสถาน เรื่องจังหวะแห่งการเคลื่อนไหว” เสนอ
โดย นายวรพจน์ แซ่เล่า เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ประยุกต์ศิลปศึกษา

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะตั้งกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิทักษ์ สง่า
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นเกล้า
3. อาจารย์วรภรต ลิทธิรัตน์

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ประภากร สุขชนมณี)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์เข็มรัตน์ กองสุข)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิทักษ์ สง่า)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นเกล้า)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์วรภรต ลิทธิรัตน์)

...../...../.....

49152314 : สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา

คำสำคัญ : จังหวะแห่งการเคลื่อนไหว

วราพจน์ แซ่เล่า : โครงการออกแบบประติมากรรมเพื่อการติดตั้งสนามกีฬาราชมั่งคลากีฬาสถาน เรื่อง จังหวะแห่งการเคลื่อนไหว. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.พิทักษ์ สง่า , ผศ.ปรีชา ปั่นกล้า และ อ.วรกรรท สิทธิรัตน์. 113 หน้า.

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “จังหวะแห่งการเคลื่อนไหว” แสดงออกถึงท่าทางการเคลื่อนไหวของนักกีฬาที่มีพลังในการผลักดันศักยภาพทางร่างกาย เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้กับคู่แข่งที่สำคัญที่สุดคือ ตัวเองโดยถ่ายทอดผ่านผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ ซึ่งกำหนดขอบเขตในการสร้างสรรค์อย่างชัดเจน อีกทั้งสร้างสรรค์เพื่อติดตั้งบริเวณสนามกีฬาราชมั่งคลากีฬาสถาน มุ่งแสดงถึงแนวความคิดกระบวนการกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตน

วิธีการค้นคว้าหาข้อมูลและกระบวนการ การทำงาน เริ่มจากแรงบันดาลใจในสมัยเด็กบวกกับประสบการณ์ตรงในช่วงต่าง ๆ ของวัยและสิ่งแวดล้อมรอบตัว จากเอกสารหนังสือ ผ่านกระบวนการตกผลึกทางความคิด นำมาสร้างแบบจำลอง 3 มิติจนถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมา ตรงตามวัตถุประสงค์ทางความรู้สึกให้มากที่สุด โดยใช้เทคนิคกรรมวิธีการสร้างสรรค์ในแนวทางด้านประติมากรรม จึงทำการคัดเลือกสถานที่ในการติดตั้งผลงานตามโครงการที่เหมาะสมซึ่งเป็นสนามกีฬาระดับประเทศคือ สนามราชมั่งคลากีฬาสถาน ในขั้นต่อมาจึงทำการวิเคราะห์สถานที่ ในการติดตั้งผลงานให้เหมาะสม โดยมีการจำลองสถานที่เป็นแบบจำลอง 3 มิติเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพรวมของสถานที่จริง เมื่อทำการติดตั้งผลงานจริงลงไปตามเงื่อนไขผู้สร้างสรรค์กับสิ่งแวดล้อมประสบการณ์เป็นแม่บทสำคัญ

ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2. 3.

49152314 : MAJOR : (APPLIED ART STUDIES)

KEY WORD : RHYTHM OF THE MOVEMENT

WORAPOT SAELAO : APPLIED SCULPTURE FOR RAJAMANGALA
NATIONAL STADIUM PROJECT TITLE RYTHM OF MOVEMENT. THESIS ADVISORS :
ASST.PROF. PITAK SA-NGA, ASST. PROF. PREECHA PUNGUM AND WORAPAT SITRUT.
113 pp.

The powerful movement of an athlete which is shown by “Rhythm of the movement” performs the potential power of movement of human body that is trying to win his limits. This sculpture was built under a clearly creativity theme. Moreover, is to set up at the Rajamangala National Stadium to express the ideas of creativity individual arts.

This study gathers information from childhood’s inspiration, life experiences, environment, and other documents. Next, synthesizes the information and creates the 3D model to construct the sculpture according to the objectives’ feelings by using sculptural art techniques. Then, select a suitable place to set up this project that is Rajamangala National Stadium. Finally, creates the 3D model to see the overall of the selected place.

Department of Applied Art Studies Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2008

Student's signature

Thesis Advisors' signature 1. 2. 3.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ในระดับมหาบัณฑิต ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงได้ต้องขอขอบพระคุณครูอาจารย์ทุกท่านในทุก ๆ สถาบันการศึกษา ที่ได้ให้ความรู้ด้านงานศิลปะและช่วยผลักดันในด้านกระบวนการทำงานและสติปัญญา

บุคคลที่สำคัญที่สุดในชีวิตของข้าพเจ้าคือ บิดามารดา ที่คอยสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน เช่น การให้กำลังใจในการศึกษาในเวลาที่ข้าพเจ้าท้อแท้ การให้ทุนการศึกษามาตั้งแต่ต้นและพี่ชายของข้าพเจ้าที่เป็นผู้ริเริ่มให้ข้าพเจ้าศึกษาในระดับมหาบัณฑิตซึ่งเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อตัวของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ซึ่งจะได้นำองค์ความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไปข้างหน้าอย่างมีความสุขที่แท้จริง

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์ในภาควิชาประยุกตศิลปศึกษาทุกท่านที่ให้ความรู้และแง่คิดในการทำงานอย่างมีระบบเป็นอย่างดีตลอดมา ท้ายสุดข้าพเจ้าขอขอบคุณ ผศ.พิทักษ์ สง่า ขอขอบคุณในการให้แง่คิดในการทำงานและแนวการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างไม่ประมาทและคอยเป็นที่ปรึกษาที่ดีมาโดยตลอดขอขอบพระคุณอย่างสูง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ ประติมากรรมสร้างสรรค์เรื่องจังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว.....	1
ที่มาและความเป็นมา.....	1
ความสำคัญของเรื่อง	2
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
ขอบเขตการศึกษา	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขั้นตอนในการศึกษา	3
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
แบบจำลอง 3 มิติ.....	3
การสร้างสรรค์ผลงาน	3
การนำเสนอผลงาน	4
วิธีการศึกษา	4
แผนดำเนินการวิจัย	6
2 การเรียบเรียงและการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม	
เรื่อง จังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว	7
ความเป็นมาและความสัมพันธ์.....	7
กีฬาที่ข้าพเจ้าเล่นในอดีตจนถึงปัจจุบัน	7
กติกาในการแข่งขัน.....	9
ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์จริง	12
ประโยชน์ของการเล่นกีฬา.....	12
ข้อมูลที่ได้จากเอกสารต่างๆ	13
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	14

บทที่		หน้า
3	กระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรม.....	20
	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	20
	วิธีการศึกษา	20
	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	48
	ขั้นตอนในการสร้างสรรค์งาน.....	48
4	การพัฒนาผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์	57
	ผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาระหว่างปี 2550-2551.....	57
	ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1	64
	ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2	68
	ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3	72
	ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4	76
5	การวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบและองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน	
	บริเวณสนามราชมั่งคณาภิพาสถาน.....	80
	แนวความคิดในการเลือกสถานที่.....	80
	วิเคราะห์สัดส่วนพื้นที่กับตัวผลงานประติมากรรม	90
	การวิเคราะห์องค์ประกอบและการสร้างสรรค์.....	99
	วิเคราะห์การสร้างสรรค์และการออกแบบเพื่อติดตั้งบริเวณป่าสนาม	
	ราชมั่งคณาภิพาสถาน.....	99
	การวิเคราะห์ผลงานเพื่อการติดตั้ง	100
6	สรุปผลงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	106
	อุปสรรคและปัญหาของการสร้างสรรค์	106
	สถานที่กับผลงาน.....	107
	ปัญหาด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม.....	107
	ประมวลผลงาน	111
	บรรณานุกรม.....	112
	ประวัติผู้วิจัย.....	113

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ขั้นตอนและท่าทางการกระโดดสูง.....	15
2	ขั้นตอนและท่าทางการกระโดดไกล.....	16
3	รูปภาพกายวิภาคที่ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ในการทำงาน	17
4	ผลงานของ Rockville Centre N.Y	18
5	ผลงานของ SALVADOR DALI.....	19
6	ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 1 ผลงาน “วิ่ง 2008”	21
7	ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 2 ผลงาน “กระโดดสูง 2008”	22
8	ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 3 ผลงาน “กระโดดไกล 2008”	23
9	ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 4 ผลงาน “กระโดดสูง” (เพิ่มเติม)	24
10	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 1	25
11	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 2	26
12	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 3	27
13	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 4	28
14	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 5	29
15	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 6	30
16	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 7	31
17	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 8	32
18	แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งชั้นที่ 9	33
19	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงชั้นที่ 1	34
20	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงชั้นที่ 2	35
21	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงชั้นที่ 3	36
22	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงชั้นที่ 4	37
23	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงชั้นที่ 5	38
24	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงชั้นที่ 6	39
25	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลชั้นที่ 1	40
26	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลชั้นที่ 2	41
27	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลชั้นที่ 3	42

ภาพที่		หน้า
28	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 4.....	43
29	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 5.....	44
30	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 6.....	45
31	แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูง (เพิ่มเติม) ขึ้นที่ 1	46
32	ผลงานที่เลือกในการสร้างงานจริง.....	47
33	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ถู่มือหนัง).....	50
34	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (คีมตัดลวด).....	50
35	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ค้อน).....	51
36	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (คีมตัดเหล็ก).....	51
37	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ประแจตัดเหล็ก).....	52
38	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ฆุบเชื่อมเหล็ก).....	52
39	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (หน้ากากเชื่อมเหล็ก).....	53
40	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (พัดลม).....	53
41	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ตู้เชื่อมเหล็ก).....	54
42	สถานที่ในการทำงาน.....	54
43	การขึ้นโครงสร้างย่อย.....	55
44	การใส่รายละเอียดโครงสร้างย่อย.....	55
45	การประกอบโครงสร้างย่อย.....	56
46	ระยะผลงานก่อนสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2550.....	59
47	ระยะผลงานก่อนสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2550.....	60
48	ระยะผลงานก่อนสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2550.....	61
49	ระยะผลงานก่อนสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2551.....	62
50	ระยะผลงานก่อนสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2551.....	63
51	ผลงานสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ขึ้นที่ 1.....	65
52	ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน”วิ่ง 2008 “.....	66
53	การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ขึ้นที่ 1.....	67
54	ผลงานสร้างสรค์วิทยานิพนธ์ขึ้นที่ 2.....	69
55	ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน”กระโดดสูง 2008 “.....	70
56	การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ขึ้นที่ 2.....	71

ภาพที่		หน้า
57	ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3.....	73
58	ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน ”กระโดดไกล 2008”.....	74
59	การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3.....	75
60	ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 (เพิ่มเติม).....	77
61	ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน “กระโดดสูง” (เพิ่มเติม).....	78
62	การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 (เพิ่มเติม).....	79
63	ภาพถ่ายทางอากาศ สนามราชมั่งคลากีฬาสถาน	82
64	ภาพการแบ่งพื้นที่ด้วยสีและตัวเลข.....	83
65	ภาพบริเวณทางเดินรอบสนามราชมั่งคลากีฬาสถาน.	84
66	ภาพบริเวณถนนรอบสนามราชมั่งคลากีฬาสถาน	85
67	ภาพบริเวณทางด้านหน้าสนามราชมั่งคลากีฬาสถาน.....	86
68	ภาพบริเวณทางขึ้นสนามราชมั่งคลากีฬาสถาน.....	87
69	ภาพบริเวณป้ายด้านหน้าสนามราชมั่งคลากีฬาสถานก่อนการติดตั้งผลงาน.	88
70	ภาพแสดงแบบจำลองบริเวณติดตั้งผลงานประติมากรรม.....	89
71	ภาพบริเวณติดตั้งงานประติมากรรมตามแผนที่จริง	90
72	การใช้สัดส่วนพื้นที่กับตัวผลงานประติมากรรม.....	90
73	รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชมั่งคลากีฬาสถานมุมต่างๆ	91
74	รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชมั่งคลากีฬาสถานมุมต่างๆ	92
75	รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชมั่งคลากีฬาสถานมุมต่างๆ	93
76	รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชมั่งคลากีฬาสถานมุมต่างๆ	94
77	ภาพเปรียบเทียบการจำลองติดตั้งผลงานประติมากรรม.....	95
78	ภาพเปรียบเทียบการจำลองติดตั้งผลงานประติมากรรม.....	96
79	ภาพเปรียบเทียบการจำลองติดตั้งผลงานประติมากรรม.....	97
80	ภาพเปรียบเทียบการจำลองติดตั้งผลงานประติมากรรม.....	98
81	ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 1	100
82	ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 1	101
83	ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2	102
84	ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2.....	103
85	ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2 (เพิ่มเติม).....	104

บทที่ 1
บทนำ
ประติมากรรมสร้างสรรค์เรื่องจังหวะแห่งการเคลื่อนไหว

ที่มาและความเป็นมา

กรีฑาจัดเป็นกีฬาที่เก่าแก่ที่สุด และเกิดขึ้นมาพร้อมกับมนุษย์ ในสมัยโบราณมนุษย์ยังไม่รู้จักการทำมาหากินเป็นหลักแหล่ง ไม่รู้จักสร้างที่อยู่อาศัยหรือเครื่องนุ่งห่ม จึงต้องต่อสู้กับภัยธรรมชาติและสัตว์ป่านานาชนิด มนุษย์พวกนี้จึงเป็นต้นกำเนิดของกีฬา เพราะการที่มนุษย์ออกไปหาอาหารมาเลี้ยงชีพ บางครั้งต้องวิ่งหนีสัตว์ร้ายอย่างรวดเร็ว การวิ่งเร็วของคนถ้าเทียบกับปัจจุบันก็เป็นการวิ่งระยะสั้น หากการวิ่งหนีบางครั้งต้องข้ามกิ่งไม้ ต้นไม้ หรือก้อนหิน ปัจจุบันก็กลายมาเป็นวิ่งข้ามรั้วและวิ่งกระโดดสูง

ตามประวัติของกรีฑา เชื่อกันว่าชาวกรีกสมัยโบราณเป็นผู้ริเริ่มการแข่งขันกีฬาและกรีฑาขึ้น ในราว 776 ปี ก่อนคริสตกาล โดยมีจุดประสงค์ที่จะเตรียมพลเมืองของกรีกให้มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ พร้อมทั้งจะรับใช้ประเทศชาติในการป้องกันประเทศได้อย่างเต็มที่ อีกเหตุผลหนึ่งคือ ชาวกรีกในสมัยนั้นนับถือเทพเจ้าหลายองค์ ซึ่งเทพเจ้าทั้งหลายเป็นผู้บันดาลความสุขหรือความทุกข์ให้แก่พวกเขา ดังนั้นชาวกรีกจึงพยายามเอาใจเทพเจ้า ด้วยการทำพิธีบวงสรวงหรือทำพิธีกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จการบวงสรวงตามพิธีทางศาสนาแล้วจะต้องมีการเล่นกีฬาถวาย ณ ที่ลานเชิงเขาโอลิมปัสแคว้นอีลิสเพื่อเป็นการเฉลิมฉลองพระเกียรติของเทพเจ้าเหล่านั้น

ในปัจจุบันคนในสังคมส่วนใหญ่นั้นมีหน้าที่การงาน ที่จะต้องทำอยู่แทบทุกวันหรืออาจจะพูดได้ว่าต้องทำงานอยู่ตลอดเวลาเลยทำให้คนในสังคมขาดการออกกำลังกายจึงทำให้สุขภาพไม่แข็งแรงเหมือนคนในอดีตการพบปะและการไปมาหาสู่กันก็น้อยลงทุกวัน ทำให้คนในสังคมในปัจจุบันมีความกลมเกลียวกันน้อยมากความสัมพันธ์ในสังคมก็น้อยลงตาม แต่ถ้าคนในสังคมหันมาออกกำลังกายก็จะไม่ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างสังคมทุกคนมีสุขภาพที่แข็งแรงเยาวชนก็เรียนรู้ แต่สิ่งที่เหมาะสมกับวัยของเยาวชนเองสิ่งที่สำคัญคือทำให้สังคมน่าอยู่

ดังนั้นถ้าทุกคนหันมาออกกำลังกายก็จะทำให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามกฎหมายปฏิบัติตามกฎระเบียบกติกาอย่างเคร่งครัดช่วยแก้ปัญหาของสังคมโดยการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ช่วยให้สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีช่วยก่อให้เกิดสัมพันธไมตรีและความสามัคคีระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่ายช่วยก่อให้เกิดสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศโดยใช้การแข่งขันกรีฑาเป็นสื่อทางการวิ่ง

ความสำคัญของเรื่อง

คนในสังคมนั้นถ้าขาดการออกกำลังกายหรือห่างจากกีฬานั้นก็อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นคนที่ไม่มีศักยภาพทางด้านร่างกาย ในชีวิตประจำวันของคนเรานั้นต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะนั่ง นอน วิ่ง เดินหรือการขยับร่างกายก็ถือได้ว่าเป็นการออกกำลังกาย แต่สิ่งที่สำคัญคือคนเรานั้นมีการแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นเรื่องงานหรือเรื่องอื่นๆ แต่การที่จะเอาชนะคู่แข่งให้ได้ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการเอาชนะตัวเองให้ได้ก่อน

จากความประทับใจในกีฬาเข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึคนั้นมาสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรม สร้างสรรค์ที่ต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงศักยภาพทางด้านร่างกายของมนุษย์ที่มีความแข็งแรงและจังหวะของท่าทางในการเคลื่อนไหว โดยสร้างสรรค์ออกมาเป็นงานประติมากรรมสร้างสรรค์ ที่ใช้วัสดุเหล็กเส้นผสมกับเหล็กแผ่นเพื่อต้องการสื่อถึงความแข็งแรงของวัสดุที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การทำงานได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. การสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมที่มีความงาม
2. เพื่อนำเสนอคุณค่าสิ่งที่พบเห็น
3. เพื่อเป็นการศึกษา การเรียนรู้ และการแก้ปัญหาการทำงานประติมากรรม
4. เพื่อเป็นการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรม

ขอบเขตการศึกษา

1. ใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะ
2. ต้องการแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างจังหวะของเส้นในรูปทรงของการแข่งขันกีฬา
3. ศึกษาผลงานศิลปินที่มีรูปแบบงานที่คล้ายคลึงกันเพื่อหากระบวนการทางความคิดการทำงาน เพื่อให้เกิดความลงตัวในงานให้มากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อที่ได้เห็นงานประติมากรรมที่สามารถสื่อได้ถึงการเคลื่อนไหวในรูปแบบที่แตกต่างจากศิลปินคนอื่น

ขั้นตอนในการศึกษา

การดำเนินการข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์จริง
 - 1.1 ข้อมูลที่ได้มาจากการออกกำลังกายของตนเองและการไปร่วมการแข่งขันกีฬาในบางครั้ง
 - 1.2 ข้อมูลที่ได้มาจากการประสบการณ์จริงและการสังเกตของตนเอง
2. ข้อมูลที่ได้มาจากเอกสารต่าง ๆ
 - 2.1 ห้องสมุด มหาวิทยาลัยศิลปากร
 - 2.2 การเข้าเว็บต่างที่เกี่ยวข้องกับสถานที่

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพื่อตรวจสอบเนื้อหาที่อยากแสดงออกในเรื่องของจังหวะและลีลาความสัมพันธ์ของเส้นในรูปทรง
2. เพื่อให้งานประติมากรรมสร้างสรรค์รูปทรงสื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของการแข่งโดยใช้เหล็กเส้นเป็นวัสดุแล้วใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะ
3. เพื่อให้งานที่สร้างสรรค์นั้นเกิดความลงตัวโดยการศึกษาผลงานศิลปินที่มีความใกล้เคียงเพื่อดูกระบวนการทางด้านความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้งานที่สร้างสรรค์ออกมานั้นมีการส่งเสริมกับสถานที่ที่จะทำการติดตั้งตามที่ต้องการ

แบบจำลอง 3 มิติ (sketch)

1. วิเคราะห์ เลือกสรร รูปแบบที่จะนำมา แบบจำลอง 3 มิติ เพื่อที่จะได้สื่อถึงการเคลื่อนไหว
2. นำเสนอและเลือก แบบจำลอง 3 มิติ ผลงานเพื่อนำมาสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน

1. นำ แบบจำลอง 3 มิติ มาขยาย (model) ที่ต้องการเพื่อหาปัญหาในรูปทรง 3 มิติ
2. ตรวจสอบ แบบจำลอง 3 มิติ (model) ว่ามีความลงตัวกับความต้องการที่จะสร้างสรรค์งานประติมากรรมที่จะสื่อถึงการเคลื่อนไหว ความสัมพันธ์ของเส้นกับรูปทรงของการแข่งขันกีฬาหรือไม่

3. การวิเคราะห์ผลงานที่แสดงออกมาเป็นรูปแบบผลงานศิลปะที่มีรูปแบบงานประติมากรรมสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะและใช้วัสดุเหล็กเส้นเพื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหว

การนำเสนอผลงาน

1. การนำเสนอผลงานตามขนาดที่กำหนดคือ สูงไม่เกิน 3 เมตร กว้างไม่เกิน 4 เมตร และมีความยาวไม่เกิน 4 เมตร
2. สร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมลอยตัวโดยมีรูปทรงท่าทางการแข่งขันกีฬา
3. เสนอผลงานวิทยานิพนธ์จำนวน 3 ชิ้น

วิธีการศึกษา

1. การดำเนินการข้อมูล

1.1 ข้อมูลที่ได้จากการท่องเที่ยวเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์จริง

1.1.1 พบปะเพื่อนที่ทำการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติช่วงปี 2540 จนถึง 2549 ซึ่งเป็นเพื่อนที่อยู่ในอำเภอสะเตง จังหวัดสงขลา

1.1.2 ซึ่งข้าพเจ้าได้มีการออกกำลังกายบริเวณรอบสนามกีฬาดังกล่าวอยู่เป็นประจำบวกกับการที่ตัวของข้าพเจ้าเองได้ทำการเดินสำรวจพื้นที่โดยรอบเพื่อการวิเคราะห์ก่อนที่จะทำการติดตั้งงานจริง

1.2 ข้อมูลที่ได้จากสื่อต่าง ๆ

1.2.1 การที่ข้าพเจ้าได้รับข่าวสารทางสื่อต่าง เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์

1.3 ข้อมูลที่ได้จากเอกสารต่าง ๆ

1.3.1 ข้อมูลในส่วนของภาคเอกสารอ้างอิงในส่วนผลงานศิลปนิพนธ์ ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเอกสารที่ได้จากห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร

1.3.2 ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้มาจากเว็บไซต์

2. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 เพื่อตรวจสอบเนื้อหาที่อยากแสดงออกในเรื่องของจังหวัดและลีลาท่าทางการแข่งขันกีฬาที่มีความน่าสนใจตามเนื้อหาที่กำหนด ซึ่งสร้างสรรค์ออกมาในรูปทรงของการแข่งขันกีฬา

2.2 เพื่อให้งานประติมากรรมสร้างสรรค์รูปทรงของการแข่งขันกีฬา สื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวโดยใช้เหล็กเส้นเป็นวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานออกมา และใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะในการทำงาน

2.3 เพื่อให้งานที่สร้างสรรค์ขึ้นมา เกิดความลงตัวมากที่สุด โดยการศึกษาผลงานของศิลปิน

3. วิธีการนำ แบบจำลอง 3 มิติ มาสร้าง ผลงาน

3.1 วิเคราะห์เลือกสรรรูปแบบและรูปทรงของกีฬาที่มีความน่าสนใจตรงตามวัตถุประสงค์ จึงนำรูปแบบจำลอง 3 มิติ เพื่อที่จะให้งานประติมากรรมได้สื่อถึงการเคลื่อนไหวเช่น

3.1.1 รูปแบบของการวิ่งแข่ง

3.1.2 รูปแบบของการกระโดดสูง

3.1.3 รูปแบบของการกระโดดไกล

3.2 นำแบบจำลอง 3 มิติ ดังกล่าว นำมาวิเคราะห์ซ้ำอีกครั้งก่อนที่จะนำไปสร้างสรรค์

4. วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 นำ แบบจำลอง 3 มิติ ที่มีอาภักกับกีฬาทำทางการเคลื่อนไหวนั้นมาขยาย (model) ตามที่ต้องการ เพื่อศึกษาหาปัญหาในรูปทรงสามมิติ

4.2 ตรวจสอบ แบบจำลอง 3 มิติ (model) ว่ามีความลงตัวตามวัตถุประสงค์ที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมลอยตัวที่ได้ถึงการเคลื่อนไหวของเส้นที่สัมพันธ์กับรูปทรงของการแข่งขันกีฬา

4.3 นำ แบบจำลอง 3 มิติ (model) ดังกล่าวมาวิเคราะห์ซ้ำอีกครั้งหนึ่งแล้วจึงเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ผลงานที่มีการแสดงออกในท่าทางการเล่นกีฬานั้นว่าเป็นรูปแบบผลงานศิลปะที่มีรูปแบบงานประติมากรรมสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะและใช้วัสดุเหล็กเส้นเพื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหว

5. วิธีการนำเสนอผลงาน

5.1 การนำเสนอผลงานที่ได้สร้างสรรค์ตามขนาดที่ได้กำหนดเอาไว้คือ ความสูงของชิ้นงานไม่เกิน 3 เมตร ความกว้างของชิ้นงานไม่เกิน 4 เมตร และในส่วนความยาวของชิ้นงานไม่เกิน 4 เมตร

5.2 การนำเสนอผลงานออกมานั้นอยู่ในรูปของงานประติมากรรมลอยตัวที่สื่อถึงการเคลื่อนไหวตามวัตถุประสงค์โดยอยู่ในรูปทรงของการแข่งขันกีฬา

5.3 เสนอผลงานวิทยานิพนธ์จำนวน 3 ชิ้น

6. สรุปผลงานสร้างสรรค์

6.1 เพื่อสื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวในจังหวะและลีลาความสัมพันธ์ของเส้นในรูปทรงของการแข่งขันกีฬา

6.2 การสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมลอยตัวโดยมีวัสดุเป็นหลักเส้นต่างขนาด

6.3 การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่มีความเหมาะสมกับสถานที่

แผนดำเนินการวิจัย

1. ระยะเวลาในการรวบรวมเอกสารอ้างอิงต่าง ๆ เช่น ผลงานศิลปิน และการรวบรวมท่าทางของการแข่งขันกีฬาที่มีความน่าสนใจ ใช้ระยะเวลา 1 เดือน
2. ระยะเวลาในการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาว่าจะทำงานให้ออกมาตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการเพื่อให้งานที่สร้างสรรค์ออกมานั้นเกิดความลงตัวมากที่สุด ใช้ระยะเวลา 15 วัน
3. ระยะเวลาในการสร้าง แบบจำลอง 3 มิติ (model) เพื่อหาปัญหาในรูปทรง 3 มิติ ก่อนที่จะไปสร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะงานประติมากรรมลอยตัว ใช้ระยะเวลา 15 วัน
4. ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมลอยตัว ใช้ระยะเวลา 15 วัน
5. ระยะเวลาในการทำภาคเอกสารให้สมบูรณ์ ใช้ระยะเวลา 15 วัน
6. ระยะเวลาทั้งหมดในการวิจัย เรื่อง งานประติมากรรมสร้างสรรค์เรื่องจังหวะและลีลาความสัมพันธ์ของเส้น ใช้ระยะเวลาทั้งหมด 3 เดือน

บทที่ 2

การเรียบเรียงและการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม เรื่อง จังหวะแห่งการเคลื่อนไหว

ความเป็นมาและความสัมพันธ์

ครั้งเมื่อยังเด็กข้าพเจ้าได้มีโอกาส แข่งขันกีฬาของโรงเรียน ตอนนั้นข้าพเจ้าอยู่ระดับประถมศึกษาปีที่1 การที่ข้าพเจ้าได้ทำการแข่งขันกีฬาในครั้งนั้นเป็นสิ่งที่น่าประทับใจเป็นอย่างมาก หลังจากวันนั้นข้าพเจ้าก็เป็นคนที่ชอบเล่นกีฬาเกือบทุกประเภทถ้ามีโอกาสอำนวยในการเล่นเพราะกีฬาบางอย่างก็ต้องมีการลงทุนในการใช้อุปกรณ์เช่น การปั่นจักรยาน เป็นต้น แต่กีฬาประเภทกรีฑานั้นอาศัยร่างกายในการแข่งขันเพียงอย่างเดียวเช่น การวิ่ง การกระโดด เป็นต้น ดังนั้นกีฬาประเภทกรีฑา ถ้าจะเอาชนะคู่แข่งให้ได้ต้องเอาชนะตัวเองให้ได้เสียก่อน

กีฬาที่ข้าพเจ้าเล่นในอดีตจนถึงปัจจุบัน

ในสมัยตอนข้าพเจ้ายังเป็นเด็กนั้นข้าพเจ้ามีความประทับใจในการแข่งขันกีฬาเป็นอย่างมากเพราะทำให้ได้เจอเพื่อนใหม่ๆและทำให้ร่างกายของข้าพเจ้าแข็งแรง ข้าพเจ้าจึงชื่นชอบในการเล่นกีฬามาโดยตลอดซึ่งสามารถบอกประเภทกีฬาที่เล่นตั้งแต่สมัยเด็กจนถึงปัจจุบันได้ดังนี้

1. วิ่งแข่ง เป็นกีฬานักแรกที่ข้าพเจ้าได้ทำการแข่งขันซึ่งตอนนั้นเองได้อยู่ระดับประถมศึกษาปีที่1 ในการแข่งขันในครั้งนั้นตื่นเต้นเป็นอย่างมากต่อมาข้าพเจ้าก็ได้ลงแข่งขันในการวิ่งทุกปีจนถึงประถมศึกษาปีที่6 ก็ไม่เคยแข่งขันอีกเลย แต่เมื่อมีเวลาวางก็จะออกกำลังกายในการวิ่งอยู่เสมอ ๆ

2. ว่ายน้ำ ในตอนนั้นอยู่ประถมศึกษาปีที่2 เป็นกีฬาที่ตัวข้าพเจ้าเองรู้สึกว่ายากมากในตอนนั้นเนื่องจากไม่มีใครสอน สถานที่ในการฝึกหัดก็จะเป็นแม่น้ำลำคลองที่อยู่ในอำเภอลำปางไปเล่นแต่ครั้ง ก็จะมี 4-6 คน เนื่องจากว่าส่วนใหญ่ยังว่ายน้ำไม่เป็นเลยมีความกลัวเลยชักชวนกันไปเพื่อว่าเกิดเหตุที่ไม่คาดคิดจะได้ช่วยกันได้ กว่าที่ว่ายน้ำเป็นก็ตอนที่อยู่ประถมศึกษาปีที่3 ข้าพเจ้ารู้สึกว่าเป็นกีฬาที่จะต้องเอาชนะใจของตัวเองให้ได้ เมื่อข้าพเจ้าว่ายน้ำเป็นแล้วก็หัดว่ายน้ำท่าใหม่ ๆ มาตลอด ไม่เคยแข่งขันกีฬาประเภทนี้แต่ก็ชอบที่จะว่ายน้ำอยู่เสมอ ๆ

3. ปิงปอง เป็นกีฬาที่ได้เล่นตอนอยู่ประถมศึกษาปีที่2 ซึ่งในตอนแรกนั้นไม่ค่อยที่จะชื่นชอบสักเท่าไร เนื่องจากจะต้องไปจับจองโต๊ะปิงปองเพราะทั้งโรงเรียนมีอยู่โต๊ะเดียวกว่าจะได้เล่น

ก็ต้องรอจนเมื่อ ต่อมาทางโรงเรียนได้เล็งเห็นความสำคัญเลยสั่งมาอีก 1 โตะซึ่งตอนนั้นอยู่ ประถมศึกษาปีที่6 แต่กีฬาป้องกันเป็นกีฬาที่ทำหายตัวเองเป็นอย่างมากถ้าเสียสมาธิก็แพ้อย่างเดียว

4. บาสเก็ตบอล เป็นกีฬาที่เล่นตอนอยู่ประถมศึกษาปีที่3 ข้าพเจ้าเองชื่นชอบกีฬา ประเภทนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากว่าเป็นกีฬาประเภททีมได้เล่นกันหลายคนสนุกมากได้เจอเพื่อน ใหม่ ๆ อยู่เสมอ ๆ ได้มีโอกาสแข่งขันตอนอยู่ มัธยมศึกษาปีที่3 ตอนนั้นตื่นเต้นมากเพราะมีคนมาดู กันเยอะและได้แข่งขันอีกครั้งตอนอยู่มัธยมศึกษาปีที่6 เป็นกีฬาที่ได้มิตรภาพกับเพื่อนใหม่ ๆ อยู่เสมอ

5. วอลเลย์บอล เป็นกีฬาที่เล่นตอนอยู่มัธยมศึกษาปีที่3 เจ็บมือมากตอนแรกคิดว่าจะเล่น ง่ายๆ พอเล่นเอาเข้าจริงต้องอดทนอดกลั้นในการฝึกซ้อมเพราะมือเจ็บเป็นอย่างมากแถมยังต้องเล่น กันเป็นทีม กีฬานี้เป็นกีฬาที่ทำหายมากต้องอาศัยการฝึกซ้อมเป็นสำคัญ

6. ตะกร้อ เป็นกีฬาที่เล่นตอนอยู่มัธยมศึกษาปีที่4 เป็นกีฬาที่เล่นยากอีกประเภทหนึ่ง เนื่องจาก จะต้องใช้เท้าในการควบคุมจังหวะของลูกแถมยังจะต้องเล่นเป็นทีมอีกด้วยแต่ก็สนุกพอเล่น เป็นแล้วก็ทำให้มีสมาธิในการเล่นเป็นอย่างมาก

7. แบดมินตัน เป็นกีฬาที่เล่นตอนอยู่ประถมศึกษาปีที่1 เป็นกีฬาที่เกือบได้ว่าทุกคน ต้องเล่นกีฬาประเภทนี้ เพราะเป็นกีฬาที่เล่นง่าย มีผู้เล่น 2 คนก็เล่นกันได้ทั้งวันแล้วถ้ามีเพื่อนมา เล่นเพิ่มอีกก็ทำให้สนุกมากขึ้น

8. ฟุตบอล ข้าพเจ้าเล่นฟุตบอลก่อนเข้าโรงเรียนเพราะเพื่อนๆ แลบ้านเล่นแต่ฟุตบอล กันเลยเล่นตอนแรกรู้สึกเฉย ๆ แต่พอข้าพเจ้าเข้าประตู ก็ทำให้ข้าพเจ้าสนุกกับฟุตบอลมากจน ปัจจุบันยังเล่นอยู่ เพราะทำให้ร่างกายแข็งแรง และมีเพื่อนฝูงมากเพราะเล่นกันหลายคน

9. ฮ็อกกี้ ข้าพเจ้าเล่นกีฬาประเภทนี้ตอนอยู่ ม.2 เพราะอยู่ในหลักสูตรการศึกษา ตอนแรกคิดว่าเล่นง่ายๆ สบายๆ แต่ที่จริงแล้วปวดหลังเป็นอย่างมาก เวลาเล่นยังต้องระวังไม้ของคู่แข่ง ไม่ให้มาตีโดนขาของเรา เวลาประคองลูกก็ยากแต่ก็สนุกดี เพราะได้เล่นกีฬาแปลก ๆ ที่ไม่เคยเล่น มาก่อนและได้เล่นกันเป็นทีม ได้มีโอกาสในการลงแข่งขันซึ่งทำให้ประทับใจเป็นอย่างมาก

10. จักรยาน เป็นกีฬาว่าสุดที่ได้มีโอกาสสัมผัส ได้เล่นกีฬาจักรยานเสือภูเขาตอนเข้า เป็นนักศึกษาปีที่2 กีฬาจักรยานเป็นกีฬาที่ทำหายทางด้านทักษะ ร่างกายและจิตใจเป็นอย่างมาก เพราะเส้นทางที่ใช้ในการแข่งขันนั้นค่อนข้างทุระกันดานและในบางครั้งก็อันตราย มีนักแข่งบางคน ถึงกับเสียชีวิต เนื่องจากประอุบัติเหตุ ดังนั้นในการเล่นกีฬาประเภทนี้ต้องอาศัยการฝึกซ้อม เป็นอย่างมากถึงจะประสบความสำเร็จได้

ในการเล่นกีฬาไม่ว่าจะเป็นกีฬาประเภทใดก็ตามมักจะมีเทคนิคที่สำคัญแต่ละชนิดกีฬาที่ แตกต่างกันไปก่อนที่จะเล่นกีฬาทุกครั้งก็จะต้องมีการอบอุ่นร่างกายเพื่อให้ร่างกายพร้อมก่อน การเล่นเพราะไมเช่นนั้นแล้วอาจเกิดอาการบาดเจ็บได้ในภายหลัง ดังนั้นนักกีฬาจึงต้องอาศัยการ ฝึกฝนฝึกซ้อมกับกีฬาประเภทนั้นๆเป็นอย่างมาก แต่กีฬาที่อาศัยร่างกายในการฝึกฝนความสามารถ

ของตนเองเป็นอย่างมากที่ตัวของข้าพเจ้าประทับใจคือ การวิ่ง การกระโดดไกล การกระโดดสูงและทำให้ข้าพเจ้าศึกษาศึกษาในกีฬาประเภทนี้เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ในการทำงานคือ

กติกากในการแข่งขัน

1. กติกากการวิ่ง

1.1 การตั้งต้นการวิ่งหรือการออกสตาร์ท ทำตั้งต้นก่อนออกวิ่ง นิยมใช้อยู่ 3 แบบ นักกีฬามักจะเลือกใช้ตามความถนัดและความเหมาะสมกับความสูงของนักกีฬา

1.1.1 แบบ Bunch Start ทำเริ่มต้นปลายเท้าหลังอยู่แนวเดียวกันกับสันเท้าหน้า ปลายเท้าหน้าห่างจากเส้นเริ่มประมาณ 19 นิ้ว ปลายเท้าหลังห่างจากเส้นเริ่มประมาณ 29 นิ้ว ทำนี้เหมาะกับนักกรีฑาที่มีรูปร่างเตี้ย

1.1.2 แบบ Medium Start ทำเริ่มต้น เข้าของเท้าหลังวางอยู่ตรงแนวกึ่งกลางของเท้าหน้า ปลายเท้าหน้าห่างจากเส้นเริ่มประมาณ 15 นิ้ว ปลายเท้าหลังห่างจากเส้นเริ่มประมาณ 34 นิ้ว ทำนี้เหมาะกับนักกรีฑามีรูปร่างสันทัดปานกลาง

1.1.3 แบบ Elongated Start ทำเริ่มต้นให้เข้าของเท้าหลังวางอยู่ในแนวเดียวกับสันเท้าหน้า ปลายเท้าหน้าห่างจากเส้นเริ่มประมาณ 13 นิ้ว ปลายเท้าหลังห่างจากเส้นเริ่มประมาณ 14 นิ้ว ทำนี้เหมาะกับนักกรีฑาที่มีรูปร่างสูงโปร่ง

1.2 เมื่อได้ยินคำสั่งว่า "เข้าที่"

1.2.1 วางมือทั้งสองบนพื้นห่างกันประมาณ 1 ช่วงไหล่ กางนิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้ ออก นิ้วอื่นชิดกันวาง ชิดเส้นเริ่ม

1.2.2 แขนตั้ง นิ้วมือเกร็งเป็นรูปถ้วย

1.2.3 วางเท้าตามท่าที่เลือกหรือท่าที่ถนัด

1.3 เมื่อได้ยินคำสั่งว่า "ระวัง"

ให้ยกสะโพกขึ้นอยู่ในระดับไหล่ หรือสูงกว่าระดับไหล่ ตามองไปข้างหน้า พร้อมทั้งจะถีบเท้าไปข้างหน้า

1.4 เมื่อได้ยินเสียงปืน หรือ "ไป "

1.4.1 ให้ออกวิ่งทันทีที่ได้ยินเสียงปืนหรือ ไป ลำตัวพุ่งเอนไปข้างหน้า

1.4.2 ก้าวแรกไม่ควรก้าวยาวเกินไปเพราะจะทำให้ตัวตั้งส่อมุมวิ่งปกติเร็วเกินไป

1.5 การวิ่งเข้าเส้นชัย

1.5.1 ไม่ควรชะลอตัวแม้ว่าถึงเส้นชัยแล้วก็ตาม ควรวิ่งเลยเส้นชัยแล้วค่อย ๆ ผ่อน ชะลอตัว

1.5.2 ไม่ควรกระโดดเข้าเส้นชัยเพราะอาจเสียการทรงตัว

1.5.3 ไหลขึ้นไกลออกไปเพื่อเตะแถบเส้นชัย แล้ววิ่งเลยไปตามแรงส่งเพื่อไม่ให้เกิดการเสียหลัก

1.6 การวิ่งระยะต่างๆ

1.6.1 การวิ่งระยะสั้น เป็นการวิ่งแข่งขันระยะทาง ตั้งแต่ 60 เมตร 80 เมตร 100 เมตร จนถึง 200 เมตร ทักษะที่สำคัญของการวิ่งระยะสั้นคือ การออกสตาร์ท การวิ่ง และการเข้าเส้นชัย ส่วนข้อผิดพลาดที่มักเกิดขึ้นก็คือ

- 1) ที่ยืนเท้าเพื่อออกสตาร์ทนั้นอยู่ห่างจากเส้นเริ่มมากเกินไปหรือชิดเส้นเริ่มมากเกินไปทำให้ไม่สะดวกในการทรงตัว
- 2) ยกสะโพกสูงเกินไปทำให้ขาเหยียดตรง ไม่มีแรงถีบส่งและถ้าต่ำเกินไปก็ออกแรงไม่ถนัด
- 3) นำหนักตัวไล่ไปข้างหน้ามากเกินไป ทำให้เสียการทรงตัว และถ้าน้ำหนักอยู่หลังเกินไปจะทำให้เสียเปรียบในการออกแรงเคลื่อนตัวผ่านไปข้างหน้าเส้นเริ่ม
- 4) การหายใจไม่ถูกต้องก่อนการเริ่มออกวิ่งและในขณะวิ่ง นักกีฬาต้องรู้และมีประสบการณ์ด้วยตนเองว่าควรหายใจด้วยวิธีใดจึงจะให้เกิดผลดีที่สุด และมีอากาศเพียงพอตลอดระยะทางการวิ่ง

1.6.2 การวิ่งระยะกลาง เป็นการวิ่งระยะ 400 เมตร และ 800 เมตร การวิ่งระยะกลาง ต้องอาศัยฝีเท้าการวิ่งแบบระยะสั้น ใช้ความเร็วและความทนทานแบบการวิ่งระยะไกล นักกีฬาวิ่งระยะสั้นจึงสามารถเปลี่ยนมาวิ่งระยะกลางได้ไม่ยาก เพียงแต่ฝึกความทนทานให้มากขึ้นและเช่นเดียวกัน นักกีฬาวิ่งระยะไกลก็สามารถเปลี่ยนมาวิ่งระยะกลางได้โดยฝึกความเร็วเพิ่มขึ้นเท่านั้น ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุด คือ นักกีฬาระยะกลางต้องรู้ว่าตนเองต้องใช้กำลังอย่างไรตลอดระยะทางการวิ่งจึงหะการก้าวขา ความสัมพันธ์ของการแกว่งแขนและการก้าว-เท้า รู้จักผ่อนกำลังเมื่อวิ่งเลย 200 เมตรไปแล้วในการวิ่ง 400 เมตร และผ่อนกำลังเมื่อเลย 400 เมตรในการวิ่ง 800 เมตรเมื่อวิ่งไปได้ 20-25 % ของระยะทางทั้งหมดให้เริ่มวิ่งเต็มฝีเท้าจนถึงเส้นชัย การวิ่งขึ้นหน้าคู่แข่งให้วิ่งขึ้นทางขวาของคู่แข่งและอย่าให้ถูกคุมจากนักกีฬาคนอื่นจนวิ่งขึ้นหน้าไม่ได้ ไม่จำเป็นอย่าเร่งขึ้นหน้าตรงทางโค้ง ให้รู้ความสามารถของตนเองไม่ควรวิ่งเร็วไปพร้อมกับนักกีฬาคนอื่น ๆ และไม่ควรปล่อยให้คู่แข่งนำหน้าเกิน 6-7 เมตรในการวิ่ง 400 เมตร และไม่เกิน 12-15 เมตร ในการวิ่ง 800 เมตร

1.6.3 การวิ่งระยะไกล เป็นการวิ่งระยะทางตั้งแต่ 1,500 เมตรขึ้นไป ลักษณะของนักกีฬาวิ่งระยะไกล มีรูปร่างค่อนข้างสูง น้ำหนักปานกลางกล้ามเนื้อหัวใจมีความแข็งแรงสิ่งสำคัญ ในการวิ่งระยะไกลคือ จังหวะในการวิ่ง จังหวะในการก้าวขาและการแกว่งแขนที่จะใช้กำลังให้น้อยที่สุด การก้าววิ่งเต็มฝีเท้าช่วงก้าวยาวสม่ำเสมอรักษาช่วงก้าว ให้เท่าสัมพันธ์กันในลักษณะลง

ด้วยปลายเท้าผ่นลงสู่สันเท้าลำตัวตั้งมากกว่าการวิ่งระยะอื่น ไม่ปล่อยให้คู่แข่งวิ่งนำหน้ามากกว่า 25-30 เมตร ในการวิ่ง 1,500 เมตร และไม่มากกว่า 40-50 เมตร ในการวิ่ง 3,000 เมตร

2. กติกาการกระโดดสูง

2.1 การกระโดดสูง

ประกอบด้วย 4 ส่วนขึ้น คือการวิ่ง กระโดด ลอยตัวข้ามไม้พาด และลงพื้น

2.2 ท่าทางการวิ่ง

2.2.1 ท่าทางการวิ่งประกอบด้วยทางตรงกับทางโค้ง

2.2.2 วิ่งในส่วนที่เป็นทางตรง 3-6 ก้าว

2.3 วิ่งในทางตรง

2.3.1 วิ่งทางตรงด้วยลำตัวยืดตรง

2.3.2 เพิ่มความเร็วของการวิ่งด้วยการก้าวเท้าอย่างมีพลัง

2.4 การวิ่งในทางโค้ง

2.4.1 เอนตัวเข้าในโค้งระหว่างทางวิ่งโค้ง หัวไหล่ทางด้านในโค้งจะต่ำกว่าหัวไหล่ทางด้านนอกโค้ง

2.4.2 วิ่งเร่งความเร็วอย่างต่อเนื่องด้วยการก้าวเท้าอย่างมีพลัง เพื่อส่งแรงขับไปที่ก้าวสุดท้ายของการวิ่ง

2.5 การกระโดด

2.5.1 ช่วงก้าวสุดท้าย สั้นกว่าปกติเล็กน้อย ตบเท้ากระโดดอย่างรวดเร็วผสมกับความเร็วที่เร่งมาปลายเท้าชี้ตรงไปยังจุดลงพื้น เท้าจะไม่ขนานกับไม้พาด

2.5.2 เหวี่ยงขาอิสระท่อนบนให้สูงขนาดขนานพื้นอย่างรวดเร็ว และคงท่าทางนั้นไว้ เหวี่ยงแขนทั้งสองขึ้นให้กำปั้นสูงขนาดศีรษะ และคงท่าทางนั้นไว้ ข้อต่อ ข้อเท้า เข่า และสะโพกเหยียดสุด

2.6 ข้ามไม้พาด

2.6.1 เมื่อกระโดดขึ้น ให้คงท่าทางของขาอิสระท่อนบนที่เหวี่ยงสูงขนาดขนานพื้นนั้นไว้ ขากระโดดเหยียดสุดและเหยียดไว้

2.6.2 เหวี่ยงแขนซ้ายซึ่งเป็นแขนนำข้ามไม้พาดไปก่อน

2.6.3 แตะสะโพกขึ้น ระหว่างช่วงที่สะโพกผ่านไม้พาด

2.6.4 เมื่อสะโพกผ่านไม้พาดไปแล้ว ให้เก็บกางเขนขา และเหยียดขาทั้งสอง

2.7 การลงพื้น

2.7.1 ลงเบาะด้วยแผ่นหลังทั้งหมด ประคองด้วยแขนทั้งสองข้าง

2.7.2 แยกเข้าออกจากกันเพื่อป้องกันกระแทกใบหน้า

3. กติกาการกระโดดไกล

3.1 กติกาการแข่งขันกระโดดไกล

การแข่งขัน นักกีฬากระโดดในขั้นที่ดีที่สุดของแต่ละคน จะถือเป็นสถิติรวมทั้งตัดสินเสมอกันของอันดับที่ 1 ด้วย นักกีฬากระโดดลงในบ่อทรายแล้วต้องออกไปข้างหน้าหรือด้านข้างเท่านั้น

3.2 กติกาการแข่งขันเขย่งก้าวกระโดด

ประกอบด้วยเขย่ง การก้าว และการกระโดด การเขย่งจะต้องใช้เท้าเดียวกับที่เหยียบกระดานลงสู่พื้น

จากกติกาในการแข่งขันกีฬาประเภทวิ่ง กระโดดสูงและกระโดดไกล ไม่ว่าจะเป็นอย่างไร จะมีข้อกำหนดข้อห้ามมากเพียงไรทุกอย่างก็ขึ้นอยู่กับฝึกซ้อมของนักกีฬาว่จะมีการฝึกซ้อมมากเพียงไร นักกีฬาส่วนใหญ่ที่ไม่ประสบความสำเร็จก็เพราะเพื่อการฝึกซ้อมหรือได้ชัยชนะในการแข่งขัน ดังนั้นการที่นักกีฬาย่นการฝึกซ้อมอยู่ทุกวันฝึกความรู้สึที่อยากจะสบายนั้นได้ก็เท่ากับว่านักกีฬาคนนั้นได้ชนะตัวเองแล้วซึ่งนั่นคือชัยชนะที่ยิ่งใหญ่

ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์จริง

ข้าพเจ้าเองได้มีโอกาสในการลงแข่งขันการวิ่งแข่ง 100 เมตร วิ่งผลัด 4+100 ในช่วงประถมศึกษาปีที่ 1-6 ซึ่งในการแข่งขันในแต่ละชั้นปีมีความยากลำบากเหนื่อยที่ไม่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นประเภทหญิงหรือประเภทชายก่อนที่จะทำการแข่งขันนั้น จะต้องมีการฝึกซ้อมตอนเวลาเลิกเรียนแล้วทุกวันซึ่งเป็นสิ่งที่น่าเบื่อเป็นอย่างมากเนื่องจากจะเห็นเพื่อนรุ่นเดียวกันที่ไม่ได้ทำการแข่งขันเล่นฟุตบอลกันอย่างสนุกแต่ตัวข้าพเจ้าเองจะต้องทำการซ้อมวิ่งอยู่ทุกก่อนที่จะลงแข่งขันจริง

ในการรวบรวมความรู้และประสบการณ์จากอาจารย์ที่ฝึกสอน หรือเพื่อนที่ฝึกซ้อมอยู่ด้วยกันนั้นทำให้รู้ว่าไม่ว่าจะมีเคล็ดลับหรือเทคนิคที่ดีขนาดไหน ถ้านักกีฬาไม่มีใจในการทุ่มเทและจริงจังในการฝึกซ้อมก็ต้องพบกับคำว่าผิดหวังอย่างแน่นอนแต่ถ้านักกีฬามีการฝึกซ้อมที่ดีกินอาหารอย่างถูกต้องพักผ่อนอย่างเพียงพอคำว่าชัยชนะก็อยู่ไม่ไกล

ประโยชน์ของการเล่นกีฬา

1. ประโยชน์ทางด้านร่างกาย

1.1 ช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้านร่างกาย ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง สมบูรณ์ มีความคล่องแคล่วว่องไว มีความทรหดอดทน

1.2 ช่วยเสริมบุคลิกภาพให้เป็นผู้สง่างามสมส่วน สง่าผ่าเผย การทรงตัวดี

1.3 ช่วยให้อวัยวะและระบบต่าง ๆ ของร่างกายทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
เช่น ระบบการหมุนเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบย่อยอาหาร

1.4 ช่วยให้ร่างกายมีความอดทน ทำงานได้นาน เหนื่อยช้าและหายเหนื่อยเร็ว

1.5 ช่วยระบายพลังงานส่วนเกินออกไปในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ยิ่งขึ้น

1.6 ช่วยให้ร่างกายมีความต้านทานโรคได้ดี

2. ประโยชน์ทางด้านจิตใจและอารมณ์

2.1 ช่วยให้มีเชื่อมั่นในตนเอง มีความกล้าในการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

2.2 ช่วยทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไร้ใจและตื่นเต้น

2.3 ช่วยให้มีอารมณ์และจิตใจแจ่มใส ร่าเริง

2.4 ช่วยระบายความตึงเครียด หลังจากที่ได้รับผลกระทบจากการทำงาน

2.5 ช่วยให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะและรู้ภัย

3. ประโยชน์ทางด้านสังคม

3.1 ช่วยให้ผู้มีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกาอย่างเคร่งครัด

3.2 ช่วยแก้ปัญหาของสังคม โดยการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

3.3 ช่วยให้ผู้สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดี

3.4 ช่วยก่อให้เกิดสัมพันธไมตรี และความสามัคคีระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

3.5 ช่วยก่อให้เกิดสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศโดยใช้การแข่งขันกรีฑาเป็นสื่อ

ข้อมูลที่ได้จากเอกสารต่างๆ

1. ข้อมูลในส่วนของภาคเอกสารอ้างอิงที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าผลงานของศิลปินที่มีรูปแบบเทคนิคและวัสดุที่ความคล้ายคลึงกับการทำงานของข้าพเจ้าเพื่อเป็นการหากระบวนการทางความคิดของศิลปินว่าตัวศิลปินเองนั้นมีความคิดอย่างไรในการทำงาน

2. ข้อมูลในส่วนของกายวิภาค เนื่องจากรูปแบบงานนั้นมีรูปทรงรูปร่างที่มาจากกล้ามเนื้อจึงต้องมีการศึกษาหาข้อมูลแบบเบื้องต้นว่าว่าลักษณะของกล้ามเนื้อนั้นทำงานหรือมีรูปร่างอย่างไรในการแสดงออกถึงรูปทรงการยึดหรือหดรัดของกล้ามเนื้อในส่วนต่างๆว่ารูปแบบของงานนั้นจะออกมาให้เกิดความลงตัวและเหมาะสมของชิ้นงานให้มากที่สุด

3. ข้อมูลที่ได้มาจาก Internet ได้มาจากเว็บไซต์ที่มีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบของงานที่ข้าพเจ้าศึกษาอยู่ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องในเรื่องของกีฬา

เอกสารข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาค้นคว้าหรือการค้นคว้าในเรื่องของกายวิภาค การหาข้อมูลจากประสบการณ์จริงในการแข่งขันทุกอย่ำนั้นจะต้องนำมาทำการวิเคราะห์เพื่อให้เกิดการตกผลึกทางความคิดและจะนำไปสู่ในกระบวนการทำงานของข้าพเจ้าต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลในเรื่องของเนื้อหาที่อยากจะแสดงออกในเรื่องของจังหวะและลีลาท่าทางในการเคลื่อนไหวอย่างที่มีความน่าสนใจ ซึ่งจะสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นผลงานแล้วทำให้เกิดความน่าสนใจในเรื่องจรรีปร่าง รูปทรง รวมถึงในรายละเอียดของระนาบและเส้น

1.1 ในรูปทรงของการวิ่ง ก็จะเป็นการนำส่วนที่จะแสดงให้เห็นถึงการวิ่งอย่างเด่นชัดโดยการตัดทอนเอาส่วนที่มีความน่าสนใจที่ค่อนข้างน้อยออกเหลือในส่วนที่จะแสดงออกให้เห็นการผลักดันของร่างกายการยืดและหดของกล้ามเนื้อ

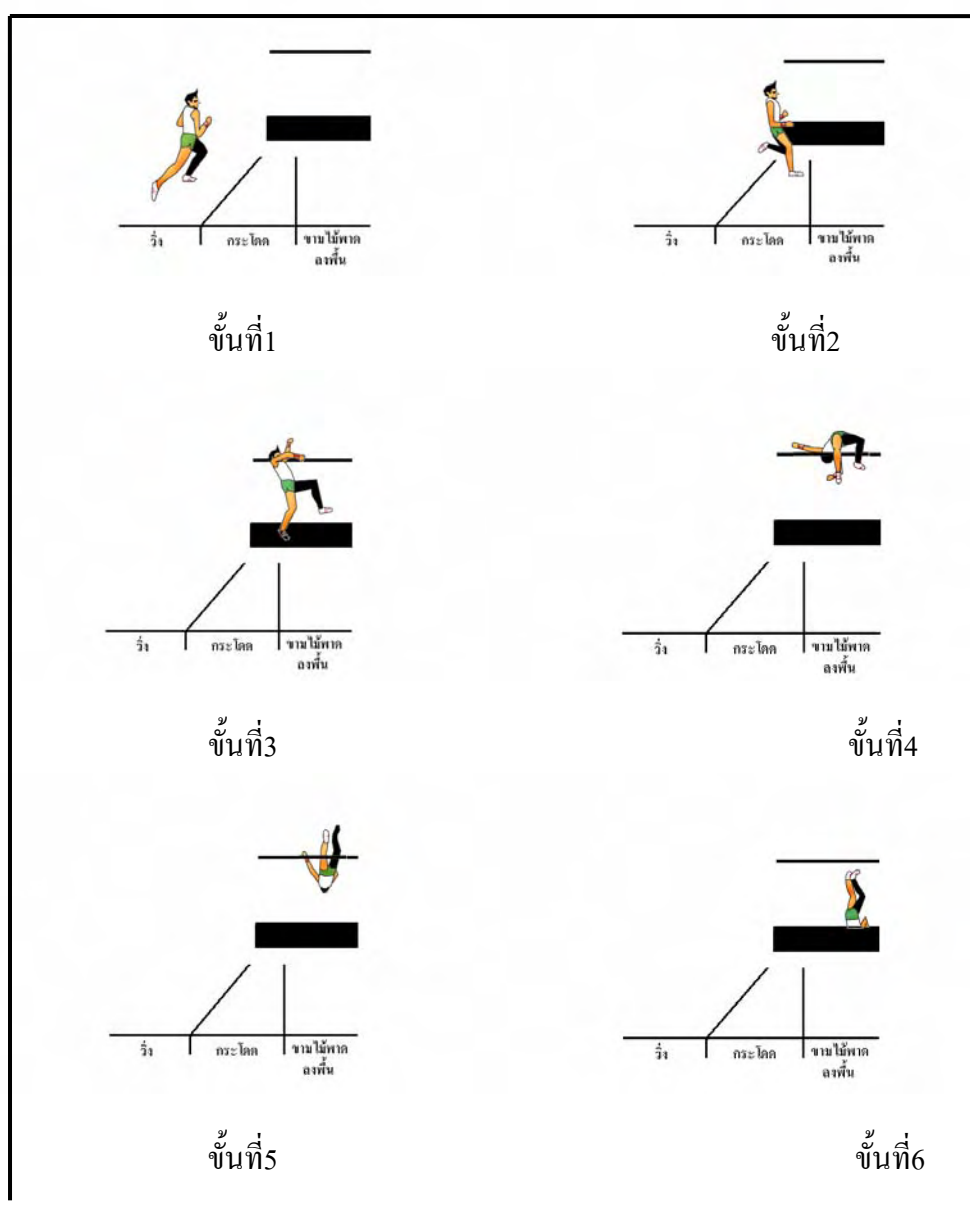
1.2 ในรูปทรงของการกระโดดไกล ก็จะเป็นการนำเสนอส่วนที่จะแสดงออกถึงการกระโดดโดยตัดทอนส่วนที่ไม่สำคัญออกเพื่อให้เห็นท่าทางรูปทรงของกล้ามเนื้อที่แสดงพลังออกมาอย่างเต็มที่

1.3 ในรูปทรงของการกระโดดสูง ก็จะเป็นการนำเสนอรูปร่างรูปทรงของการกระโดดโดยตัดทอนในส่วนที่มีความน่าสนใจน้อย ออกเหลือเพียงส่วนกล้ามเนื้อที่จะแสดงออกถึงพลังในการขับเคลื่อน ร่างกายอย่างเต็มที่

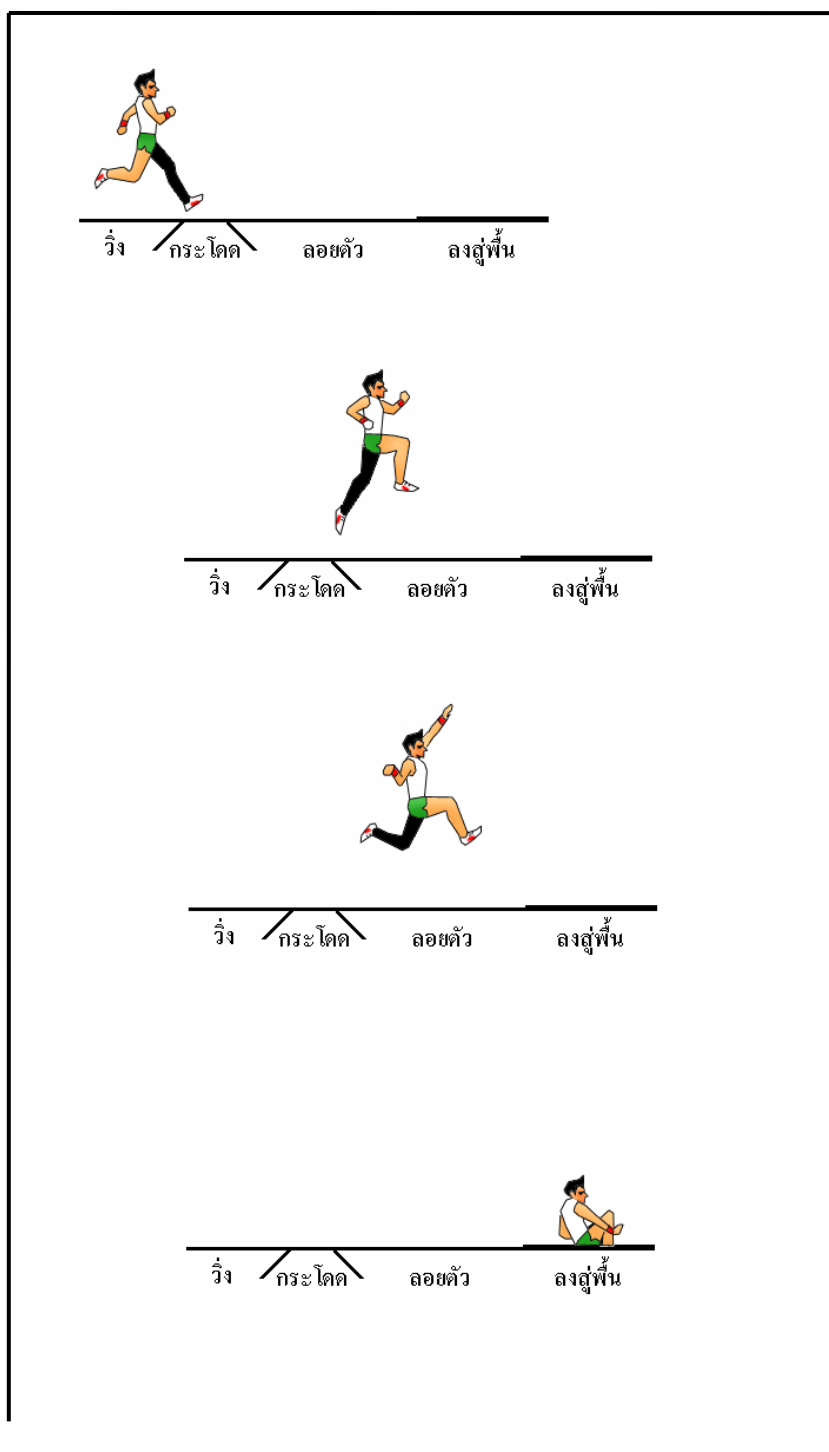
2. เพื่อให้งานประติมากรรมรูปทรงของการวิ่ง กระโดดไกลและกระโดดสูง สามารถที่จะสื่อออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดในเรื่องของจังหวะและการเคลื่อนไหวโดยลักษณะที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะทำการสร้างสรรค์โดยใช้เหล็กเส้นเป็นวัสดุและในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นก็จะใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะในการทำงาน

3. เพื่อให้งานที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ออกมานั้น เกิดความลงตัวให้มากที่สุดแต่การที่จะสร้างสรรค์ ผลงานและถ่ายทอดความรู้สึกของงานออกมาให้ทุกคนได้สัมผัสถึงจังหวะแห่งการเคลื่อนไหวนั้น ตัวข้าพเจ้าเองจะต้องสังเกตและศึกษาค้นคว้าของศิลปินที่มีรูปแบบกระบวนการทำงานโดยใช้วัสดุและเทคนิคเดียวกับข้าพเจ้า เช่น Rockville Centre N.Y. {DIRECT METAL SCULPTURE:26} ซึ่งรูปแบบงานของศิลปินท่านนี้นำโลหะเส้นแล้วทำการดัดงอโลหะแล้วนำมาประกอบให้เกิดรูปทรงของสัตว์ ซึ่งลักษณะงานของศิลปินท่านนี้มีความน่าสนใจคือเมื่อดูโดยรวมแล้ว วัสดุนั้นถูกตัดน้อยมากและเมื่อดูจากผลงานแล้วแทบจะไม่มีรอยการเชื่อมโลหะเลยแต่ผลงานก็ยังสามารถถ่ายทอดอารมณ์การเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี ดังนั้นตัวข้าพเจ้าเองก็จะนำข้อดีและความน่าสนใจของศิลปินท่านนี้มาประยุกต์ใช้ในงานของข้าพเจ้าในบางจุดบางส่วนให้เหมาะสม

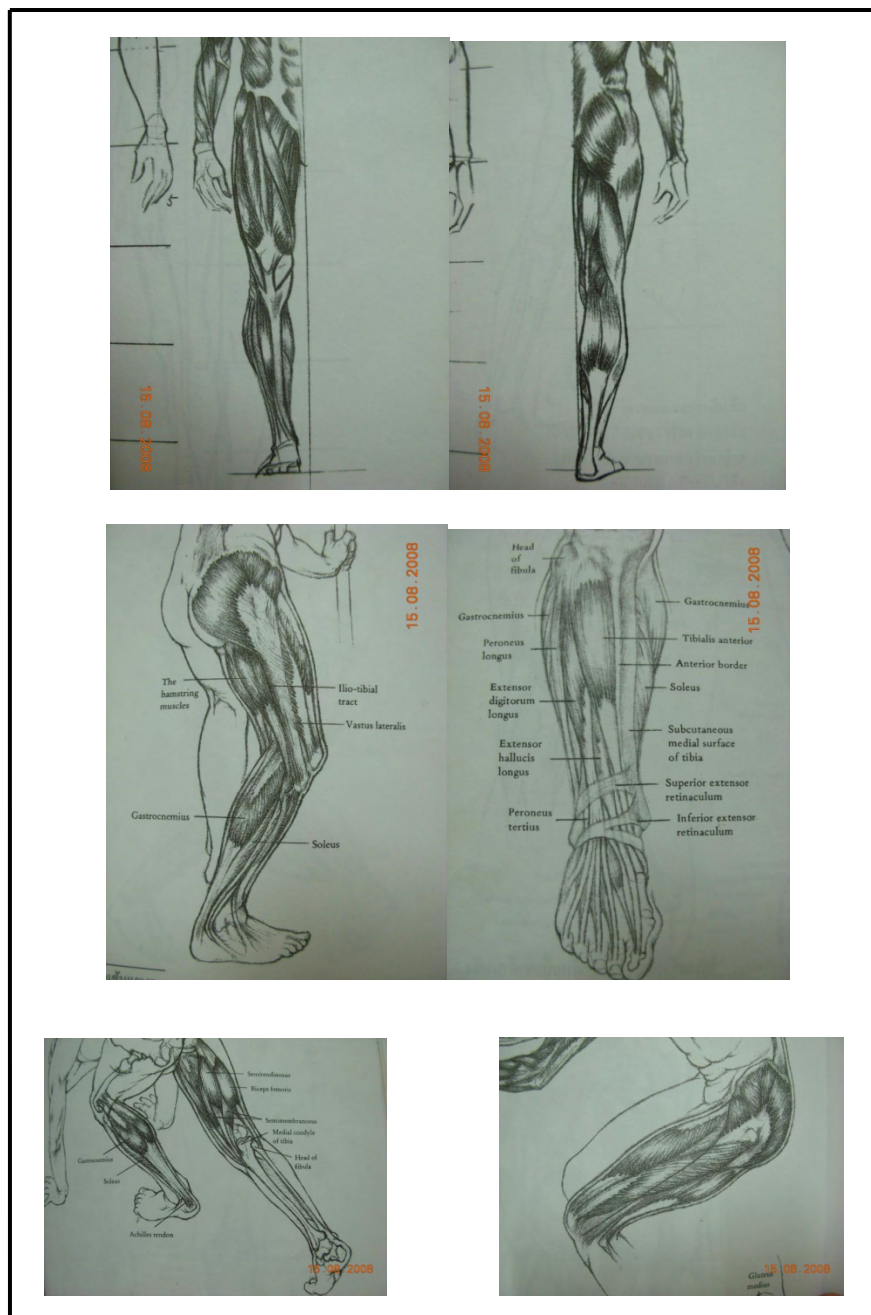
ในการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางด้านการประสพการณ์ การหาข้อมูลทาง Internet หรือเอกสารอ้างอิงต่างๆ แต่เมื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสารแล้วนั้นมิใช่ว่าจะนำไปใช้ได้ทันทีแต่จะต้องนำข้อมูลและเอกสารดังกล่าวนี้มาทำการวิเคราะห์เพื่อหาข้อมูลสรุปในชิ้นงานให้ได้ เพื่อที่จะนำข้อมูลและเอกสารสรุปเริ่มกระบวนการในการสร้างสรรค์งานประติมากรรมต่อไป



ภาพที่ 1 ขั้นตอนและท่าทางการกระโดดสูง



ภาพที่ 2 ขั้นตอนและท่าทางการกระโดดไกล



ภาพที่ 3 รูปภาพกายวิภาคที่ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ในการทำงาน



ภาพที่ 4 ผลงานของ Rockville Centre N.Y.

รูปแบบผลงานนั้นมีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก
เนื่องจาก ความน่าสนใจในการถ่ายทอดอารมณ์ และการดำเนินของเส้นโลหะที่มีความต่อเนื่องดู
แล้วเกิดจังหวะในการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 5 ผลงานของ SALVADOR DALI

รูปแบบผลงานนี้มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเป็นอย่างมากเนื่องจากความน่าสนใจในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของการต้องเอาตัวรอดของคนในสังคมให้ได้ เช่น แขนที่ต้องการที่จะเหยียดออกจากสิ่งที่มันอยู่และเท้าที่กำตัวเพื่อไม่ให้ลื่น

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรม

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

งานประติมากรรมสร้างสรรค์เรื่อง “จังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว” ได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้นโดยในรูปแบบผลงานประติมากรรม เพื่อที่จะต้องการสื่อให้เห็นถึงจังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว โดยมีรูปร่างรูปทรงของนักกีฬาที่กำลังเคลื่อนไหวที่สามารถสื่อให้เห็นถึงพลังในการผลักดันร่างกาย โดยมีกีฬาอยู่ 3 ประเภทคือ การวิ่ง กระโดดสูง กระโดดไกล ซึ่งการนำเสนอก็จะทำการคัดทอนบางส่วนที่มีความน่าสนใจน้อยออกเหลือเพียงส่วนที่มีความน่าสนใจที่สุดและตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุดในช่วงบริเวณขา เพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงว่ามนุษย์ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามเพื่อที่จะพัฒนาตนเองให้ไปสู่จุดที่ดีกว่าจะต้องต่อสู้กับความยากลำบากโดยคู่ต่อสู้ที่น่ากลัวที่สุดก็คือตัวเอง

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ต้องการที่จะถ่ายทอดพลังในการเคลื่อนไหวในรูปทรงของกีฬาเพื่อที่จะให้ผู้ที่ได้ชมเกิดความรู้สึกถึงการที่อยากออกกำลังกาย โดยผลงานของข้าพเจ้ามีการติดตั้งอยู่บริเวณด้านหน้าสนามกีฬารชมังคลาภิเษกสถาน เป็นการส่งเสริมกันระหว่างงานกับสถานที่

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการให้ผู้ที่ได้ชมรู้สึกถึงความกระตือรือร้นในการที่อยากจะออกกำลังกายและเป็นแรงผลักดันให้คนที่ได้ชมต่อสู้กับการใช้ชีวิตในสังคมโดยผ่านเป็นงานประติมากรรมสร้างสรรค์เรื่อง“จังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว”

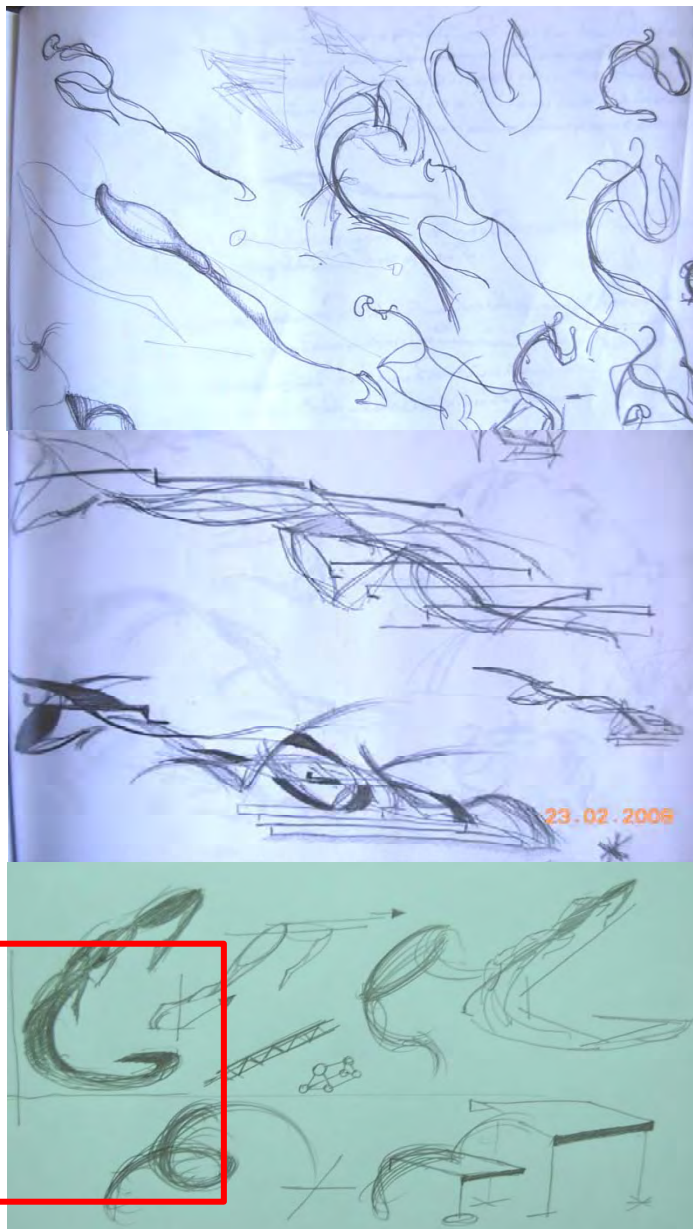
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. วิธีการศึกษา

จากการวิเคราะห์และการหาข้อมูลต่างๆที่ตัวของข้าพเจ้ารวบรวมเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเลือกสรรผลงานซึ่งเป็นรูปแบบและรูปทรงการเคลื่อนไหวของนักกีฬาที่มีความน่าสนใจให้ตรงตามวัตถุประสงค์และนำรูปแบบที่น่าสนใจนั้นมาสร้างแบบร่างต้นแบบ 2 มิติเพื่อเป็นการแก้ปัญหาในรูปทรงเพียงด้านเดียวก่อนที่จะนำมาขยายเป็นงานจริง ดังนั้นควรทำแบบจำลอง 3 มิติ เพื่อหาปัญหาในรูปทรงให้เรียบร้อยเสียก่อนที่จะสร้างงานจริงเพื่อลดปัญหาและค่าใช้จ่ายที่บ้านปลาย

จากรูปแบบของการเลือกสรรรูปร่างรูปทรง ของการแข่งขันกีฬาที่สามารถเลือกได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดเอาไว้ซึ่งเป็นรูปทรงที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1.1 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ และผลงานที่ถูกเลือกขยายเป็นผลงานจริง



ภาพที่ 6 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 1
ผลงาน “วิ่ง 2008”



ภาพที่ 7 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 2
ผลงาน “กระโดดสูง 2008”



ภาพที่ 8 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 3
ผลงาน “กระโดดไกล 2008”



ภาพที่ 9 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ชั้นที่ 4
ผลงาน “กระโดดสูง” (เพิ่มเติม)

1.2 แบบจำลอง 3 มิติ ในรูปแบบการวิ่ง



ภาพที่ 10 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 1

ข้อดี

เส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน
เส้นมีการประสานกันเป็นรูปทรงที่ดูแล้ว
แสดงออกได้ถึงการเคลื่อนไหว

โครงสร้าง องค์ประกอบของเส้นโดยรวมทั้ง
หมดถึงแม้จะมีน้อยแต่ก็สามารถแสดง
ให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

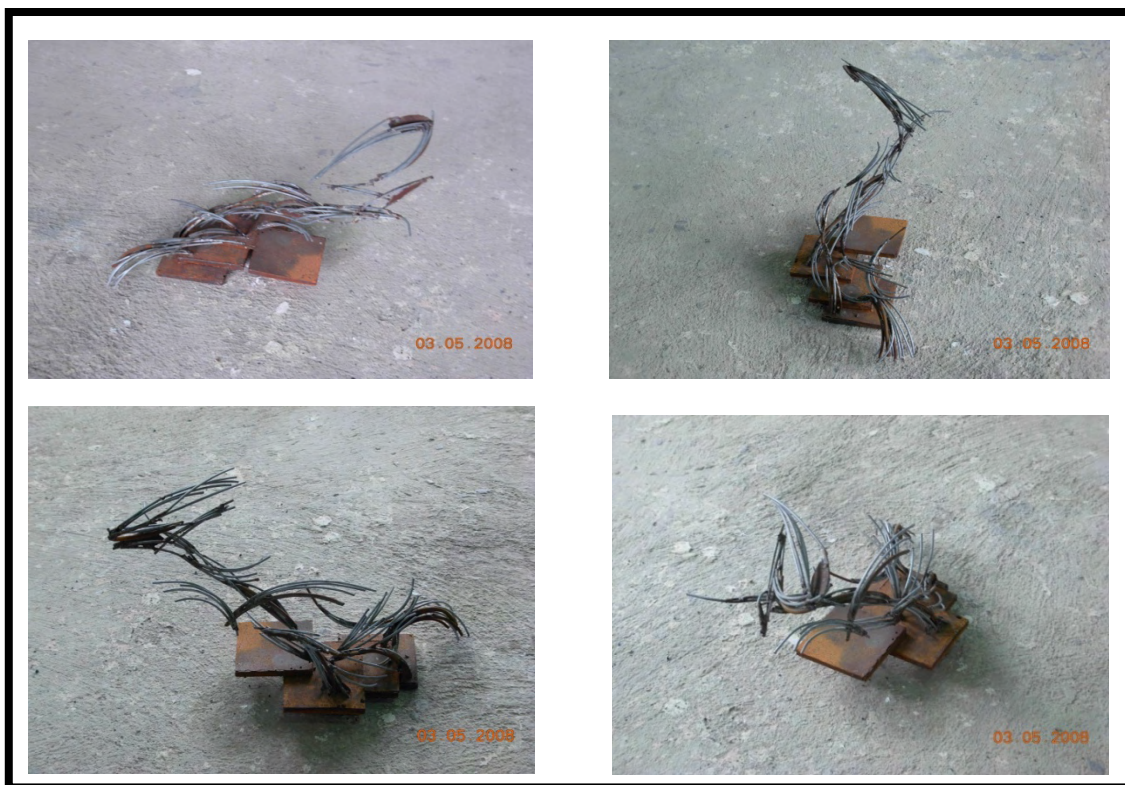
ความต่อเนื่องของเส้น เมื่อดูงานชิ้นนี้แล้วก็
จะเห็นเป็นเส้นที่เล็กประกอบกันจนเป็น
รูปทรงที่ใหญ่แล้วมีระนาบมารองรับ

ข้อด้อย

เส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวแต่กำลังของเส้นที่
มีอยู่น้อยเป็นอย่างมากเมื่อดูเส้นโดยรวมแล้ว
แนวทางโครงสร้างเป็นอย่างมาก

โครงสร้าง ไม่มีความแข็งแรงของโครงสร้างเพราะ
จุดในการสัมผัสระหว่างโครงสร้างหลักกับ
พื้นระนาบนั้นมีอยู่น้อยมากถ้านำมาสร้างงาน
ก็จะทำให้งานไม่สามารถยืนอยู่ได้ด้วยน้ำ
ของงานเอง

ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความต่อเนื่องเพราะรูป
ทรงมีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวและด้วยจำ
นวนของโครงสร้าง



ภาพที่ 11 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 2

ข้อดี

เส้น เห็นทิศทางในการเคลื่อนไหวอย่างชัดเจนและมีขนาดของเส้นที่ต่างขนาดกันจึงทำให้งานดูแล้วมีความน่าสนใจ

โครงสร้าง มีระนาบที่มารองรับรูปทรงที่มีการเคลื่อนไหวด้วยเส้นซึ่งทำให้งานมีความน่าสนใจในการบอกถึงเรื่องราว

ความต่อเนื่องของเส้น เห็นได้ถึงทิศทางในการดำเนินไปของรูปทรงจากต่ำขึ้นที่สูงซึ่งก็เป็นการสื่อให้เห็นทิศทางการออกกำลัง

ข้อด้อย

เส้น มีจำนวนของความต่างขนาดของเส้นที่ยังน้อยอยู่มากจึงทำให้งานขาดการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจน้อยลง

โครงสร้าง มีปริมาณในอากาศที่จะต้องการสื่อถึงการเคลื่อนไหวที่น้อยอยู่เป็นอย่างมาก

ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความเป็นเอกภาพ เพราะเมื่อมองแล้วเส้นที่ประกอบเป็นรูปทรงนั้นมีความฟุ้งของเส้นเป็นอย่างมาก จึงขาดความน่าสนใจ



ภาพที่ 12 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 3

ข้อดี

เส้น มีขนาดที่มีความต่างของเส้นจึงทำให้งานนั้นดูแล้วมีความเคลื่อนไหวในรูปทรง
โครงสร้าง มีความแข็งแรงเป็นอย่างมากเนื่องจากว่าเป็นโครงสร้างที่มีทรงกลมจึงสามารถรับกับน้ำหนักที่มากของตัวเอง
ความต่อเนื่องของเส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวให้เห็นอย่างเด่นชัดและในบางความรู้สึกก็เห็นถึงการก้าวกระโดดของงาน

ข้อด้อย

เส้น มีเส้นขนาดเล็กจำนวนมากจนเกินไปจึงทำให้งานมีความจำเจทางสายตา
โครงสร้าง ขาดความงามทางความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวเพราะองค์ประกอบของเส้นมีความจำเจทางขนาด
ความต่อเนื่องของเส้น ไม่เห็นถึงการประสานกันของเส้นเพื่อเป็นทรงของรูปที่มีความหนาแน่นทางบรรยากาศของงาน



ภาพที่ 13 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 4

ข้อดี

เส้น มีความหลากหลายของขนาดของเหล็ก
เส้นที่นำมาสร้างสรรคมาเป็นงาน

โครงสร้าง มีความน่าสนใจในการนำแผ่นระ
มาประกอบกับตัวงานทำให้งานมีทิศทาง
ในการนำเสนอความรู้ถึงการเคลื่อนไหว
ความต่อเนื่องของเส้น มีรูปทรงที่เป็นเส้น
ที่ใหญ่มีทิศทางในการเคลื่อนไหวอย่าง
เห็นได้ชัด

ข้อด้อย

เส้น ขาดความต่อเนื่องของเส้นในการที่จะสื่อให้
เห็นถึงการเคลื่อนไหว

โครงสร้าง ขาดความแข็งแรงทางรูปทรงเนื่องจาก
รูปทรงที่มองเห็นนั้นมีความสมดุลน้อยมาก
ถ้านำมาสร้างงานจริงก็จะมีปัญหาอย่างมาก

ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความต่อเนื่องของเส้น
ในโครงสร้างอย่างชัดเจนรูปทรงไม่แสดงถึง
ความแข็งแรงในการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 14 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 5

ข้อดี

เส้น มีความหลากหลายของขนาดจึงทำให้งานมีความน่าสนใจในมุมมองและมีการเล่นพื้นที่ว่างในตัวเองอีกด้วย

โครงสร้าง เมื่อมองดูอย่างคร่าวๆผลงานนั้นก็แสดงให้เห็นถึงความแข็งแรงและท่าทางที่มีทิศทางในการมุ่งไป

ความต่อเนื่องของเส้น เป็นรูปทรงของเส้นที่มีความหนาแน่นและเส้นก็มีทิศทางในการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

ข้อด้อย

เส้น มีเส้นอยู่บางกลุ่มที่มีความแปลกแยกจึงทำให้รูปแบบงานนั้นขาดการวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์เป็นผลงาน

โครงสร้าง ขาดความแข็งแรงในเรื่องของฐานงานเนื่องจากงานชิ้นนี้อยู่ได้เพราะเส้นที่มีความแปลกแยกค้ำอยู่

ความต่อเนื่องของเส้น มีเส้นที่มีความแปลกแยกอยู่บริเวณด้านล่างของงานจึงทำให้เป็นการทำลายงานโดยทางอ้อม



ภาพที่ 15 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 6

ข้อดี

เส้น มีความหลากหลายของขนาดจึงทำให้งานมีความน่าสนใจในมุมมองและมีการเล่นพื้นที่ว่างในตัวงานอีกด้วย

โครงสร้าง เมื่อมองดูอย่างคร่าวๆผลงานนั้นก็แสดงให้เห็นถึงความแข็งแรงและท่าทางที่มีทิศทางในการมุ่งไป

ความต่อเนื่องของเส้น เป็นรูปทรงของเส้นที่มีความหนาแน่นและเส้นก็มีทิศทางในการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

ข้อด้อย

เส้น มีเส้นอยู่บางกลุ่มที่มีความแปลกแยกจึงทำให้รูปแบบงานนั้นขาดการวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์เป็นผลงาน

โครงสร้าง ขาดความแข็งแรงในเรื่องของฐานงานเนื่องจากงานชิ้นนี้อยู่ได้เพราะเส้นที่มีความแปลกแยกค้ำอยู่

ความต่อเนื่องของเส้น มีเส้นที่มีความแปลกแยกอยู่บริเวณด้านล่างของงานจึงทำให้เป็นการทำลายงานโดยทางอ้อม



ภาพที่ 16 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 7

ข้อดี

เส้น สามารถแสดงให้เห็นถึงความแข็งแรงได้เป็นอย่างดีและมีความหลากหลายในเรื่องขนาดของเส้นหลัก

โครงสร้าง มียอดประกอบของเส้นที่มีการรวมกันเป็นโครงสร้างที่ดูแล้วมีความแข็งแรง

ความต่อเนื่องของเส้น โดยรวมนั้นเป็นเส้นที่มีขนาดใหญ่สามารถสื่อถึงความแข็งแรงได้เป็นอย่างดี

ข้อด้อย

เส้น มีจำนวนของเส้นที่มีขนาดเดียวกันมากจนเกินไปจนทำให้งานนั้นขาดความน่าสนใจ ในมุมมองความแข็งแรง

โครงสร้าง รูปแบบของเส้นที่นำมาประกอบกันนั้นมีความอัดอัดของพื้นที่ภายในเป็นอย่างมาก จึงทำให้ขาดความงามทางโครงสร้าง

ความต่อเนื่องของเส้น มีความขัดแย้งกันในส่วนบริเวณด้านล่างของงานอย่างเห็นได้ชัดเพราะมีเส้นที่ขัดกับทิศทางมากจนเกินไป



ภาพที่ 17 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 8

ข้อดี

เส้น มีทิศทางในการประกอบที่น่าสนใจเพราะขนาดที่ต่างกันของเส้นทำให้งานมีการเคลื่อนไหวได้

โครงสร้าง มีความรู้สึกถึงการมุ่งไปข้างหน้าอย่างเห็นได้ชัดและมีองค์ประกอบที่ดี

ความต่อเนื่องของเส้น เป็นรูปทรงรวมขนาดใหญ่อย่างเห็นได้ชัดและมีทิศทางในการเคลื่อนไหว

ข้อด้อย

เส้น มีขนาดของเหล็กเส้นเบอร์ 8 มากจนเกินไปจึงทำให้งานดูน่าเบื่อ

โครงสร้าง ในรูปของโครงสร้างนั้นมีลักษณะที่แบนจนเกินไปจึงทำให้ดูแล้วเป็นงาน 2 มิติ มากกว่าที่จะเป็นงาน 3 มิติ

ความต่อเนื่องของเส้น ลักษณะโดยรวมขาดความแข็งแรงทางความรู้สึกเพราะเส้นทั้งหมดนั้นมีขนาดเดียวกัน



ภาพที่ 18 แบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 9

ข้อดี

เส้น มีการนำขนาดของเส้นที่หลากหลายมาประกอบเป็นงานจึงทำให้มีความน่าสนใจในงานชิ้นนี้เป็นอย่างมาก

โครงสร้าง เมื่อดูโดยรวมเหมือนว่างานจะไม่แข็งแรงแต่เมื่อทำการกดก็พบว่างานมีความแข็งแรงเป็นอย่างมาก

ความต่อเนื่องของเส้น เส้นโดยรวมมีรูปทรงที่มีทิศทางในการเคลื่อนไหวไปในทางเดียวกันและเป็นปริมาตรที่หนาแน่นดี

ข้อด้อย

เส้น ในบางจุดของงานนั้นมีเหล็กที่มีขนาดเล็กมากเกินไปจนเกินไป

โครงสร้าง ในบางจุดของงานนั้นขาดการเคลื่อนไหวจึงทำให้งานมีจุดที่อาจจะทำลายงานได้

ความต่อเนื่องของเส้น มีบางจุดในงานขาดการต่อเนื่องของเส้นอย่างมากเช่นบริเวณตรงกลาง

1.3 แบบจำลอง 3 มิติ ในรูปแบบการกระโดดสูง



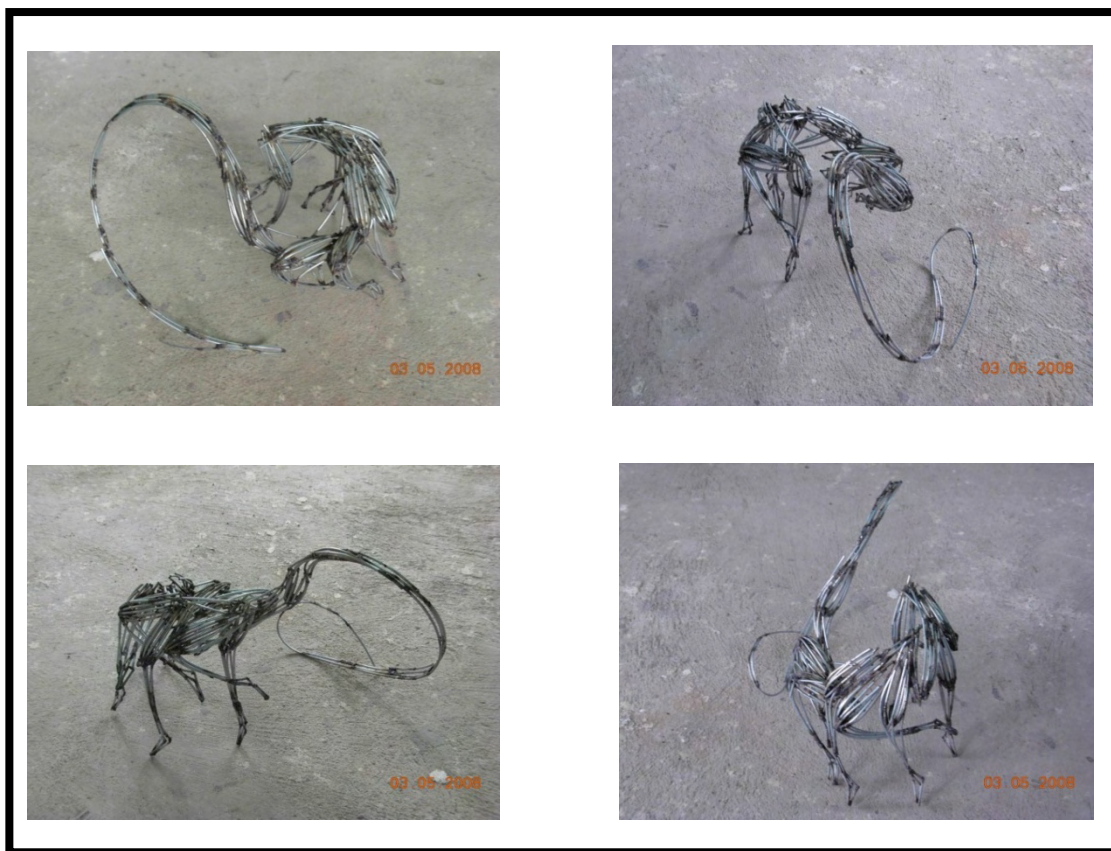
ภาพที่ 19 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงขึ้นที่ 1

ข้อดี

เส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวที่เห็นอย่างชัดเจน รวมถึงการรวมของเส้นที่เป็นรูปทรง
โครงสร้าง มีการรับน้ำหนักของตัวเองได้ดีและ
รูปทรงมีทิศทางของการกระโดดที่สามารถ
สื่อออกมาได้บ้าง
ความต่อเนื่องของเส้น มีรูปทรงจากใหญ่ไปหา
รูปทรงที่เล็กจึงทำให้ดูแล้วมีการเคลื่อนไหว
อยู่ในบางจุดบางส่วน

ข้อด้อย

เส้น ขาดความน่าสนใจในรูปทรงเนื่องจากว่างาน
ขนาดของเส้นแบบเดียวกันมากเกินไป
โครงสร้าง มีความไม่สมดุลกันในเรื่องของจำนวน
ปริมาณการวางเหล็กจึงทำให้งานนั้นดูแล้ว
ขาดความสมดุลกัน
ความต่อเนื่องของเส้น ขาดน้ำหนักของระนาบ
โดยรวมเนื่องจากการรวมกันเป็นรูปทรง
นั้นมีขนาดของเหล็กขนาดเดียวกันมากเกินไป



ภาพที่ 20 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงขึ้นที่ 2

ข้อดี

เส้น มีเส้นที่มีขนาดต่างๆมาประกอบในงาน จึงทำให้งานดูแล้วมีการเคลื่อนไหว

โครงสร้าง ดูแล้วมีการเคลื่อนไหวมากเป็นพิเศษเนื่องจากรูปทรงมีการดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง

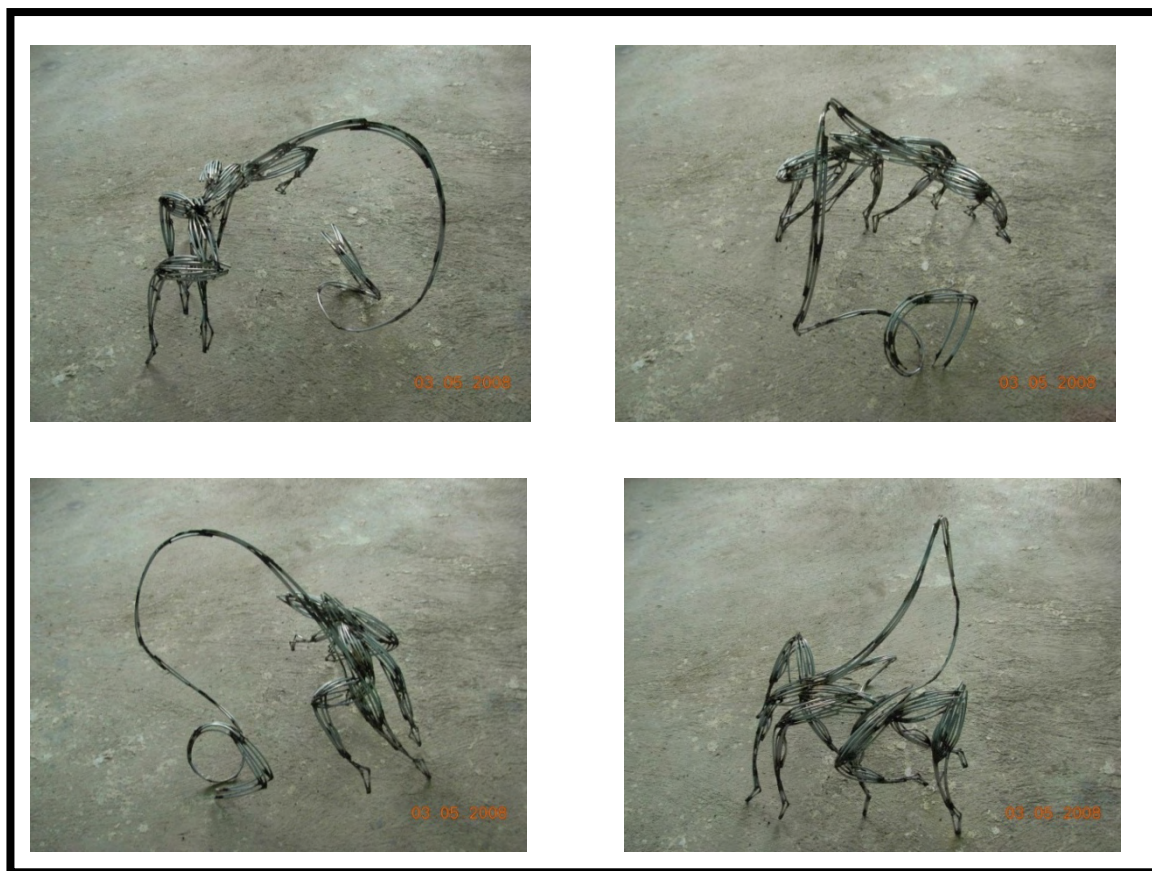
ความต่อเนื่องของเส้น มีการดำเนินของรูปทรงที่ใหญ่ไปหารูปทรงที่เล็กจึงทำให้เห็นการเคลื่อนไหวในงานประติมากรรมได้ดี

ข้อด้อย

เส้น ในบางส่วนของงานนั้นมีเส้นที่ดูแล้วยังเบาเป็นอย่างมาก

โครงสร้าง ขาดความแข็งแรงเป็นอย่างมากเนื่องจากบริเวณตรงส่วนที่มีการโค้งนั้นไม่มีการรับหรือสัมผัสกับส่วนอื่นจึงทำให้ไม่แข็งแรง

ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความเป็นเอกภาพในบางจุดบริเวณส่วนต้นของงาน



ภาพที่ 21 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงครั้งที่ 3

ข้อดี

เส้น มีเส้นที่มีขนาดต่างๆมาประกอบในงาน จึงทำให้งานดูแล้วมีการเคลื่อนไหว

โครงสร้าง ดูแล้วมีการเคลื่อนไหวมากเป็นพิเศษเนื่องจากรูปทรงมีการดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง

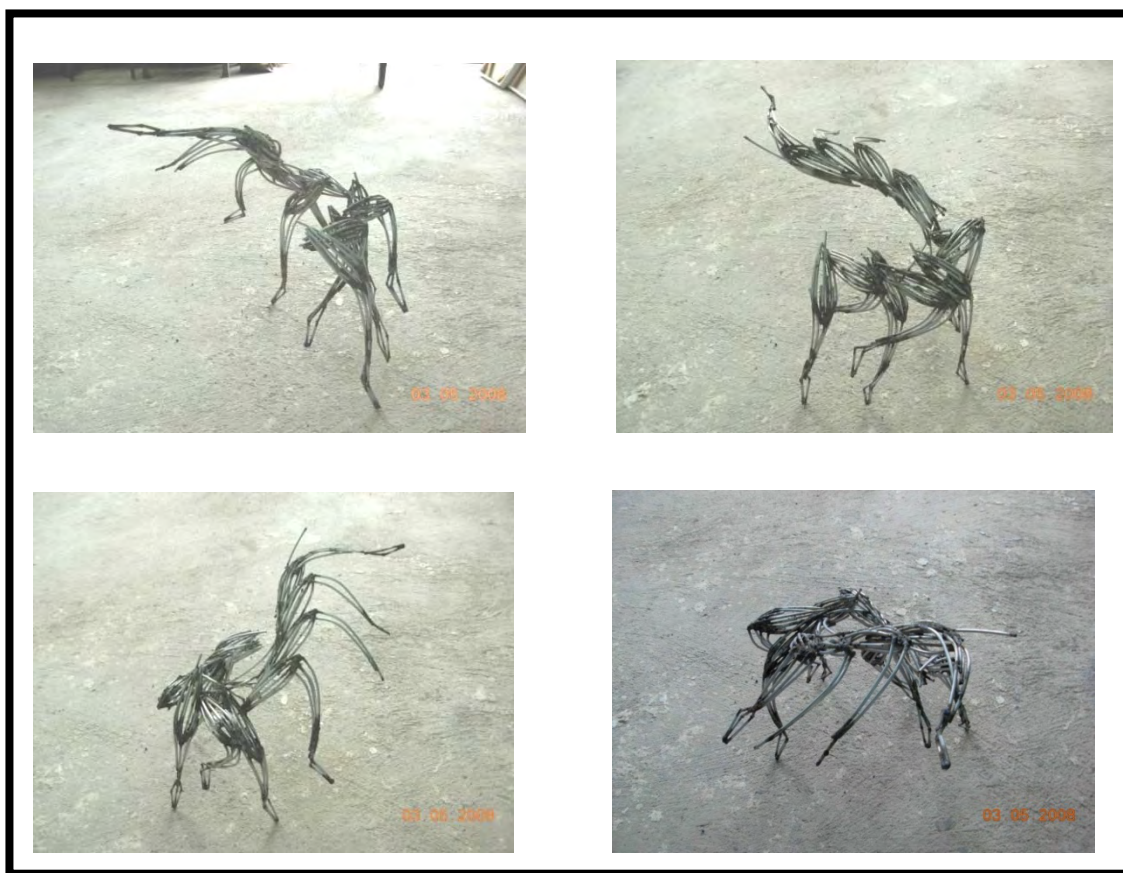
ความต่อเนื่องของเส้น มีการดำเนินของรูปทรงที่ใหญ่ไปหารูปทรงที่เล็กจึงทำให้เห็นการเคลื่อนไหวในงานประติมากรรมได้ดี

ข้อด้อย

เส้น ในบางส่วนของงานนั้นมีเส้นที่ดูแล้วยังเบาเป็นอย่างมาก

โครงสร้าง ขาดความแข็งแรงเป็นอย่างมากเนื่องจากบริเวณตรงส่วนที่มีการโค้งนั้นไม่มีการรับหรือสัมผัสกับส่วนอื่นจึงทำให้ไม่แข็งแรง

ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความเป็นเอกภาพในบางจุดบริเวณส่วนต้นของงาน



ภาพที่ 22 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงครั้งที่ 4

ข้อดี

เส้น มีการประกอบของเส้นที่ใหญ่เล็กผสมกันเป็นอย่างดี

โครงสร้าง มีความมั่นคงเป็นอย่างมากเพราะมีจุดสัมผัสในตัวเองที่เหมาะสมเป็นอย่างมาก จึงทำให้แข็งแรง

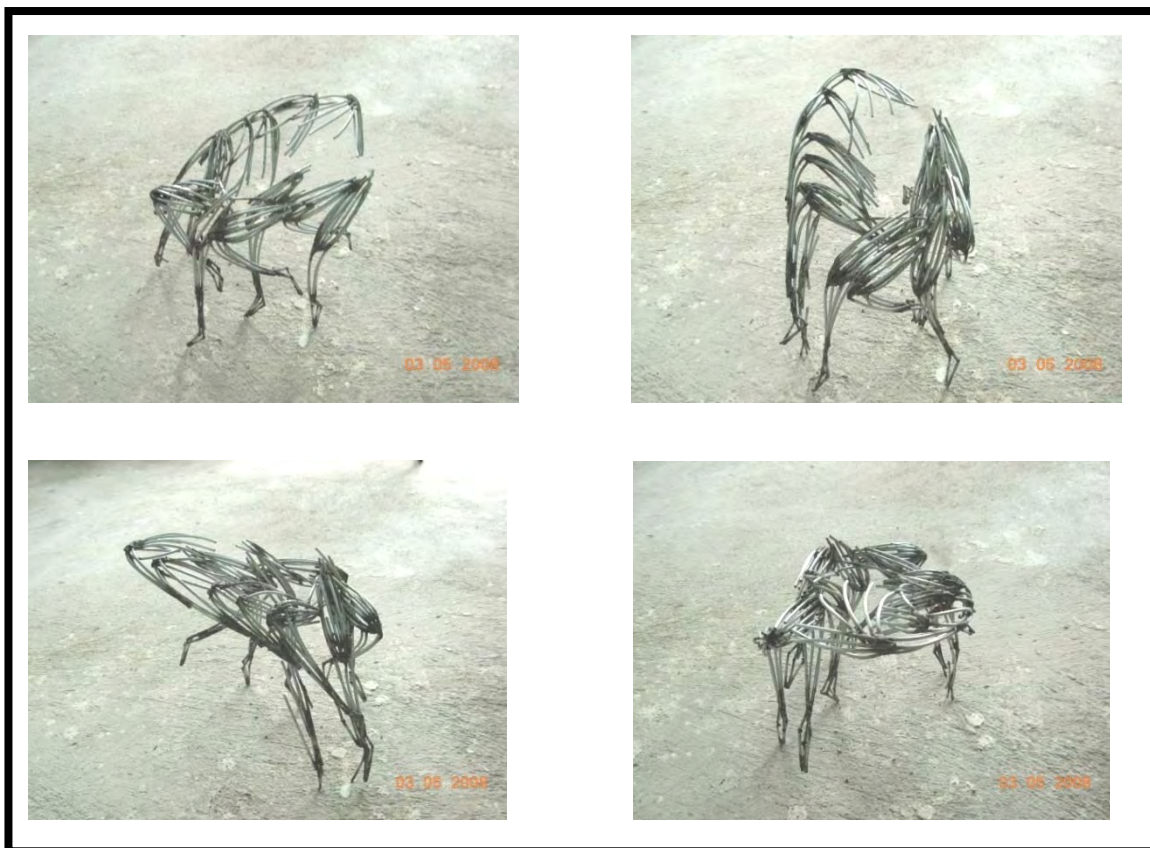
ความต่อเนื่องของเส้น มีรูปทรงที่จากต่ำไปที่สูงสามารถแสดงถึงวัตถุประสงค์ที่ต้องจะนำเสนอ

ข้อด้อย

เส้น มีการซ้ำกันของรูปทรงในงานมากจนเกินความเหมาะสม

โครงสร้าง รูปทรงนั้นมีความไม่แสดงถึงการเริ่มและไม่แสดงถึงการจบที่ดี

ความต่อเนื่องของเส้น รูปทรงของเส้นนั้นมีความเท่ากันของเส้นและรูปทรงที่มากจนทำให้งานขาดความน่าสนใจ



ภาพที่ 23 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงขึ้นที่ 5

ข้อดี

เส้น มีการประกอบของเส้นที่ใหญ่เล็กผสมกันเป็นอย่างดี

โครงสร้าง มีความมั่นคงเป็นอย่างมากเพราะมีจุดสัมผัสในตัวงานที่เหมาะสมเป็นอย่างมาก จึงทำให้แข็งแรง

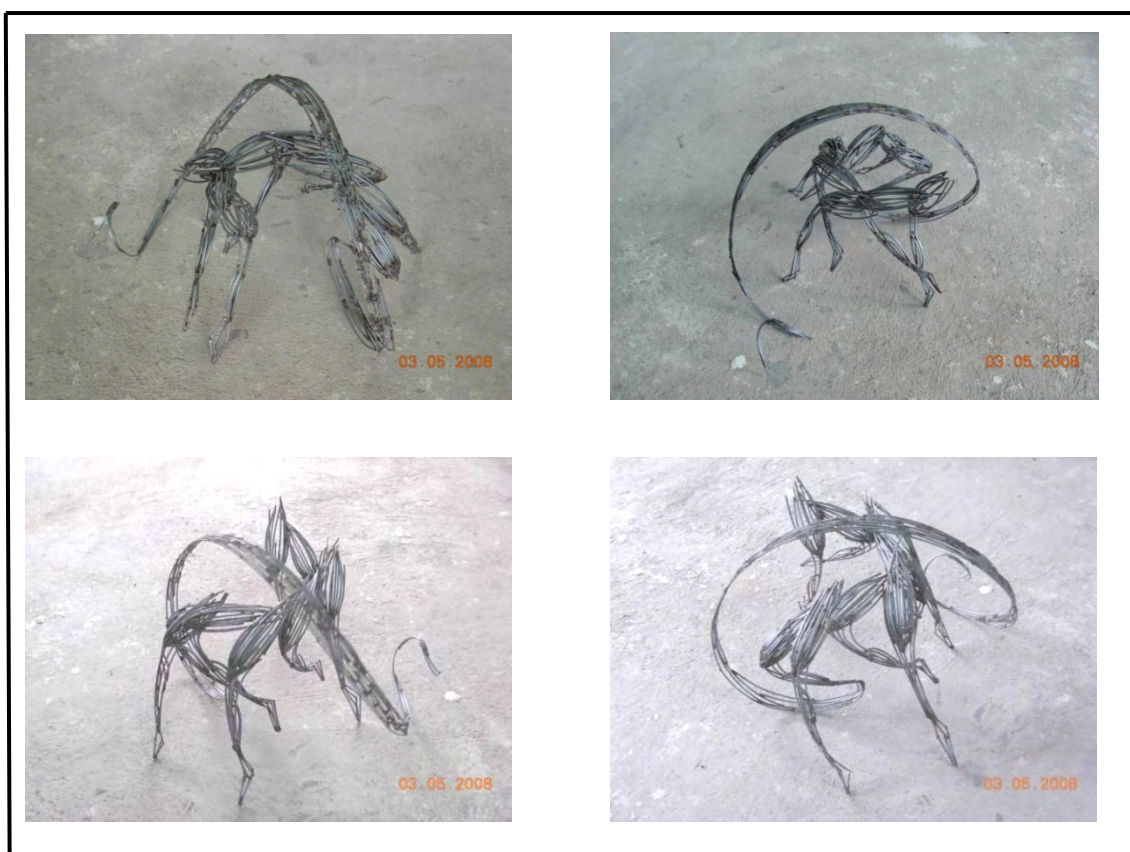
ความต่อเนื่องของเส้น มีรูปทรงที่จากดำไปที่สูงสามารถแสดงถึงวัตถุประสงค์ที่ต้องจะนำเสนอ

ข้อด้อย

เส้น มีการซ้ำกันของรูปทรงในงานมากจนเกินความเหมาะสม

โครงสร้าง รูปทรงนั้นมีความไม่แสดงถึงการเริ่มและไม่แสดงถึงการจบที่ดี

ความต่อเนื่องของเส้น รูปทรงของเส้นนั้นมี ความเท่ากันของเส้นและรูปทรงที่มาก และเส้นที่พุ่งขึ้นที่ไม่สุด



ภาพที่ 24 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงขึ้นที่ 6

ข้อดี

เส้น มีการผสมกันระหว่างเหล็กเส้นแบนและกลมกันอย่างน่าสนใจ

โครงสร้าง มีความน่าสนใจเป็นอย่างมากเนื่องจากมีเส้นที่เล่นกันในโครงสร้างของตัวเองและในงานมีความแข็งแรงเป็นอย่างมากเนื่องจากรูปทรงกลมที่รองรับกับการสัมผัสกับพื้นที่เหมาะสม

ความต่อเนื่องของเส้น มีรูปทรงที่เป็นทรงที่มีลักษณะค่อนข้างกลมแล้วมีเส้นแบนวิ่งอยู่ด้านบนทำให้งานมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก

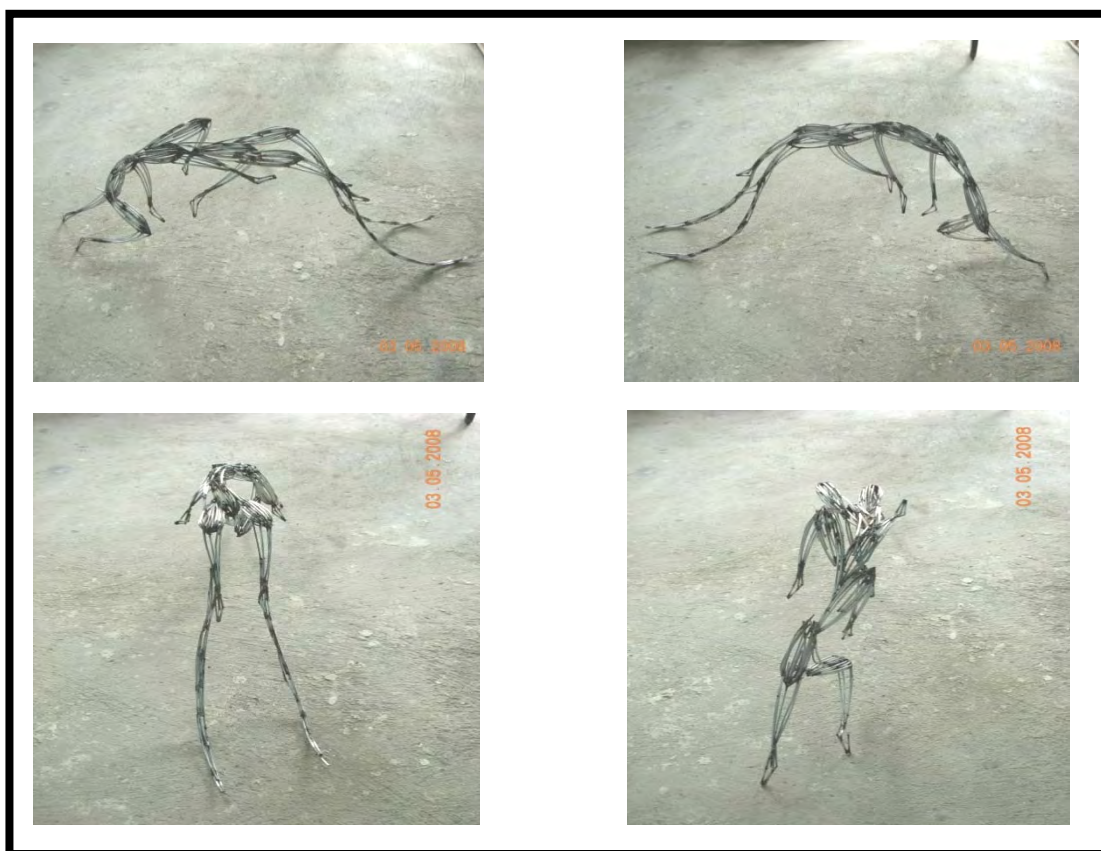
ข้อด้อย

เส้น มีจุดของการโค้งที่ดูแล้วค่อนข้างที่จะแบบและขาดความน่าสนใจ

โครงสร้าง มีอยู่บริเวณส่วนกลางก่อนที่จะเป็นเส้นโค้งบริเวณดังกล่าวมีความอ่อนตัวตัวเป็นอย่างมาก

ความต่อเนื่องของเส้น มีส่วนของเส้นโค้งที่วิ่งอยู่ด้านบนนั้นมีความรู้สึกถึงความเบาเป็นอย่างมาก

1.4 แบบจำลอง 3 มิติ ในรูปแบบการกระโดดไกล



ภาพที่ 25 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 1

ข้อดี

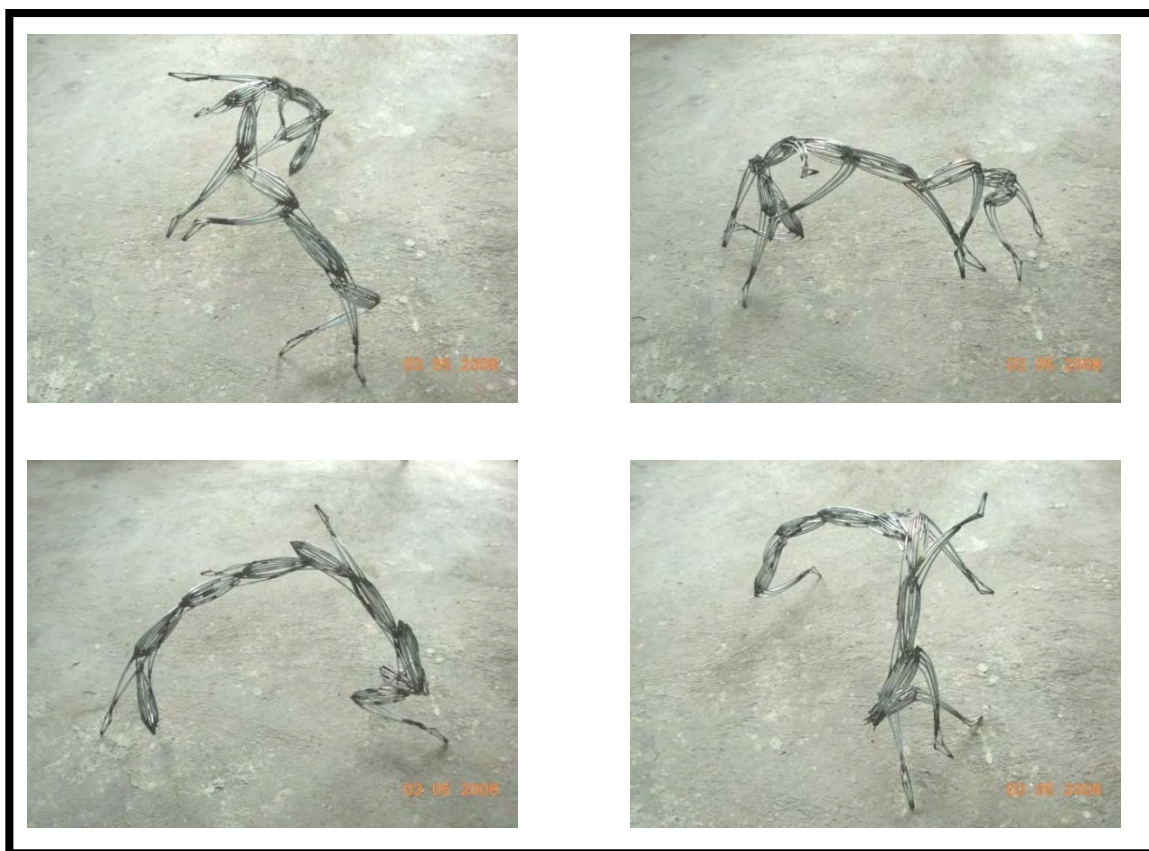
เส้น มีจังหวะของการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี
ดีเนื่องจากมีจังหวะของเส้นที่มีระยะ
โครงสร้าง จากลักษณะนั้นเห็นถึงการกระโดด
ไกลได้เป็นอย่างดี

ความต่อเนื่องของเส้น มีเส้นที่วิ่งอยู่สองเส้น
ใหญ่โดยมีเส้นแกนที่มีความหนาแน่นกว่าอยู่
ทางด้านหลังของงาน

ข้อด้อย

เส้น มีขนาดของการวางจังหวะที่มีความเท่ากัน
มากจนเกินความเหมาะสม
โครงสร้าง มีความอ่อนแอเป็นอย่างมากเพราะ
ในโครงสร้างของแกนที่ยื่นทั้งสองนั้นไม่สามารถ
แข็งแรงที่ได้

ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความหนักแน่นใน
เส้นองค์ประกอบโดยรวมจึงทำให้งานนั้น
ขาดความน่าสนใจเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 26 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขั้นที่ 2

ข้อดี

เส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวอย่างน่าสนใจ เพราะมีเส้นที่มีทิศทางตามความต้องการตามวัตถุประสงค์

โครงสร้าง มีความน่าสนใจในเรื่องความแข็งแรงถึงจะเป็นแบบจำลองขนาดเล็กแต่ ก็มีความแข็งแรงเป็นอย่างมาก

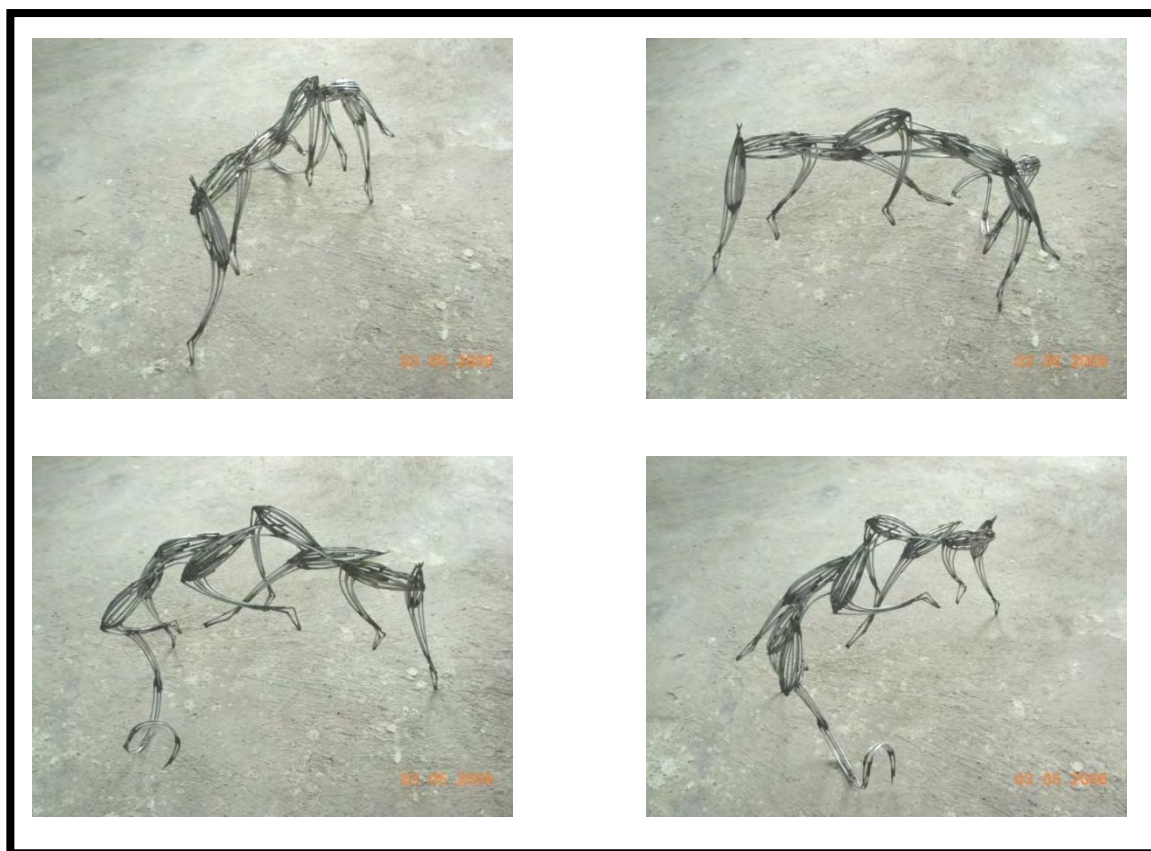
ความต่อเนื่องของเส้น มีลักษณะที่มีการรวมกันของเส้นให้เป็นรูปทรงที่ใหญ่ดูแล้วมีกำลังสามารถแสดงถึงพลังได้ดี

ข้อด้อย

เส้น ขาดความน่าสนใจเนื่องจากมีขนาดของเหล็กเส้นที่เท่ากันมากจนเกินความเหมาะสมที่ต้องการ

โครงสร้าง มีลักษณะที่แบนเนื่องจากล้อมรอบด้านแล้วก็จะมีความเท่ากันมากจนทำให้งานนั้นดูแบน

ความต่อเนื่องของเส้น มีการเล่นอากาศในพื้นที่ว่างของงานแต่เป็นงานที่ขาดรูปทรงที่น่าสนใจ



ภาพที่ 27 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 3

ข้อดี

เส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ เพราะมีเส้นที่มีทิศทางตามความต้องการตามวัตถุประสงค์

โครงสร้าง มีความน่าสนใจในเรื่องความแข็งแรงถึงจะเป็นแบบจำลองขนาดเล็กแต่ก็มีความแข็งแรงเป็นอย่างมาก

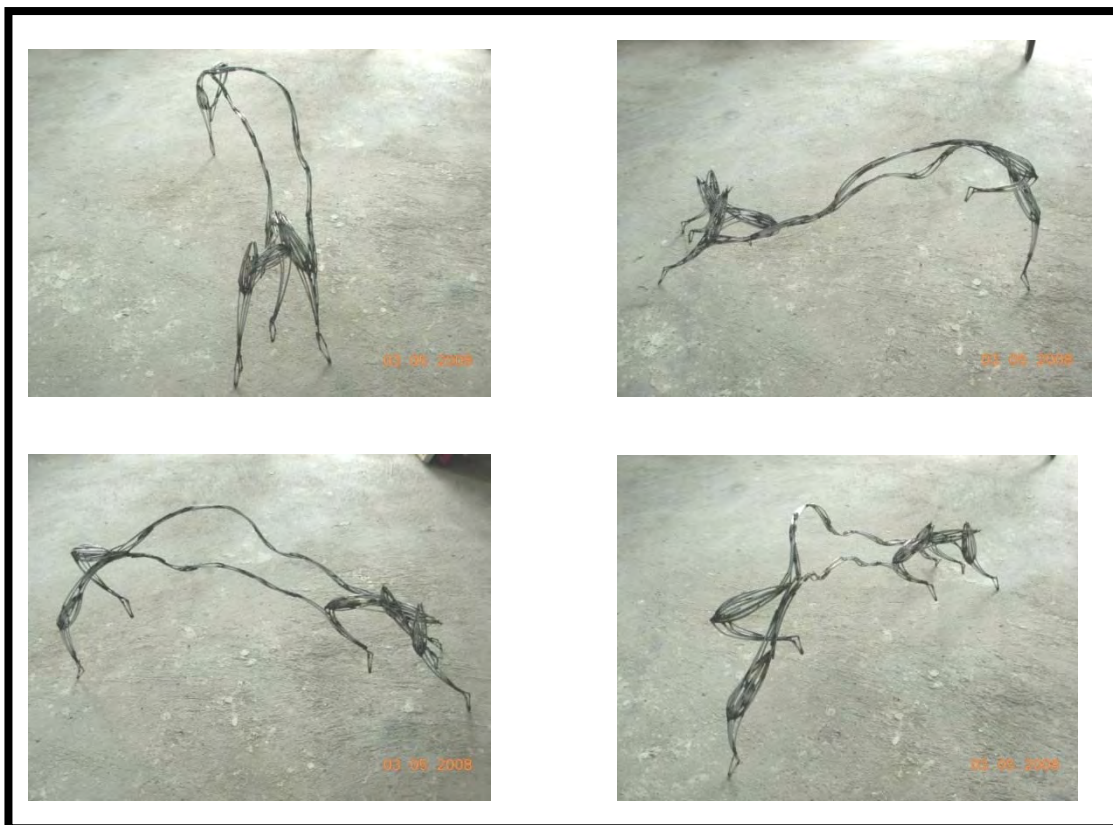
ความต่อเนื่องของเส้น มีลักษณะที่มีการรวมกันของเส้นให้เป็นรูปทรงที่ใหญ่ดูแล้วมีกำลังสามารถแสดงถึงพลังได้ดี

ข้อด้อย

เส้น ขาดความน่าสนใจเนื่องจากมีขนาดของเหล็กเส้นที่เท่ากันมากเกินไปจนเกิดความเหมาะสมและมีเส้นม้วนตอนปลายกวนงาน

โครงสร้าง มีลักษณะที่แบนเนื่องจากถ้ามองรอบด้านแล้วก็จะมีความเท่ากันมากเกินไปทำให้งานนั้นดูแบนขาดความแข็งแรง

ความต่อเนื่องของเส้น มีการเล่นอากาศในพื้นที่ว่างของงานแต่เป็นงานที่ขาดรูปทรงที่น่าสนใจ



ภาพที่ 28 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 4

ข้อดี

เส้น การดำเนินของเส้นนั้นมีความน่าสนใจ เพราะมีเส้นที่น้อยแต่ให้ความรู้สึกกระโดดที่มาก

โครงสร้าง เห็นถึงการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจนตั้งแต่การเริ่มจนจบการกระโดด และมีความมั่นคงทางโครงสร้าง

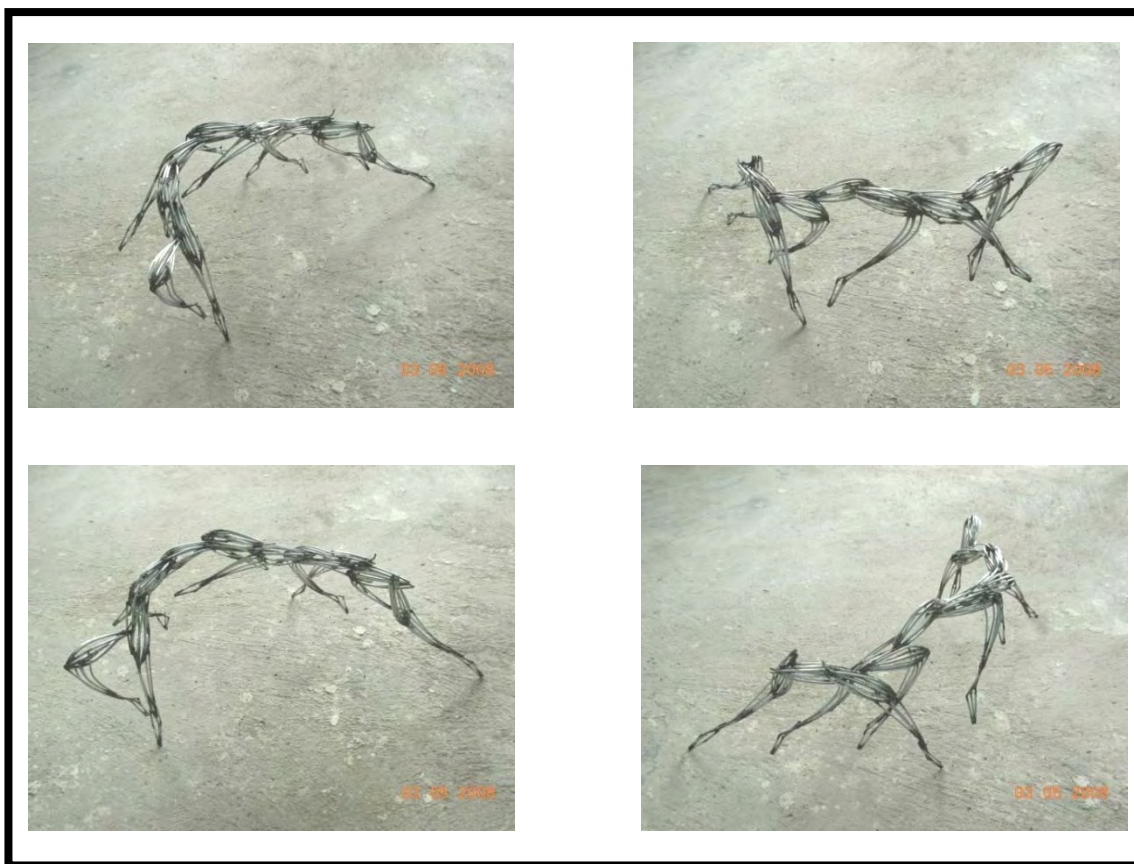
ความต่อเนื่องของเส้น เป็นรูปทรงที่หนาไปหาบางตามลำดับและมีเส้นบางๆ อยู่ 2 เส้นที่เป็นตัวแทนการบอกถึงจังหวะการกระโดด

ข้อด้อย

เส้น ถ้ามองจากมุมด้านบนก็จะเห็นว่างงานนั้นมีลักษณะที่ค่อนข้างแบนและเส้นก็มีการเสริมรูปทรงที่น้อยมาก

โครงสร้าง รูปแบบของงานนั้นมีลักษณะที่แบนจนทำให้งานนั้นมีลักษณะเป็นงาน 2 มิติ

ความต่อเนื่องของเส้น ลักษณะเส้นนั้นมีความเบาทางหนาแน่นของโครงสร้างจึงทำให้งานขาดพลังในการแสดงออก



ภาพที่ 29 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 5

ข้อดี

เส้น มีทิศทางในการเคลื่อนไหวอย่างน่าสนใจ
เพราะมีเส้นที่มีทิศทางตามความต้องการ
ตามวัตถุประสงค์

โครงสร้าง มีความน่าสนใจในเรื่องความแข็งแรงถึงจะเป็นแบบจำลองขนาดเล็กแต่ก็มีความแข็งแรงเป็นอย่างมาก

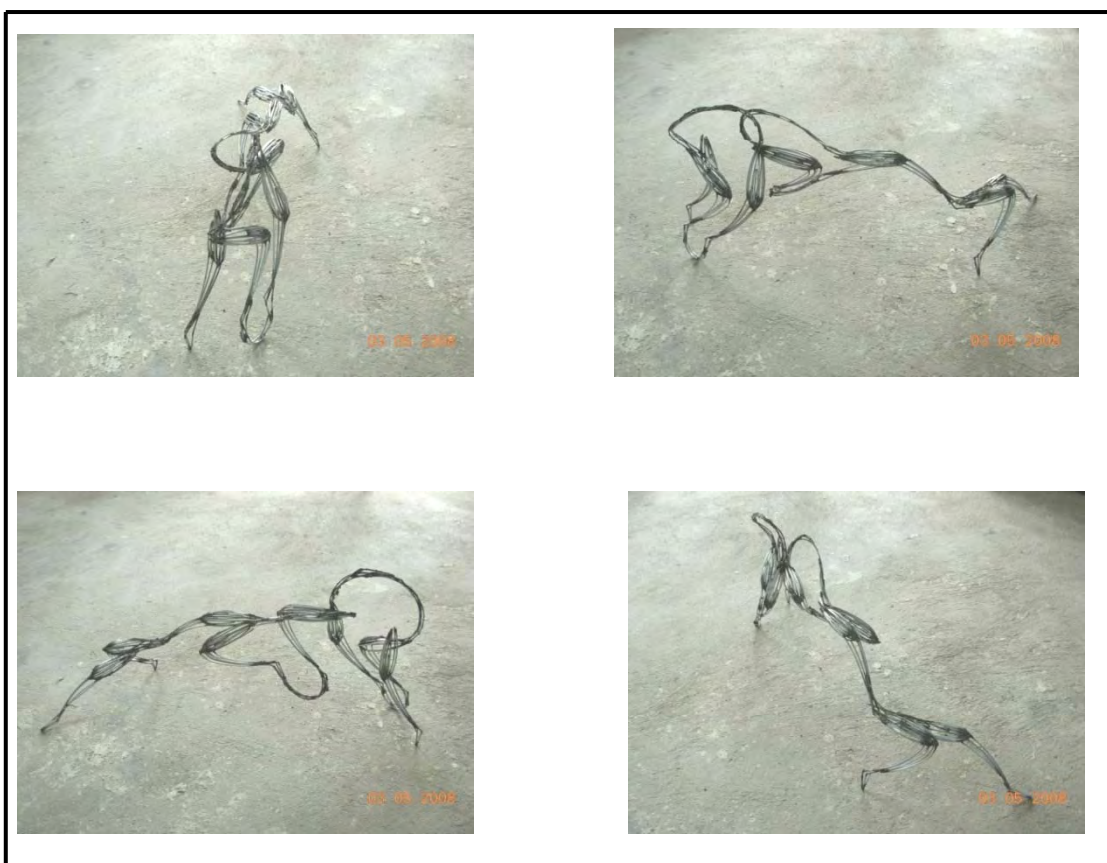
ความต่อเนื่องของเส้น มีลักษณะที่มีการรวมกันของเส้นให้เป็นรูปทรงที่ใหญ่ดูแล้วมีกำลังสามารถแสดงถึงพลังได้ดี

ข้อด้อย

เส้น ขาดความน่าสนใจเนื่องจากมีขนาดของเหล็กเส้นที่เท่ากันมากจนเกินความเหมาะสมที่ต้องการ

โครงสร้าง มีลักษณะที่แบนเนื่องจากถ้ามองรอบด้านแล้วก็จะมีความเท่ากันมากจนทำให้งานนั้นดูแบน

ความต่อเนื่องของเส้น มีการเล่นอากาศในพื้นที่ว่างของงานแต่เป็นงานที่ขาดรูปทรงที่น่าสนใจ



ภาพที่ 30 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 6

ข้อดี

เส้น มีจังหวะในการเคลื่อนไหวที่ดีและสามารถสื่อถึงการผลักดันได้ดีโดยมีเส้นที่มีขนาดต่างๆมาประกอบเป็นงาน

โครงสร้าง มีความแข็งแรงเป็นอย่างมากและมีจุดสัมผัสกับพื้นที่เหมาะสมจึงทำให้งานมีความมั่นคง

ความต่อเนื่องของเส้น เส้นในรูปทรงทั้งหมดนั้น มีความต่อเนื่องจากต้นไปจนจบทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

ข้อด้อย

เส้น ขาดความน่าสนใจบริเวณตอนปลายของชิ้นงานเนื่องจากมีเส้นที่มีขนาดเล็กลงมากเกินไป

โครงสร้าง ขาดการเล่นพื้นที่ว่างในอากาศภายในงานที่น้อยอยู่

ความต่อเนื่องของเส้น มีบางจุดที่มีการต่อเนื่องที่ยังน้อยอยู่บ้าง

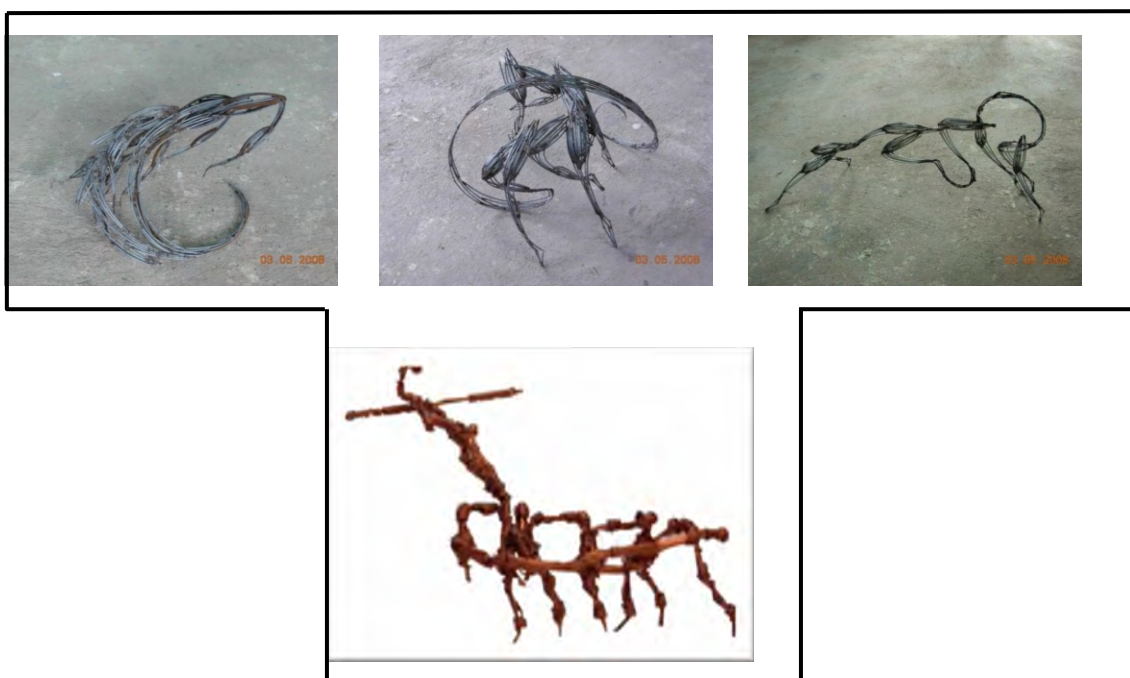
1.5 แบบจำลอง 3 มิติ ในรูปแบบกระโดดไกล (เพิ่มเติม)



ภาพที่ 31 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูง (เพิ่มเติม) ชั้นที่ 1

ข้อดี	ข้อด้อย
เส้น มีจังหวะของการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีจังหวะของเส้นที่มีระยะ	เส้น มีขนาดของการวางจังหวะที่มีความเท่ากัน มากจนเกินความเหมาะสม
โครงสร้าง จากลักษณะนั้นเห็นถึงการกระโดด สูงได้เป็นอย่างดี	โครงสร้าง มีการขึ้นโครงสร้างที่ขาดแผนในการทำงานอย่างเป็นระบบจึงทำให้งานออกมา ดูค่อนข้างดีแต่ขาดความแข็งแรง
ความต่อเนื่องของเส้น มีเส้นที่วิ่งอยู่สองเส้น ใหญ่โดยมีเส้นแกนที่มีความหนาแน่นกว่าอยู่ ทางด้านหลังของงาน	ความต่อเนื่องของเส้น ขาดความหนักแน่นใน เส้นองค์ประกอบโดยรวม

ทุก ๆ รูปแบบของแบบจำลอง 3 มิติ นั้นมีความน่าสนใจเฉพาะตัวเป็นอย่างมากแต่ถ้ามองในการที่จะสร้างงานในขั้นต้นให้ประสบความสำเร็จแล้ว ก็คงต้องคำนึงถึงความสำเร็จที่ได้มาโดยเกิดปัญหารอบด้านให้น้อยที่สุดและผลงานมีการถ่ายทอดถึงพลังและจังหวะแห่งการเคลื่อนไหวให้ได้มากที่สุด ดังนั้นพอจะสรุปได้ว่าผลงานที่จะนำไปสร้างสรรค์นั้นควรจะเป็นแบบจำลอง 3 มิติ การวิ่งขึ้นที่ 9 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูงขึ้นที่ 6 แบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดไกลขึ้นที่ 6 และแบบจำลอง 3 มิติ การกระโดดสูง (เพิ่มเติม) ขึ้นที่ 1 เพราะเป็นรูปทรงที่ตรงกับหัวข้อที่กำหนดและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้มากที่สุด



ภาพที่ 32 ผลงานที่เลือกในการสร้างงานจริง

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้านั้นได้ทำการศึกษาสถานที่ในการติดตั้งงานจริง รวมทั้งได้เข้าไปสัมผัสกับบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมโดยรอบ ประกอบกับการหาข้อมูลของสถานที่มาประกอบการทำงานซึ่งการหาข้อมูลเบื้องต้นทั้งหมดนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์งานประติมากรรม จากนั้นเมื่อได้ข้อมูลทั้งหมดก็นำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานโดยการทโมเดล 3 มิติ เพื่อหาปัญหาในรูปทรงแล้วนำมาขยายเป็นผลงานจริง

ในการสร้างสรรค์ผลงานได้มีขั้นตอนการทำงาน ซึ่งอาศัยข้อมูลกับสภาพแวดล้อมที่ทำการรวบรวมมาในเบื้องต้นทั้งหมด มาเป็นขบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์โดยแบ่งออกได้เป็นดังนี้

1.6 การรวบรวมข้อมูลจากสถานที่จริงโดยการถ่ายภาพ สถานที่ที่ข้าพเจ้าได้นำมาเป็นแหล่งข้อมูล คือ สนามกีฬาราชมั่งคณาภิพาสถาน ลักษณะของสถานที่ได้ตรงกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.7 วิเคราะห์ข้อมูลที่ทำกรรวบรวมมานั้น เพื่อหาความลงตัวในรูปแบบความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางประติมากรรม

1.7.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้นเป็นการถ่ายทอดแรงบันดาลใจในวัยเด็กที่ออกมาเป็นรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ 3 มิติ นำเสนอแรงบันดาลใจในวัยเด็กที่มีต่อการแข่งขันกีฬาซึ่งเป็นการถ่ายทอดการใช้พลังกล้ามเนื้อที่มีความแข็งแรงแข็งแกร่งโดยจะถ่ายทอดการใช้ท่าทางจากกีฬา 3 ชนิดกีฬา คือ 1. วิ่ง 2. กระโดดไกล 3. กระโดดสูง โดยจะนำเสนอสัดส่วนเพียงช่วงท่อนขาเพียงเท่านั้นเพื่อที่จะให้เห็นถึงการผลักดันตัวเองให้ก้าวข้ามไปในจุดที่มีศักยภาพที่เหนือกว่าคู่แข่ง

1.7.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมของข้าพเจ้านั้นจะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากเหล็กเส้นต่างขนาดโดยใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะ เหตุที่ใช้เทคนิคและวัสดุประเภทนี้เนื่องจากต้องการที่จะถ่ายทอดคุณสมบัติของวัสดุของตัวมันเองที่มีความแข็งแรงและแข็งแกร่งมากและที่สำคัญสามารถถ่ายทอดอารมณ์การเคลื่อนไหวให้เข้ากับสถานที่ที่จะทำการติดตั้งได้เป็นอย่างดี

1.8 การทำแบบจำลอง 3 มิติ จากข้อมูลในการรวบรวมนั้นทำให้สามารถพบกับปัญหาในการทำงานในรูปแบบ 3 มิติก่อนที่จะทำการขยายงานจริง เนื่องจากแบบจำลอง 3 มิตินั้นมีขบวนการในการสร้างสรรค์ที่ไม่ต่างอะไรกับงานจริงเลยเพียงแต่มีขนาดเล็ก ที่สามารถควบคุมได้โดยง่ายและจะเป็นการทบทวนการทำงานว่าจะมีระบบหรือแผนการทำงานอย่างไร เพื่อที่จะให้เกิดปัญหาให้น้อยที่สุด

2. วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานมีขั้นตอนในการทำอยู่ 3 ขั้นตอนคือ

- 2.1 การขึ้นโครงสร้างย่อย
- 2.2 การใส่รายละเอียดโครงสร้างย่อย
- 2.3 การประกอบโครงสร้างย่อย

3. ขั้นตอนในการสร้างสร้งงาน

3.1 การขึ้นโครงสร้างย่อย เนื่องจากงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้นมีขนาดใหญ่และรายละเอียดที่มากและในการทำงานนั้นมีเพียงข้าพเจ้าเพียงคนเดียวในการทำงาน

โดยไม่มีลูกมือ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเริ่มการทำงานจากองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ที่มีขนาดเล็กให้เสร็จ กระบวนการดังกล่าวได้จากการทำแบบจำลอง 3 มิติ

3.2 การใส่รายละเอียดโครงสร้างย่อย งานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้นมีรายละเอียดอยู่ทุก ๆ ด้าน ถ้านำโครงสร้างมาประกอบให้เสร็จก่อนจะทำให้พบกับปัญหาในการใส่รายละเอียดเป็นอย่างมากข้าพเจ้าจึงแก้ปัญหาโดยการใส่รายละเอียดเล็กน้อยๆให้เสร็จเสียก่อนเพื่อลดเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 การประกอบโครงสร้างย่อย เมื่อทำกระบวนการในขั้นตอนทั้ง 2 เสร็จก็ทำการประกอบชิ้นส่วนในทุกๆชิ้นให้ได้ตามแบบจำลองตามที่กำหนด เมื่อประกอบเข้ากันแล้วก็เก็บรายละเอียดในบางจุดบางส่วนเพื่อปิดรอยของการประกอบชิ้นส่วนด้านในให้ดูสวยงาม เมื่อเสร็จในขั้นตอนที่ 3 แล้วก็เก็บรายละเอียดเล็กน้อยๆที่ยังไม่เรียบร้อยก็ถือว่าเสร็จเรียบร้อย ในชิ้นงานของข้าพเจ้าไม่มีการทำสีเนื่องจากต้องการจะแสดงให้เห็นถึงเนื้อวัสดุที่บ่งบอกความเป็นโลหะที่มีความแข็งแรงให้มากที่สุด



ภาพที่ 33 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ถุงมือหนัง)



ภาพที่ 34 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (คีมตัดลวด)



ภาพที่ 35 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ค้อน)



ภาพที่ 36 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (คีมตัดเหล็ก)



ภาพที่ 37 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ประแจตัดเหล็ก)



ภาพที่ 38 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (รูปเชื่อมเหล็ก)



ภาพที่ 39 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (หน้ากากเชื่อมเหล็ก)



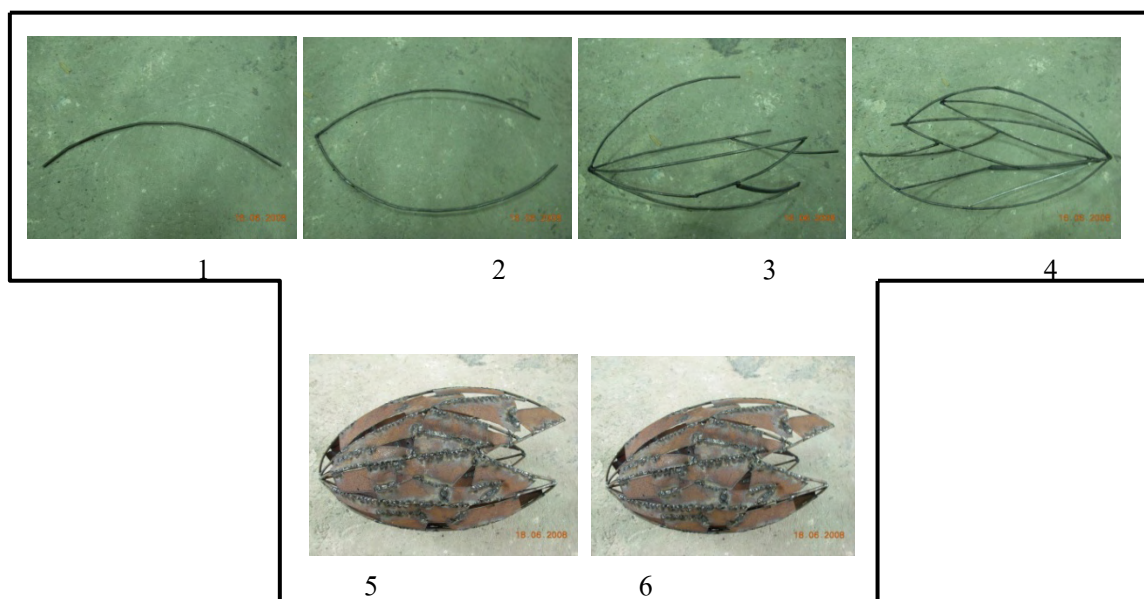
ภาพที่ 40 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (พัดลม)



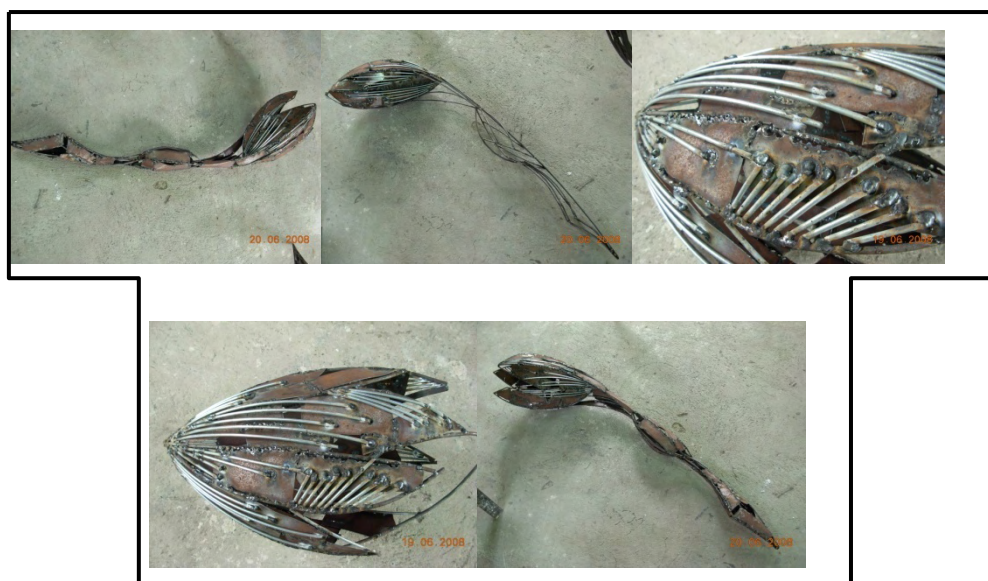
ภาพที่ 41 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ตู้เชื่อมเหล็ก)



ภาพที่ 42 สถานที่ในการทำงาน



ภาพที่ 43 การขึ้นโครงสร้างย่อย



ภาพที่ 44 การใส่รายละเอียดโครงสร้างย่อย



ภาพที่ 45 การประกอบโครงสร้างย่อย

บทที่ 4

การพัฒนาผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

จากการศึกษาแรงบันดาลใจและวิธีการเลือกสรร รูปแบบของการแสดงออกทางศิลปะข้าพเจ้าได้วิธีคิด วิธีการในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรักของข้าพเจ้ากับกีฬาเพื่อที่อยากจะแสดงออกถึงความมีพลังของกล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหว นั่นก็คือกีฬาในรูปทรงของการวิ่ง กระโดดสูงและกระโดดไกลและจากความเข้าใจความรู้สึกของข้าพเจ้าได้ทำงานสร้างสรรค์โดยวิธีการต่าง ๆ ในที่นี้ข้าพเจ้าอยากจะขอเริ่มการทำงานสร้างสรรค์ผลงาน ตามช่วงระยะเวลาต่าง ๆ และนำมาประกอบให้เห็น วิธีคิด วิธีการในการเสนองานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าดังต่อไปนี้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาระหว่างปี 2550-2551

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้นก็จะเริ่มมาจากความประทับใจตอนที่ข้าพเจ้ายังเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้มีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันกีฬาจากความประทับใจก็ทำให้ข้าพเจ้าศึกษาถึงจังหวะและทำการเคลื่อนไหวของนักกีฬาออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์จำนวนหนึ่งซึ่งผลงานดังกล่าวใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะทั้งหมดโดยผลงานมีดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 มีรูปร่างรูปทรงของการวิ่งสร้างสรรค์โดยการได้แรงบันดาลใจมาจากตอนที่ข้าพเจ้ายังเป็นเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้มีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันกีฬาจากความประทับใจดังกล่าว จึงทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาหาข้อมูลในการที่จะถ่ายทอดความแข็งแรงและความมีพลังของนักกีฬาเพื่อที่จะให้เห็นถึงศักยภาพของร่างกายว่ามนุษย์มีความแข็งแรงได้ในขนาดไหนและจากความมีพลังความเข้มแข็งสามารถถ่ายทอดได้ถึงการเคลื่อนไหวข้าพเจ้าจึงใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะที่นำเหล็กเส้นเป็นสื่อดังต่อไปนี้ 1) การนำเหล็กเส้นมาสร้างสรรค์โดยการดัดงอและตัดแล้วทำการเชื่อมให้เป็นรูปทรงของนักกีฬาที่กำลังวิ่ง 2) การสร้างสรรค์ผลงานนั้นจะเน้นถึงกล้ามเนื้อที่จะแสดงถึงพลังการเคลื่อนไหว ซึ่งผลงานของข้าพเจ้าในชิ้นนี้สร้างสรรค์ในช่วงปี 2550

ผลงานชิ้นที่ 2 สร้างสรรค์โดยได้แรงบันดาลใจมาจากเมื่อตอนมีการแข่งขันกีฬาฟุตบอล ข้าพเจ้าอยู่มัธยมต้น เห็นนักกีฬากระโดดสูงกระโดดข้ามเครื่องกีดขวางได้ทำให้ข้าพเจ้าประหลาดใจเป็นอย่างมากว่าคนเรานั้น จะสามารถกระโดดข้ามสิ่งกีดขวางที่สูงกว่าตัวของเราได้สูงขนาดนั้นเลยหรือซึ่งมนุษย์เราสามารถทำในสิ่งที่เกินจินตนาการได้ ข้าพเจ้าเลยนำความประทับใจนั้นมาสร้างสรรค์โดยต้องการให้เห็นถึงความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและที่สำคัญสามารถถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหวได้โดยใช้เหล็กเส้นมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

ผลงานชิ้นที่ 3 สร้างสรรค์โดยได้แรงบันดาลใจมาจากเมื่อตอนที่ข้าพเจ้าแข่งขันจักรยานเสือภูเขานั้นขณะตอนปล่อยตัวนักกีฬาออกจากจุดเริ่มต้นทุกคนออกแรงปั่นอย่างเต็มที่ซึ่งตัวของข้าพเจ้าเองก็ไม่ยอมที่จะให้ใครมาแซงหน้าข้าพเจ้า ในตอนนั้นข้าพเจ้ารู้สึกได้ถึงพลังงานที่ทุกคนมีอยู่เป็นอย่างมากที่ต้องการที่จะผลักดันศักยภาพของกล้ามเนื้อออกมาใช้งานให้มากที่สุด ข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกนั้นมาสร้างสรรค์ผลงานโดยข้าพเจ้าต้องการที่จะให้ผลงานของข้าพเจ้านั้นสื่อให้เห็นถึงอารมณ์การเคลื่อนไหวจึงนำเหล็กเส้นมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 สร้างสรรค์ผลงานโดยได้แรงบันดาลใจมาจากเมื่อตอนมีการแข่งขันกีฬาสีตอนข้าพเจ้าอยู่มัธยมปลายซึ่งเพื่อนของข้าพเจ้านั้นเป็นผู้เข้าแข่งขันโดยมีเพื่อนในห้องไปช่วยให้กำลังใจเพื่อนของข้าพเจ้านั้นเป็นผู้แข่งขันคนที่ 5 โดยมีผู้เข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด 14 คน เมื่อถึงเวลาที่เพื่อนของข้าพเจ้ากระโดดไกล เขาสามารถกระโดดไกลได้เป็นอันดับ 1 ซึ่งให้เหรียญทองเพื่อน ๆ ทุกคนดีใจเป็นอย่างมากข้าพเจ้าจึงนำความประทับใจนั้นมาสร้างสรรค์ผลงาน ที่จะสื่อให้เห็นถึงความมีพลังในการกระโดดไกล ซึ่งจะต้องมีพลังของกล้ามเนื้อขาที่มากพอที่จะส่งตัวของนักกีฬาให้ออกไปได้ไกลข้าพเจ้าจึงนำเหล็กเส้นมาเป็นสื่อในการสร้างสรรคงานเพื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหว

ผลงานชิ้นที่ 5 สร้างสรรค์โดยได้แรงบันดาลใจมาจากเมื่อตอนดูกีฬาซีเกมส์เห็นนักกีฬาทีมชาติไทยกระโดดค้ำถ่อแล้วคิดว่าคงจะทำไมได้อย่างแน่นอนเพราะนักกีฬาชาติอื่น ๆ ยังไม่สามารถกระโดดในความสูงขนาดนั้นได้ เมื่อถึงเวลานักกีฬาทีมชาติไทยกระโดดแต่แล้วก็สามารถทำได้ซึ่งข้าพเจ้านั่งดูการถ่ายทอดสดอยู่นั้นถึงกับตะลึงในความเก่งของนักกีฬาทีมชาติ ผลจึงนำความประทับใจมาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อถ่ายทอดการเคลื่อนไหวให้ได้ตามความต้องการโดยใช้เหล็กเส้นมาเป็นวัสดุในการสื่อและใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะ



ภาพที่ 46 ระยะผลงานก่อนสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2550

ชื่อผลงาน	วัง
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	150. 170. 152
สร้างสรรค์เมื่อ	2550



ภาพที่ 47 ระยะผลงานก่อนสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2550

ชื่อผลงาน	กระโดดสูง
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	168. 175. 165.
สร้างสรรค์เมื่อ	2550



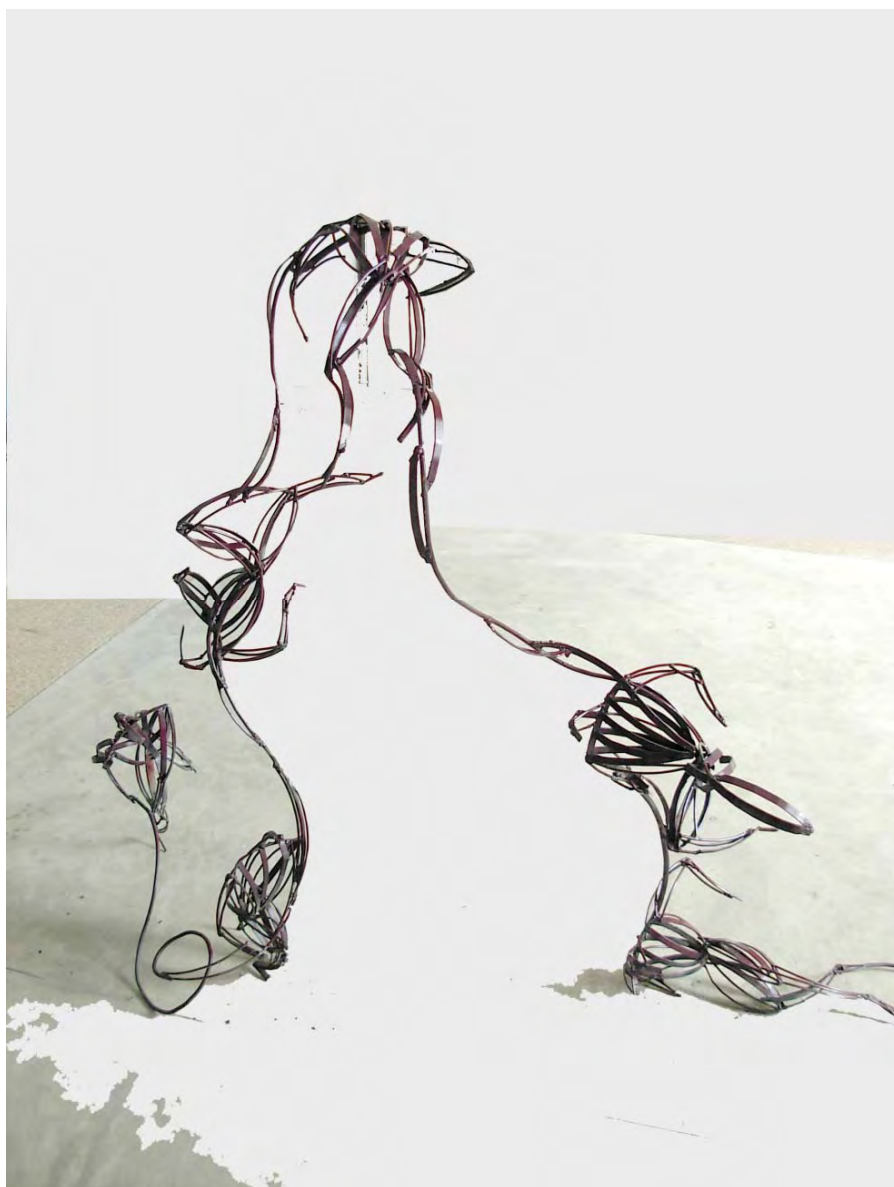
ภาพที่ 48 ระยะผลงานก่อนสร้างสรรค้วทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2550

ชื่อผลงาน	ปิ่น
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	155. 240. 164.
สร้างสรรค์เมื่อ	2550



ภาพที่ 49 ระยะผลงานก่อนสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2551

ชื่อผลงาน	กระโดดไกล
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	80. 320. 120.
สร้างสรรค์เมื่อ	2551



ภาพที่ 50 ระยะผลงานก่อนสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2551

ชื่อผลงาน	คำถ่อ
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	40. 70. 90.
สร้างสรรค์เมื่อ	2551

จากผลงานที่สร้างสรรค์มาในอดีตทั้งหมดนั้นส่วนใหญ่แล้ว ก็สามารถถ่ายทอดออกมาได้เพียงแค่ส่วนหนึ่งเนื่องจาก การสร้างสรรค์นั้นต้องการที่จะถ่ายทอดทั้งท่าทาง รูปร่างรูปทรง และเส้น ให้เกิดพลังและจังหวะของการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมและลงตัวให้มากโดยการเพิ่มและลดบางส่วน แต่ผลงานของข้าพเจ้าใจช่วงปี 2550-2551 นั้นสามารถนำเสนอได้เพียงจังหวะรูปร่างและรูปทรงเท่านั้นซึ่งยังมีส่วนที่เกินและส่วนที่ขาดและยังขาดพลังในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเนื่องจากข้าพเจ้านั้นยังขาดประสบการณ์ ในการวิเคราะห์การกลั่นกรองและการตกผลึกทางความคิดในการทำงาน การทำงานทั้งหมดก็เลยเป็นแบบล่าช้าถ้าเกิดความผิดพลาดเนื่องจากการทำงานนั้นไม่เข้าใจในแบบจำลอง 3 มิติ ดังนั้นการทำงานส่วนใหญ่ไม่ค่อยเป็นไปตามที่ต้องการ

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

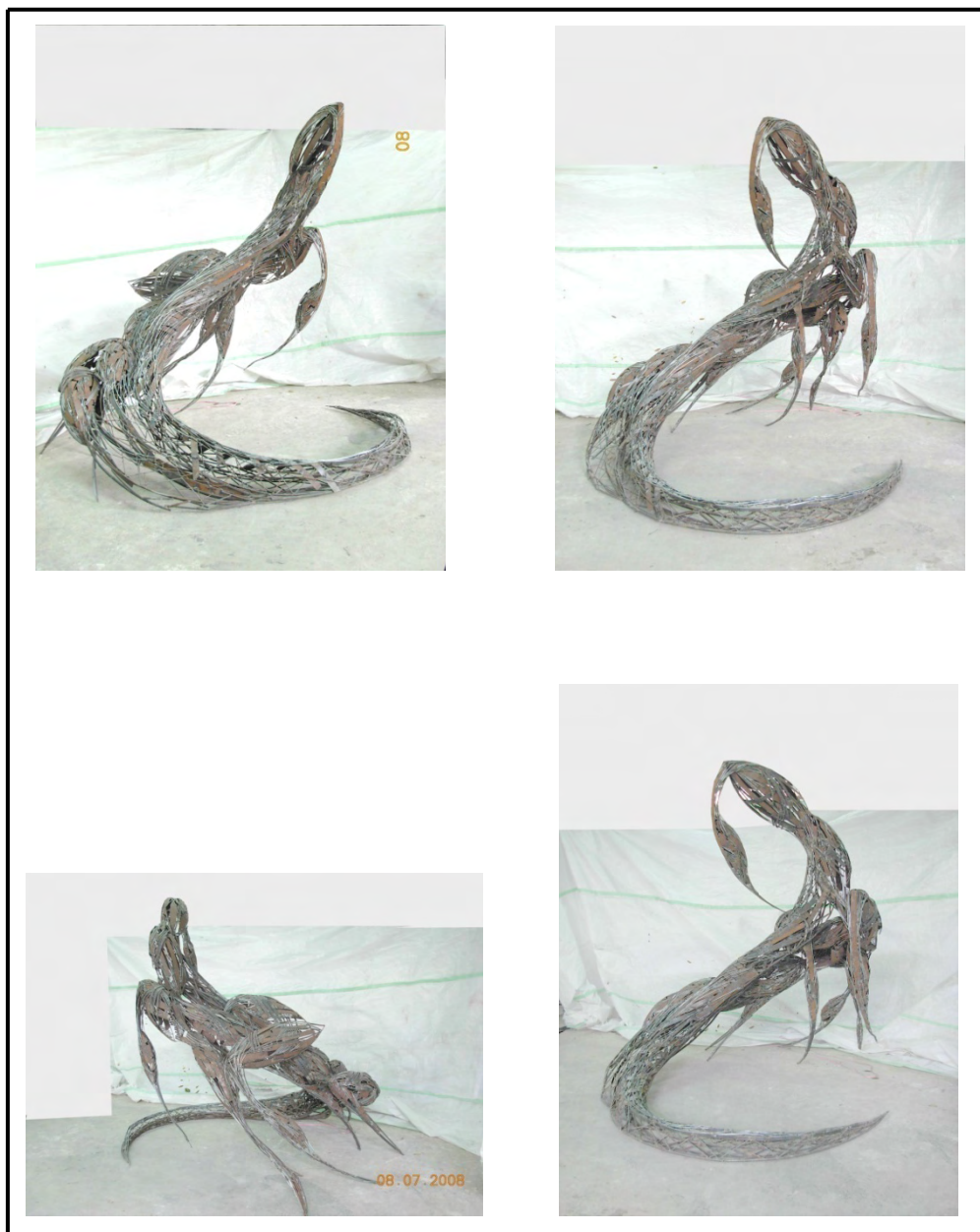
เนื้อหา ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ที่ต้องการจะถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬาประเภท วิ่ง เพราะข้าพเจ้าต้องการที่จะแสดงให้เห็นถึงการแสดงออกของกำลังของกล้ามเนื้อในส่วนที่สำคัญที่สุด คือ บริเวณขาเพราะเป็นส่วนที่ผลักดันให้มีการเคลื่อนไหวของนักกีฬาที่เด่นชัดที่สุด

รูปทรง ในโครงสร้างงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้นได้นำรูปร่างรูปทรงของนักกีฬาทำการตัดทอนให้เหลือในส่วนที่ต้องการที่จะนำเสนอ คือ ในบริเวณช่วงขา รูปทรงในงานประติมากรรมสร้างสรรค์โดยรวมนั้นเมื่อมองรอบด้านจะเห็นเป็นรูปทรงที่ค่อนข้างกลมเพื่อที่จะต้องการให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องและในท่าทางในการเคลื่อนไหวนั้นจะเป็นไปในรูปทรงจากต่ำไปสูงเพื่อจะสื่อให้เห็นว่าเมื่อนักกีฬามีการฝึกซ้อมอยู่สม่ำเสมอ ก็จะทำให้ตนเองมีศักยภาพที่พัฒนาไปตลอดไม่มีวันที่จะต่ำลง

เส้น ในงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าเส้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น ประกอบขึ้นด้วยเหล็กเส้นที่มีขนาดที่มีความแตกต่างกัน โดยการนำเหล็กเส้นมาทำการตัดโค้งและการดัดงอแล้วมาประกอบเป็นรูปทรงเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวในชิ้นงานนั้นข้าพเจ้าได้จัดทิศทางของเส้นให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวให้มากที่สุด

ปริมาตร เมื่อนำเหล็กเส้นขนาดที่มีความแตกต่างกันมาประกอบให้เป็นรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการ แต่ก็ทำให้ชิ้นงานยังไม่มีควมน่าสนใจมากพอข้าพเจ้าจึงนำเหล็กแผ่นขนาดต่าง ๆ มาประกอบลงในงานประติมากรรมสร้างสรรค์แต่การประกอบระหว่างเส้นกับระนาบนั้นข้าพเจ้ายังเว้นช่องในงานประติมากรรมเพื่อลดพื้นผิวที่ซ้ำ ๆ กันแต่จะเพิ่มบรรยากาศในชิ้นงานให้มีความน่าสนใจ

เทคนิคและวัสดุ ในการสร้างสร้งงานประติมากรรมของข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงพลังและการเคลื่อนไหวจึงนำวัสดุเหล็กมาทำการถ่ายทอดให้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยการทำงานสร้างสร้งงานต้องใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะเพื่อความสอดคล้องในการทำงาน

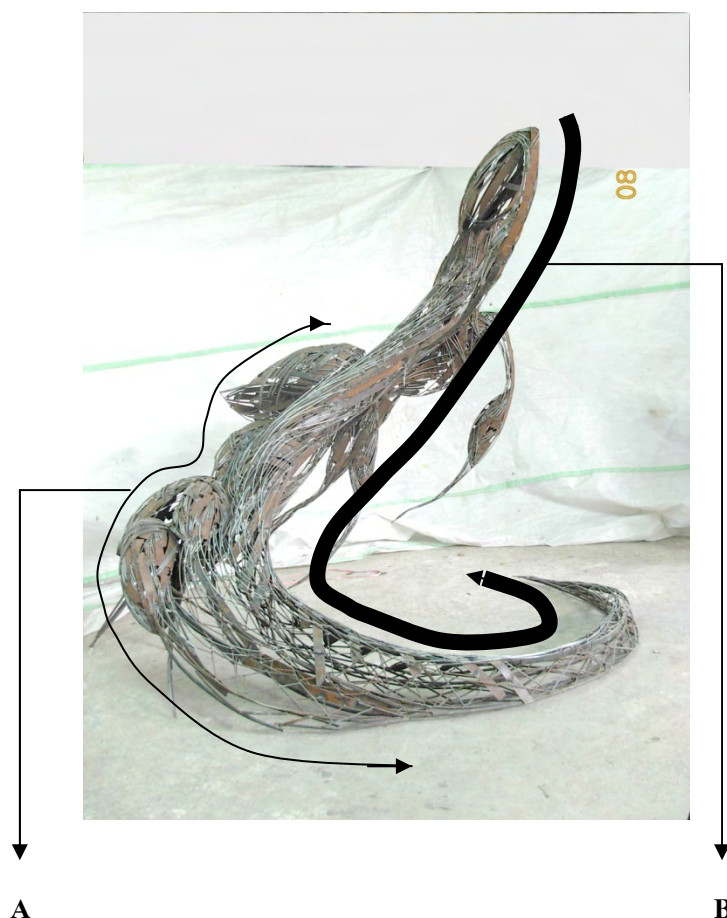


ภาพที่ 51 ผลงานสร้งสร้งวิทย์ยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 52 ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน”วings 2008 “

ชื่อผลงาน	วings 2008
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	230. 245. 250.
สร้างสรรค์เมื่อ	2551



ภาพที่ 53 การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

การวิเคราะห์เส้น A

บริเวณเส้น A นั้นเป็นรูปทรงของขาที่กำลังทำการวิ่งโดยจะเห็นถึงจังหวะของเส้นที่มาประกอบซึ่งมีทั้งเส้นและระนาบที่มาประกอบกัน จากรูปทรงบริเวณดังกล่าวนี้มีทั้งพื้นที่เปิดและพื้นที่ปิดซึ่งพื้นที่เปิดนั้นจะมีบริเวณพื้นที่ของอากาศที่สามารถผ่านได้ด้วยบรรยากาศที่เปิดช่องว่างภายในชิ้นงานส่วนบริเวณปิดนั้นจะเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยระนาบและเส้นไม่มีช่องว่าง

การวิเคราะห์เส้น B

บริเวณเส้น B นั้นเป็นเส้นที่ถ่ายทอดถึงการเคลื่อนไหวจากล่างสู่บนและเส้นที่มาประกอบกันนั้นเห็นถึงจังหวะของการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างเร็ว แต่ก็สามารถสื่อได้ถึงพลังในการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี ในช่วงบริเวณดังกล่าวนี้เป็นส่วนที่ใช้ในการรับน้ำหนักของงานทั้งหมด ซึ่งเป็นจุดที่มีความแข็งแรงเป็นอย่างมากเนื่องจากได้ใช้โครงสร้างเป็นรูปสามเหลี่ยมอยู่ด้านใน

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

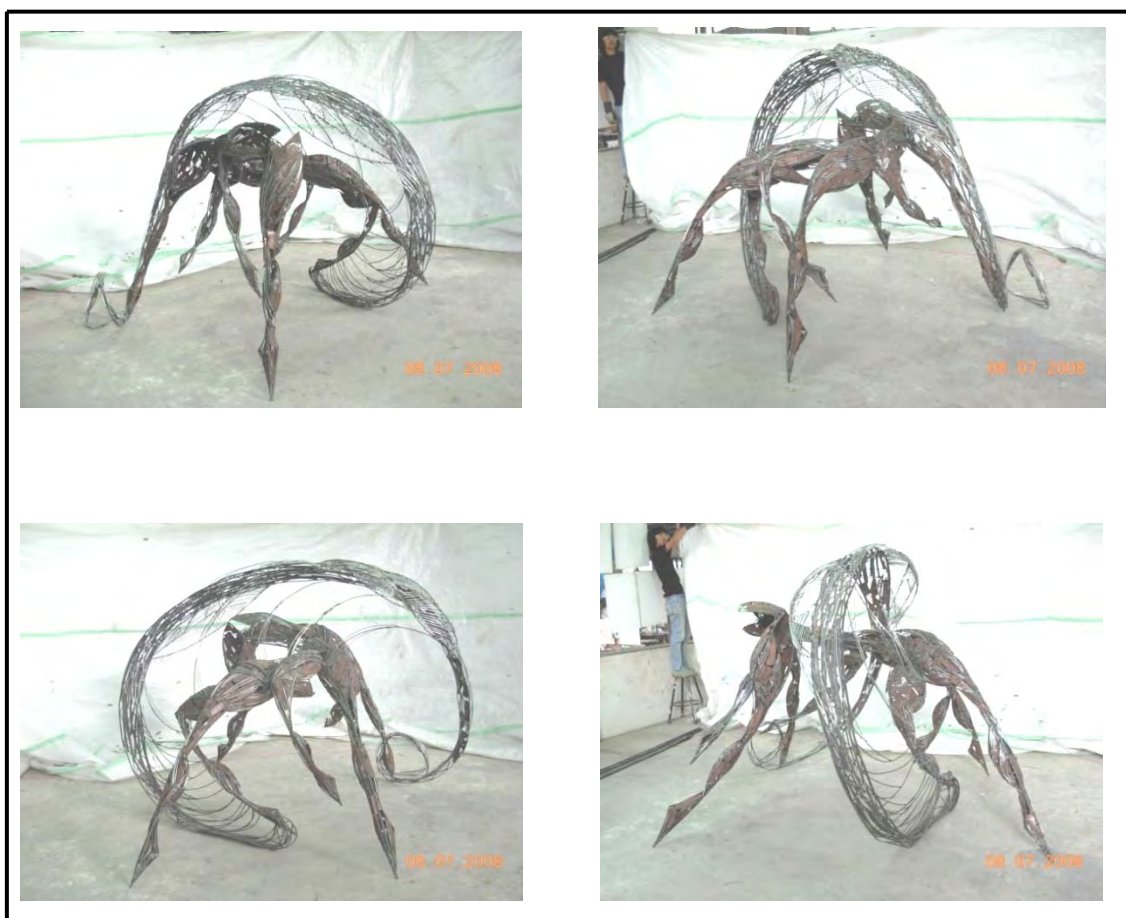
เนื้อหา ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 เป็นผลงานประติมากรรมที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬาประเภทกระโดดสูงเพราะต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงพลังในการเคลื่อนไหวของท่าทางและกล้ามเนื้อ โดยสามารถถ่ายทอดให้เห็นถึงพลังในการเคลื่อนไหวในส่วนที่สำคัญ คือ ช่วงบริเวณขาเนื่องจากเป็นส่วนในการผลักดันร่างกายให้พุ่งทะยานไปในอากาศได้อย่างเด่นชัด

รูปทรง ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านำเอารูปร่างรูปทรงของนักกีฬากระโดดสูง โดยการตัดทอนให้เหลือเพียงส่วนที่น่าสนใจให้มากที่สุด คือ ช่วงบริเวณขาเพราะเป็นส่วนที่จะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวและการใช้พลังในการผลักดันร่างกาย ให้พุ่งทะยานขึ้นไปในอากาศได้มาก ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 2 นี้มีรูปทรงโดยรวมคล้ายกับวงกลมเพราะอยากจะทำทอดการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของรูปทรง แต่สิ่งที่อยากจะถ่ายทอดคือมนุษย์ทุกคนต้องต่อสู้กับตนเองเพื่อชัยชนะก่อนที่จะต่อสู้กับคนอื่น

เส้น ในการสร้างผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้าเส้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากโครงสร้างงานประติมากรรมชิ้นที่ 2 ประกอบขึ้นด้วยเหล็กเส้นที่มีขนาดที่แตกต่างกันมาประกอบขึ้นเป็นรูปทรงและในงานประติมากรรมชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้จัดรูปทรงของเส้นให้ไปในทิศทางเดียวกันเพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องให้มากที่สุด

ปริมาตร งานประติมากรรมชิ้นที่ 2 ประกอบขึ้นด้วยเส้นต่าง ๆ ขนาดมาประกอบเป็นโครงสร้างแต่ก็จะมีช่องว่างในงานเป็นอย่างมากข้าพเจ้าจึงนำเอาเหล็กแผ่นมาประกอบในงานเพื่อให้เกิดปริมาตรในงานประติมากรรมที่มากยิ่งขึ้นแต่ด้วยพื้นผิวที่มีความคล้ายคลึงกัน แถมทั้งชิ้นงานข้าพเจ้าจึงทำช่องว่างบางจุดบางส่วนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้งานประติมากรรมสร้างสรรค์ชิ้น 2 เป็นอย่างมาก

เทคนิคและวัสดุ งานประติมากรรมสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ใช้วัสดุเหล็กเส้นต่างขนาดเพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวและแสดงให้เห็นถึงวัสดุที่เป็นเหล็ก เพื่อบอกถึงความแข็งแรงของพลังกล้ามเนื้อจากวัสดุเทคนิคก็เป็นรองรับความเหมาะสมกับวัสดุ เนื่องจากวัสดุเป็นโลหะเทคนิคเดียวที่เหมาะสมที่สุดก็คือเทคนิคการเชื่อมโลหะ

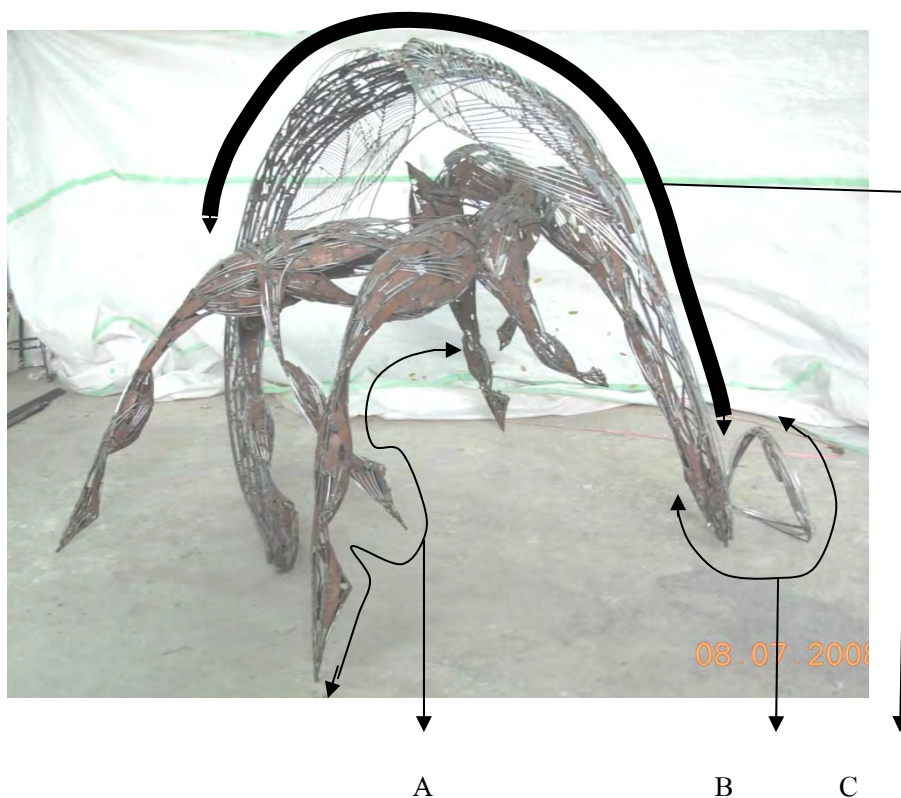


ภาพที่ 54 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	กระโดดสูง 2008
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	230. 220. 173.
สร้างสรรค์เมื่อ	2551



ภาพที่ 55 ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน”กระโดดสูง 2008 “



ภาพที่ 56 การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

การวิเคราะห์เส้น A

บริเวณเส้น A นั้นจะเป็นรูปทรงขาที่ทำการวิ่งเพื่อสื่อในเรื่องการเคลื่อนไหวโดยรูปทรงที่กล่าวนั้นจะมีลักษณะที่กำลังจะกระโดดสูงซึ่งดูได้จากท่าทางการวิ่ง รวมถึงเส้นที่ไปในทิศทางเดียวกันเป็นการทำให้เห็นทิศทางการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์เส้น B

บริเวณเส้น B นั้นต้องการที่จะทำให้เส้นทั้งหมดมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาโดยการทำให้เส้นมีการเชื่อมต่อกันซึ่งเส้นที่ทำการต่อนั้นจะนำปลายมาชนต้นจนทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว

การวิเคราะห์เส้น C

บริเวณเส้น C เป็นเส้นที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากบริเวณนั้นเป็นการสื่อให้เห็นถึงการกระโดดสูงโดยมีเส้นโค้งมารับกับรูปทรงของขาที่ทำการวิ่งอยู่ทางด้านล่างซึ่งมีการสอดรับกันเป็นอย่างดีและในเส้นโค้งนั้นก็ยังมีประกอบของรูปทรงกล้ำเนื้อ เพื่อไม่ให้เกิดการแปลกแยกของรูปทรงโดยรวมทั้งหมด

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3

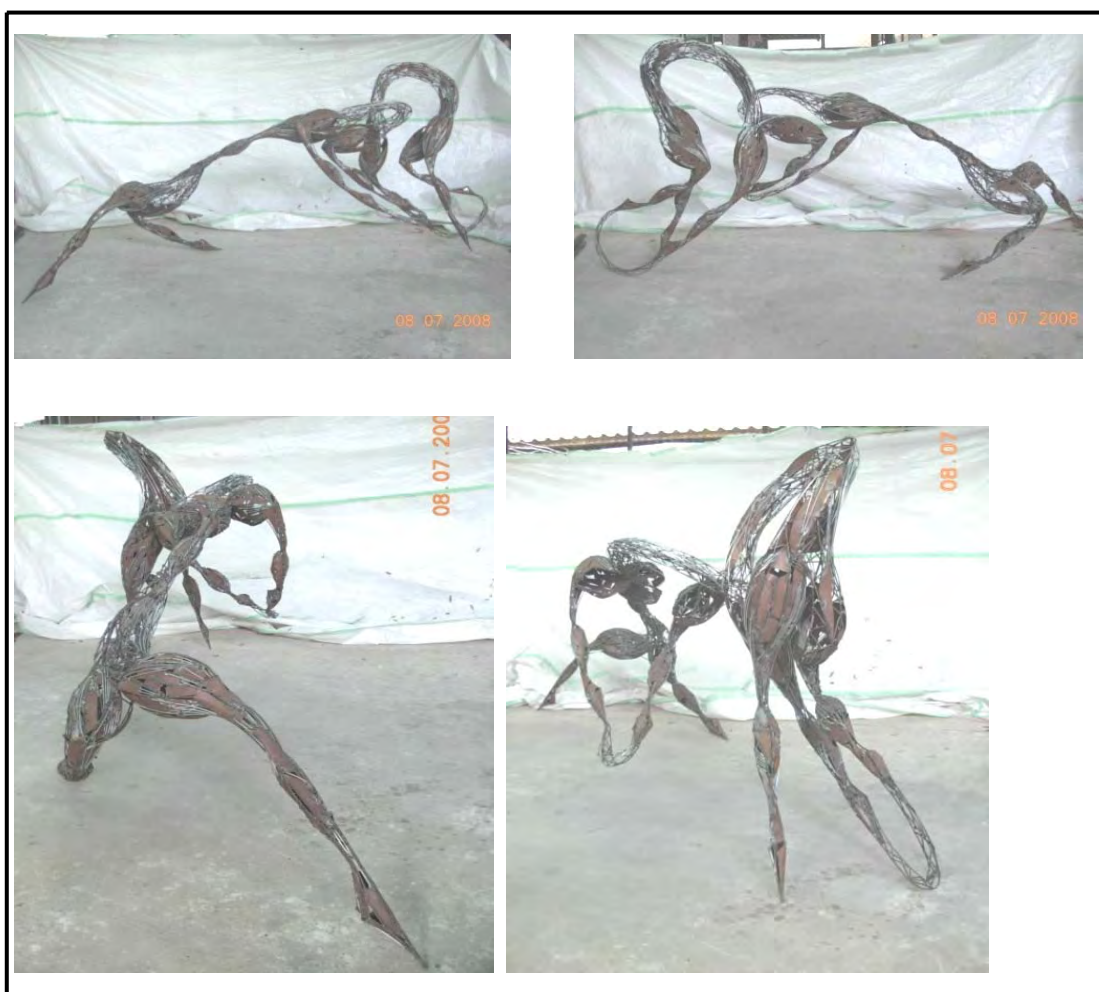
เนื้อหา ผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 เป็นผลงานประติมากรรมที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬาประเภทกระโดดไกล เพราะข้าพเจ้าต้องการที่อยากจะถ่ายทอดพลังกล้ามเนื้อที่มีศักยภาพในการกระโดดไกลออกมาให้ดูสวยงามโดยการเน้นบริเวณช่วงขา เพราะต้องการจะสื่อบริเวณในการขับเคลื่อนร่างกายที่สำคัญที่สุดและเด่นชัดที่สุด

รูปทรง ในโครงสร้างงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าในขั้นที่ 3 ได้นำเอารูปทรงของนักกีฬากระโดดไกลโดยตัดทอนให้เหลือในส่วนที่ต้องการจะนำเสนอให้เด่นชัดที่สุด คือ บริเวณช่วงขา และรูปทรงที่ถ่ายทอดออกมาจะมีทิศทางในการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันและในตัวเองงานประติมากรรมจะเห็นความสัมพันธ์ของโครงสร้างอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของรูปทรงให้มากที่สุดแต่ที่สำคัญรูปทรงการกระโดดไกลต้องการที่จะบอกให้เห็นว่าคนที่ใช้ชีวิตปกตินั้นก็ต้องการที่จะมีหน้าที่การงานที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วไม่ต้องการที่จะเดินแต่ต้องการที่จะกระโดดไกลมากกว่า

เส้น ในการสร้างสร้งงานประติมากรรมของข้าพเจ้าเส้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากงานประติมากรรมของข้าพเจ้าประกอบขึ้นด้วยเส้นที่มีขนาดแตกต่างกัน โดยการนำเหล็กเส้นมาทำการตัดงอแล้วมาประกอบให้เป็นโครงสร้างงานประติมากรรมที่แสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันและในโครงสร้างของเส้นก็ยังคงมีความต่อเนื่องเพื่อที่จะให้เห็นถึงการเคลื่อนไหว

ปริมาตร ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ในขั้นนี้ประกอบขึ้นด้วยโครงสร้างของเส้นที่มีความต่างของขนาดมาประกอบกันเป็นงานประติมากรรมแต่โครงสร้างนั้น ก็ยังมีที่ว่างในอากาศมากจนเกินไป ดังนั้นข้าพเจ้าจึงนำเหล็กแผ่นมาประกอบทำให้งานดูมีปริมาตรที่แน่นขึ้นจากปริมาตรดังกล่าวข้าพเจ้าก็ทำช่องว่างบางจุดบางส่วนในงาน เพื่อให้งานดูไม่น่าเบื่อในเรื่องของพื้นผิวจนเกินไป

เทคนิคและวัสดุ เนื่องงานประติมากรรมสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงความแข็งแรงและจังหวะของการเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าจึงใช้เหล็กเพื่อสื่อถึงความแข็งแรง ประกอบกับการใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะ เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้วัสดุเหล็กเส้นและเหล็กแผ่น เพื่อความแข็งแรงในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมขั้นนี้

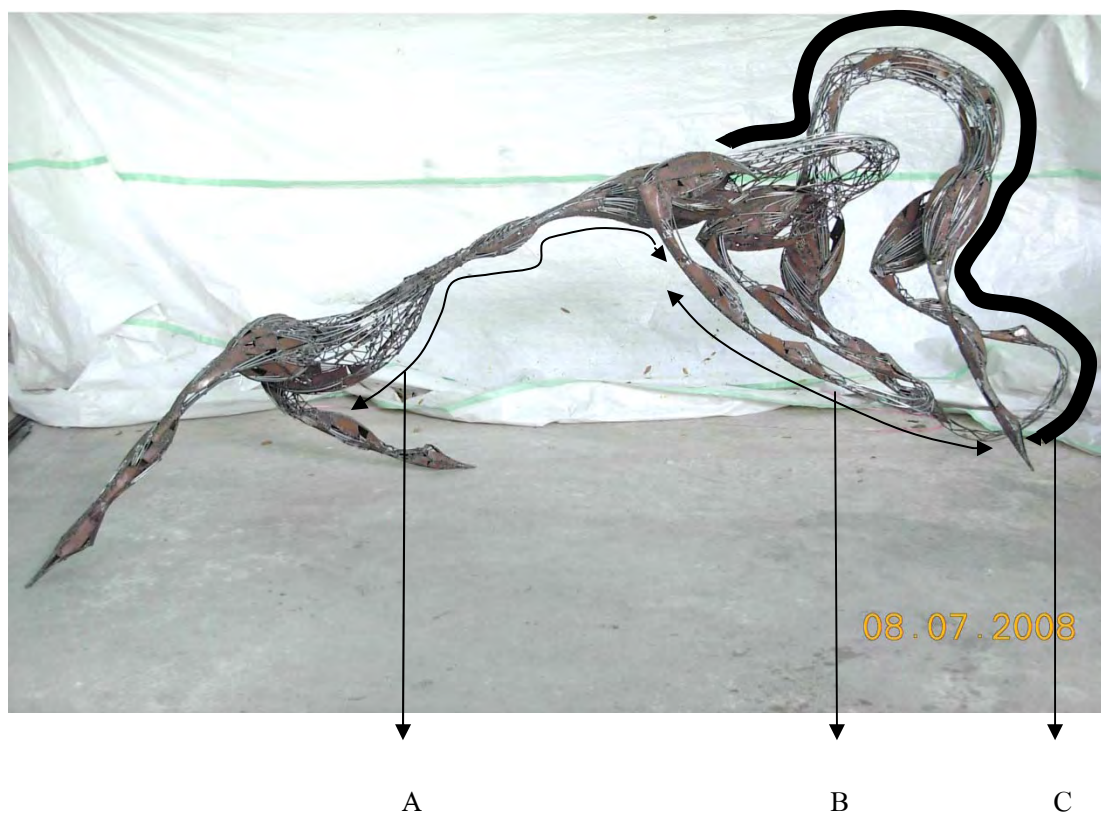


ภาพที่ 57 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	กระโดดไกล 2008
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	230. 450. 210.
สร้างสรรค์เมื่อ	2551



ภาพที่ 58 ภาพแสดงรายละเอียดต่างๆผลงาน "กระโดดไกล 2008"



ภาพที่ 59 การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

การวิเคราะห์เส้น A

บริเวณเส้น A นั้นเป็นบริเวณที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากการสื่อถึงการกระโดดไกลเพราะบริเวณนั้นจะเป็นพื้นที่ว่างที่บอกถึงจังหวะการลอยในอากาศซึ่งเป็นการเล่นพื้นที่ว่างในอากาศซึ่งเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ

การวิเคราะห์เส้น B

บริเวณเส้น B เป็นรูปทรงของขาที่ทำการกระโดดซึ่งมีท่าทางการเคลื่อนไหวที่มีพลังดูได้จากรูปทรงของเส้นที่มาประกอบเห็นเป็นจังหวะการเคลื่อนไหว โดยมีเส้นขนาดที่แตกต่างกันมาประสานกันจนทำให้รูปทรงดังกล่าวมีการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์เส้น C

บริเวณเส้น C เป็นจังหวะของรูปทรงที่มีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวโดยมีเส้นมาประสานกันซึ่งทำให้รูปทรงทั้งหมดมีความสมบูรณ์ แต่ถ้าขาดเส้นดังกล่าวแล้วจะทำให้งานนั้นขาดความสวยงามและความสมบูรณ์เป็นอย่างมาก

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4 (เพิ่มเติม)

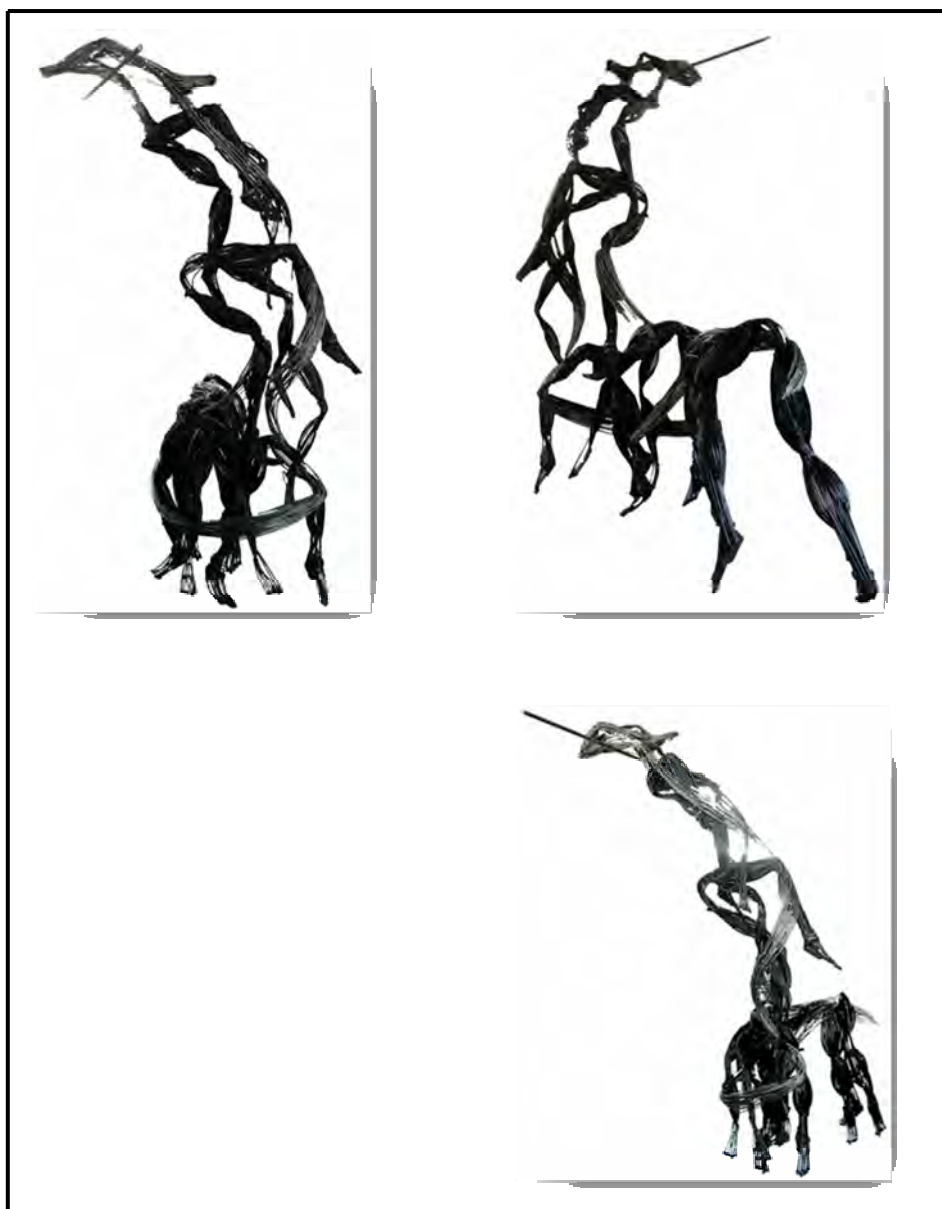
เนื้อหา ผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 4 เป็นผลงานประติมากรรมที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬาประเภทกระโดดสูง (เพิ่มเติม) เพราะข้าพเจ้าต้องการที่จะถ่ายทอดเนื้อหาในเรื่องการใช้พลังกล้ามเนื้อที่มีศักยภาพในการกระโดดสูงให้ออกมาด้วยความสมบูรณ์มากที่สุด โดยมีการสร้างสรรค์ผลงานออกมา โดยผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4 (เพิ่มเติม) นั้นก็ยังคงที่จะเน้นส่วนของขาเพื่อเน้นในการขับเคลื่อนร่างกายที่สำคัญที่สุดและเด่นชัดที่สุด

รูปทรง ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (เพิ่มเติม) ของข้าพเจ้านำรูปร่างรูปทรงของนักกีฬากระโดดสูง โดยการตัดทอนให้เหลือเพียงส่วนที่น่าสนใจให้มากที่สุดคือ ช่วงบริเวณขา เพราะเป็นส่วนที่จะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวและการใช้พลังในการผลักดันร่างกายให้พุ่งทะยานขึ้นไปในอากาศได้มาก ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4 (เพิ่มเติม) มีจังหวะการวิ่งจากต้นจนจบของการกระโดดสูงเพื่อต้องการให้เห็นถึงที่มาของรูปทรงที่มีความน่าสนใจในทุก ๆ จังหวะของการเคลื่อนไหว แต่สิ่งที่ยากจะถ่ายทอดมากที่สุดของเนื้อหาทั้งหมดก็คือมนุษย์ทุกคนต้องต่อสู้กับตนเองให้ชนะซะก่อนที่จะหวังการเอาชนะผู้อื่น

เส้น ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4 (เพิ่มเติม) ของข้าพเจ้าเส้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากโครงสร้างทั้งหมดมีเส้นเป็นองค์ประกอบทั้งหมด ในผลงานประติมากรรมขั้นที่ 4 ประกอบขึ้นด้วยเหล็กเส้นที่มีขนาดที่มีความแตกต่างกันแต่ทิศทางของเส้นนั้นก็จะไปในทิศทางเดียวกันเพื่อต้องการที่จะให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของเส้นในรูปทรงกีฬาอย่างมีพลัง

ปริมาตร ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4 (เพิ่มเติม) ประกอบขึ้นด้วยเส้นต่างขนาดมากประกอบเป็นโครงสร้างแต่ก็มีช่องว่างในงานอยู่บางจุดบางส่วน เพื่อให้งานดูแล้วไม่น่าเบื่อในเรื่องของปริมาตร

เทคนิคและวัสดุ ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4 (เพิ่มเติม) ใช้วัสดุเหล็กเส้นต่างขนาดเพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวและแสดงให้เห็นถึงวัสดุที่เป็นเหล็กเพื่อบอกถึงความแข็งแรงของพลังกล้ามเนื้อจากวัสดุเทคนิคก็เป็นรองรับความเหมาะสมกับวัสดุเนื่องจากวัสดุเป็นโลหะเทคนิคเดียวที่เหมาะสมที่สุดก็คือเทคนิคการเชื่อมโลหะ

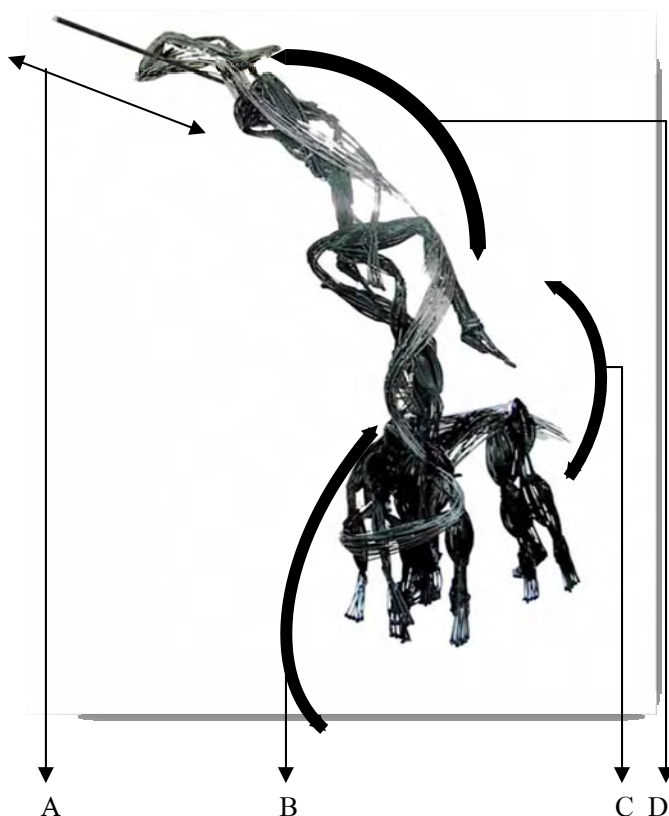


ภาพที่ 60 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 (เพิ่มเติม)

ชื่อผลงาน	กระโดดสูง (เพิ่มเติม)
เทคนิค	การเชื่อมโลหะ
ขนาด	140. 210. 270.
สร้างสรรค์เมื่อ	2552



ภาพที่ 61 ภาพแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ผลงาน “กระโดดสูง” (เพิ่มเติม)



ภาพที่ 62 การวิเคราะห์เส้นรูปทรงในงานวิทยานิพนธ์จีนที่ 4 (เพิ่มเติม)

การวิเคราะห์เส้น A

บริเวณเส้น A นั้นเป็นส่วนที่จะแสดงให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายที่สำคัญของรูปทรงทั้งหมดว่าทำทางในการกระทำของรูปทรงนั้นกำลังทำอะไรอยู่ซึ่งอาจจะบอกได้ว่าเป็นตัวละครของรูปทรง

การวิเคราะห์เส้น B

บริเวณเส้น B เป็นเส้นที่เป็นเส้นที่ช่วยให้รูปทรงบริเวณส่วนล่างนั้นมีการเคลื่อนไหวและการเคลื่อนไหวดังกล่าวก็เป็นเส้นที่สอดคล้องกับเส้นทั้งหมดของชิ้นงานเพิ่มเติม

การวิเคราะห์เส้น C

บริเวณเส้น C เป็นเส้นที่สนับสนุนการเคลื่อนไหวของรูปทรงบริเวณส่วนล่างและบนซึ่งเส้นดังกล่าวมีความสำคัญเป็นอย่างมากถ้าขาดเส้น C ก็จะทำให้งานออกมาดูไม่สวยงาม

การวิเคราะห์เส้น D

บริเวณเส้น D เป็นเส้นที่สอดคล้องกับเส้นทั้งหมดทำให้โครงสร้างของงานมีการเคลื่อนไหวทำให้งานนั้นไม่มีชิ้นด้านบนกับชิ้นด้านล่างดังนั้นเส้นบริเวณดังกล่าวจึงเป็นส่วนเชื่อมต่อที่สำคัญ

บทที่ 5

การวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบและองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

บริเวณสนามราชมณฑลกีฬาสถาน

แนวความคิดในการเลือกสถานที่

โครงการออกแบบประติมากรรมเพื่อการติดตั้งสนามกีฬาราชมณฑลกีฬาสถานเรื่อง “จังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว” นั้นเป็นโครงการที่ต้องอาศัยเนื้อที่ในการติดตั้งผลงานเป็นอย่างมาก เพื่อให้การติดตั้งผลงานเป็นจุดสนใจกับผู้ชมและในการติดตั้งต้องคำนึงถึงจุดติดตั้ง ให้เหมาะสมกับบริเวณสนามกีฬาซึ่งมีขนาดใหญ่เป็นอย่างมาก ในการสร้างสรรผลงานประติมากรรมก็ต้องมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับสถานที่ที่จะทำการติดตั้งเพื่อเป็นการส่งเสริมระหว่างงานกับสถานที่

ดังนั้นโครงการประติมากรรมกับสิ่งแวดล้อม ภายใต้หัวข้อเรื่อง “จังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว” นั้นเป็นโครงการประติมากรรมกับสิ่งแวดล้อม ที่มีความเชื่อมโยงทางด้านความรู้สึกและวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกันเป็นอย่างดี

หัวข้อ “จังหวัดแห่งการเคลื่อนไหว” เป็นงานประติมากรรมสร้างสรรค์ที่มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม จึงต้องอาศัยพื้นที่ในการสร้างสรรค์โครงการ เพื่อให้งานสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้เลือกสนามกีฬาราชมณฑลกีฬาสถาน ซึ่งเป็นสนามกีฬาอยู่ในกรุงเทพมหานครฯ เป็นสถานที่ที่มีคุณลักษณะ เหมาะสมที่จะทำโครงการโดยพิจารณาจากเหตุผลสำคัญ

ประวัติ

สนามราชมณฑลกีฬาสถาน สร้างขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในวโรกาสพระราชพิธีมหามงคลพระชนพรรษา 5 รอบในวันที่ 5 ธันวาคม 2530 และพระราชพิธีราชมณฑลภิเษกในวันที่ 2 กรกฎาคม 2551 สนามราชมณฑลกีฬาสถานสร้างเสร็จในปี 2541 เพื่อใช้ในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 ซึ่งกรุงเทพฯ เป็นเจ้าภาพ การกีฬาแห่งประเทศไทยหรือ กทททำการปรับปรุงติดตั้งเก้าอี้ภายในสนามกีฬาราชมณฑลกีฬาสถานจากเดิมที่มีความจุ 65000 ที่นั่งมาเพิ่มเก้าอี้ในฝั่งอัฒจันทร์เป็น 49627 ที่นั่งเพื่อรองรับการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2007 และการแข่งขันกีฬา มหาวิทยาลัยโลก ครั้งที่ 24 ถือว่าเป็นการพลิกโฉมครั้งใหญ่ของสนามกีฬาที่ใหญ่ที่สุดของเมืองไทยบนพื้นที่ 20000 ตารางเมตร และมีความสูงเท่าตึก 13 ชั้น ซึ่งถูกจัดเป็นลำดับ 63 ของสนามกีฬาต่าง ๆ ทั่วโลก

ความเหมาะสมทางด้านกายภาพ

1. สนามราชวังคลาภิพาสถานเป็นสถานที่ที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาซึ่งตรงกับแนวความคิดของการสร้างสรรคงานประติมากรรม
2. สนามราชวังคลาภิพาสถาน มีประชาชนมาออกกำลังกายบริเวณโดยรอบเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีบริเวณในการส่งเสริมการออกกำลังกายเป็นอย่างมาก
3. เป็นสถานที่ พักผ่อนหย่อนใจ ออกกำลังกาย และทำกิจกรรม ทางกีฬาซึ่งบริเวณโดยรอบมีประชากรสูงมาก
4. เนื่องจากบริเวณสนามกีฬามีความกว้างขวางเป็นอย่างมาก ประชาชนในบริเวณใกล้เคียงจึงเดินทางมาออกกำลังกายเป็นประจำทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับรายได้โดยไม่มีการแบ่งชนชั้นทางสังคม
5. สนามราชวังคลาภิพาสถาน มีคุณลักษณะเหมาะที่จะสร้างสรรคงานประติมากรรม เพราะเป็นสถานที่ที่มีความเป็นสากล คนทุกชาติทุกภาษาให้การยอมรับ เพื่อการสร้างสรรคงานประติมากรรม แล้วก็จะเป็นการยกระดับความเข้าใจในทางสุนทรียภาพเกี่ยวกับการสร้างสรรคให้กับผู้ดูได้อีกด้วย

ความเหมาะสมด้านแนวความคิดในการออกแบบ

จากลักษณะ สนามราชวังคลาภิพาสถาน ซึ่งเป็นสถานที่ที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาที่มีความสำคัญ ๆ ของประเทศบริเวณโดยรอบก็มีประชาชนมาใช้ในการทำกิจกรรมการออกกำลังกายเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีความหลากหลายทั้งทางด้าน อายุ เพศ อาชีพ จากลักษณะผลงานประติมากรรมสร้างสรรคที่สื่อถึงกีฬา

ดังนั้นจากเหตุผลข้างต้น จึงทำการเลือกสนามกีฬาราชวังคลาภิพาสถานเป็นที่ในการจัดตั้งโครงการ การออกแบบประติมากรรมเพื่อการติดตั้งสนามกีฬาราชวังคลาภิพาสถาน

ลักษณะการออกแบบบริเวณรอบสนามกีฬา

ลักษณะในการออกแบบตัวสนามนั้น ก็จะมีลักษณะเป็นวงรีและจะมีถนนวิ่งได้รอบตัวบริเวณอาคารสนามกีฬา ซึ่งเป็นถนนสองช่องทางเดินรถถัดจากตัวถนนก็จะมีการปลูกต้นไม้แซมตามถนนมาเป็นระยะ ๆ ทางด้านหลังของตัวสนามจะเป็นอาคารที่พักนักกีฬาบริเวณใกล้เคียงกันจะเป็น สระว่ายน้ำจำนวน 2 สระว่ายน้ำ ถัดมาเป็นอาคารเอนกประสงค์ใกล้เคียงกันจะเป็นสนามเทนนิสแต่บริเวณที่กล่าวมาทั้งหมดเทียบไม่ได้เลยกับทางขึ้นตัวสนามทางด้านหน้าที่มีความใหญ่โตและเด่นชัดอยู่ 2 ช่องทาง ระหว่างทางเดินทั้งสองจะเป็นที่ติดตั้งป้ายสนามกีฬาทางด้านหน้าซึ่งมีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก

ลักษณะการแบ่งพื้นที่รอบสนามกีฬา

สนามกีฬาราชมั่งคลากีฬาสถานที่มีพื้นที่ 20000 ตารางเมตร ซึ่งมีบริเวณที่เป็นสวนริมทางกับช่องทางจราจรรอบตัวสนามและลานออกกำลังกายโดยรอบสนามและมีสิ่งที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1. **สนามกีฬา** ตัวสนามกีฬาจะตั้งอยู่บริเวณทางด้านหลังของพื้นที่ทั้งหมดตัวสนามกีฬานั้นมีความสูงเท่ากับตึก 13 ชั้น มีที่นั่งในการเข้าชมเดิมที่มี 65000 ที่นั่ง มาเพิ่มเติมในที่หลัง 49627 ที่นั่ง

2. **ถนน** บริเวณโดยรอบตัวสนามกีฬาจะมีถนนอยู่ 2 ช่องทางจราจรซึ่งสะดวกในการสัญจรและจอดรถในการเข้าชมการแข่งขันกีฬา

3. **ลานเอนกประสงค์** ซึ่งเป็นลานที่ใช้ในการทำกิจกรรมการออกกำลังกายมีอยู่ 2 ลานเอนกประสงค์

4. **ทางขึ้นตัวอาคาร** เป็นทางขึ้นที่มีขนาดใหญ่เป็นอย่างมากซึ่งมีอยู่ 2 ทาง ในวันปกตินั้นก็จะมีประชาชนมาเล่นฟุตบอลบริเวณดังกล่าวเป็นจำนวนมากๆ

5. **ป้ายสนาม** บริเวณป้ายสนามราชมั่งคลากีฬาสถานจะตั้งอยู่บริเวณทางด้านหน้าทางทิศเหนือซึ่งเป็นป้ายสนามที่มีขนาดใหญ่ บริเวณป้ายก็จะมีพื้นที่ว่างอยู่มากซึ่งก็จะมีประชาชนมาออกกำลังกายอยู่ทุกวันเช่น เล่นฟุตบอล



ภาพที่ 63 ภาพถ่ายทางอากาศ สนามราชมั่งคลากีฬาสถาน



ภาพที่ 64 ภาพการแบ่งพื้นที่ด้วยสีและตัวเลข



ทศใต้



ทศใต้



ทศใต้



ทศใต้

ภาพที่ 65 ภาพบริเวณทางเดินรอบสนามราชมังกลากีฬาสนาม



ทิสได้



ทิส ตะวันออก



ทิส ตะวันออก



ทิส ตะวันออก

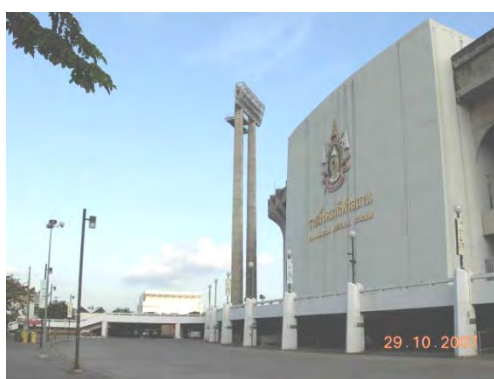
ภาพที่ 66 ภาพบริเวณถนนรอบสนามราชมั่งคลากีฬาสถาน



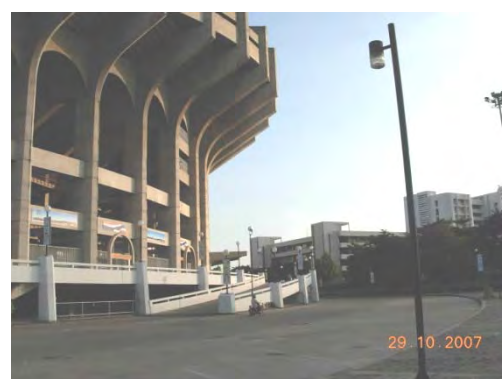
ทิศใต้



ทิศตะวันออก



ทิศใต้

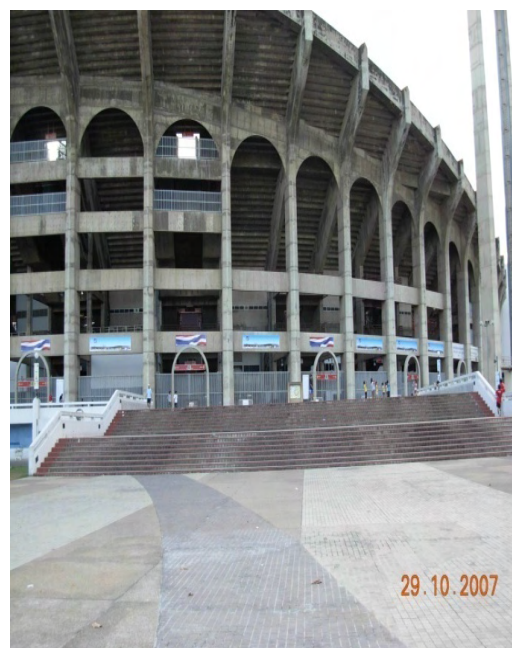


ทิศตะวันออก

ภาพที่ 67 ภาพบริเวณทางด้านหน้าสนามราชมังคลากีฬาสถาน



ทิสตะวันตก



ทิสตะวันตก



ทิสตะวันตก



ทิสตะวันตก

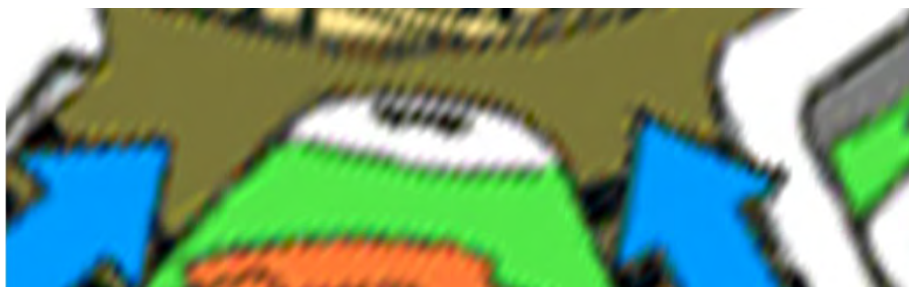
ภาพที่ 68 ภาพบริเวณทางขึ้นสนามราชมังคลากีฬาสถาน



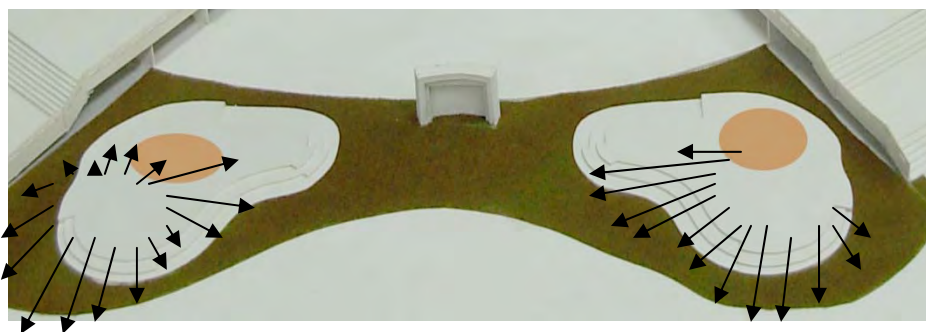
ภาพที่ 69 ภาพบริเวณป้ายด้านหน้าสนามราชมังคลากีฬาสถานก่อนการติดตั้งผลง



ภาพที่ 70 ภาพแสดงแบบจำลองบริเวณติดตั้งผลงานประติมากรรม



ภาพที่ 71 ภาพบริเวณติดตั้งงานประติมากรรมตามแผนที่จริง



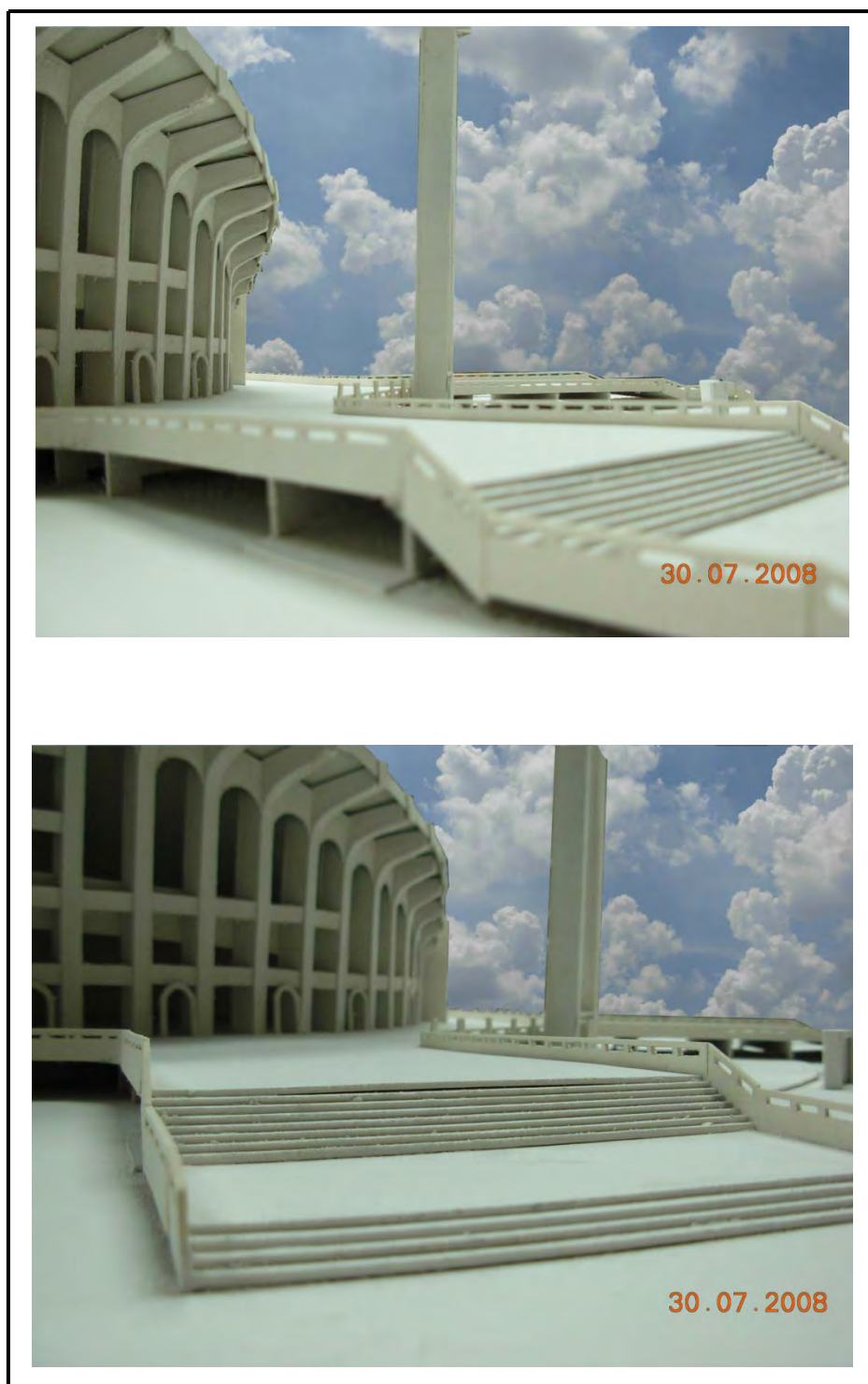
ภาพที่ 72 การใช้สัดส่วนพื้นที่กับตัวผลงานประติมากรรม

วิเคราะห์สัดส่วนพื้นที่กับตัวผลงานประติมากรรม

ในการติดตั้งผลงานประติมากรรมในบริเวณพื้นที่สนามกีฬาราชมั่งคณาภิพาสถานนั้น ก็สามารถประมาณสัดส่วนระหว่างงานอยู่ที่ 5% ต่อสถานที่อยู่ที่ 100% ซึ่งบริเวณพื้นที่นั้นก็อยู่บริเวณป่าย สนามกีฬา

จากการภาพที่ 60 นั้นก็สามารถอธิบายระหว่างงานที่ติดตั้งอยู่ที่ป่ายสนามกีฬาจากจุด สีนํ้าตาลนั้นก็จะเป็งานที่มีการติดตั้ง ซึ่งงานนั้นถ้าเทียบกับพื้นที่บริเวณโดยรอบ ทั้งหมดนั้นก็ อาจจะพูดได้ว่างานหายไปกับพื้นที่ที่ทำการติดตั้ง ดังนั้นงานจึงต้องมีฐานในการบอกอนาคต ของงานว่ามีขอบเขตของงานเท่าไร บริเวณสีขาวที่มีลูกศรในการบอกอนาคตของงานเพื่อเป็นการ แสดงถึงพื้นที่งานประติมากรรมกับพื้นที่สนามกีฬา

สิ่งที่สำคัญที่สุดในการการติดตั้งผลงานกับสถานที่นั้น คืองานทำไปทำการติดตั้งนั้น จะต้องไม่มีความแปลกแยกกับสถานที่เป็นอันขาด เมื่อวิเคราะห์ผลงานที่จะทำการติดตั้งแล้วนั้นก็ สามารถบอกได้ว่างานนั้น ไม่มีความแปลกแยกกับเป็นการส่งเสริมระหว่างงานกับสถานที่ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเนื้อหาของงานนั้น เกี่ยวข้องกับกีฬาซึ่งสถานที่ที่เป็นสถานที่ที่มีวัตถุประสงค์เรื่องกีฬา โดยตรง จึงทำให้การติดตั้งดังกล่าวมีความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาและบรรยากาศได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 73 รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชภัฏวชิรวิทยาสถานมุ่มต่างๆ



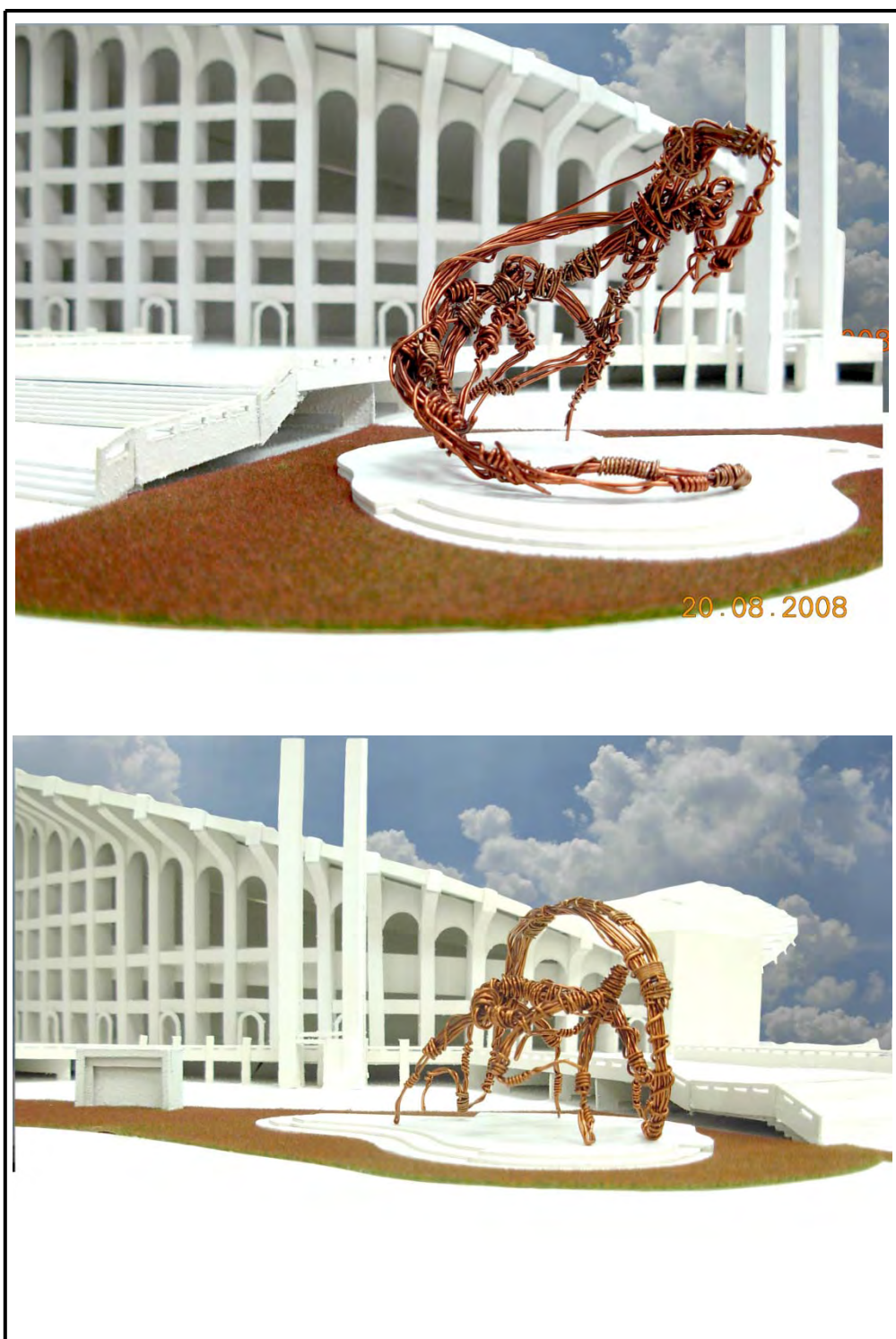
ภาพที่ 74 รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชภัฏวชิรวิทยาสถานมูมต่างๆ



ภาพที่ 75 รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชภัฏวชิรวิทยาสถานมณฑลต่างๆ



ภาพที่ 76 รายละเอียดแบบจำลอง 3 มิติ สนามราชภัฏวชิรวิทยาสถานมณฑลต่างๆ



ภาพที่ 77 ภาพเปรียบเทียบการจำลองติดตั้งผลงานประติมากรรม



ภาพที่ 78 ภาพเปรียบเทียบการจำลองการติดตั้งผลงานประติมากรรม



ภาพที่ 79 ภาพเปรียบเทียบการจำลองติดตั้งผลงานประติมากรรม



ภาพที่ 80 ภาพเปรียบเทียบการจำลองการติดตั้งผลงานประติมากรรม

การวิเคราะห์องค์ประกอบและการสร้างสรรค์

ก่อนที่จะมาทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของส่วนประกอบของผลงานประติมากรรมภายในบริเวณรอบสนามราชมังคลาภิเษกสถานนั้น ข้าพเจ้าจำเป็นต้องมีความรู้ขั้นพื้นฐาน ที่เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ ในด้านการออกแบบทางสถาปัตยกรรม และหลักการของงานประติมากรรม อันได้แก่ความรู้เรื่อง องค์ประกอบพื้นฐาน คือ เส้น (LINE) ระนาบ (PLANE) ปริมาตร(VOLUME) รูปทรงพื้นฐานได้แก่ รูปทรงกลม รูปทรงกระบอก รูปทรงกรวย รูปทรงปิรามิด รูปสี่เหลี่ยม และรูปทรงที่เป็นศูนย์กลางที่ว่าง (SPACE) มิติ(DIMENTION) ทิศทาง (DIRECTION)

ความรู้พื้นฐานเช่นนี้เมื่อนำมาผสมผสาน กับแนวความคิดและจินตนาการ ย่อมก่อให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ในทางประติมากรรมอย่างมีขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่งความงามทางด้านสุนทรียภาพ และเกิดเอกภาพ (UNITY) ขึ้น ในงานประติมากรรม

การทำงานเริ่มต้นจากการจัดองค์ประกอบของสนามราชมังคลาภิเษกสถาน เริ่มโดยการศึกษาจากข้อมูลก่อน เช่น การศึกษาจากสภาพความเป็นจริงที่ได้จากสถานที่จริง แผนที่ภาพถ่ายทางอากาศ แล้วจึงเลือกองค์ประกอบให้เหมาะสมกับเนื้อหา เรื่องราว โดยการศึกษา รูปทรงของพื้นที่ส่วนใหญ่ทั้งหมด ให้อยู่ในลักษณะแบบแปลน(PLAN) ซึ่งเป็นแผนผังของรูปทรงขนาดใหญ่ที่หน่วยย่อยเป็นส่วนประกอบ มีการจัดองค์ประกอบไปตามความยาวของพื้นที่ แล้วเชื่อมต่อรูปทรงทั้งหมดด้วยเส้น และระนาบ การติดตั้งผลงานประติมากรรมโดยใช้ระนาบของพื้นที่ที่มีความแตกต่างกัน ทำหน้าที่เสนอผลงาน เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ของรูปทรงและเนื้อหาอย่างมีเอกภาพ

วิเคราะห์การสร้างสรรค์และการออกแบบเพื่อติดตั้งบริเวณป้ายสนามราชมังคลาภิเษกสถาน

บริเวณพื้นที่รอบนอกสนามราชมังคลาภิเษกสถาน มีขนาดพื้นที่กว้างขวางและใหญ่โตเป็นอย่างมาก พื้นที่บริเวณของสนามราชมังคลาภิเษกสถานนั้นก็มีการแบ่งเป็นสัดส่วนอย่างชัดเจน เช่น บ้านพักนักกีฬา ส่วนห่อครอบบริเวณทางเดิน ลานอเนกประสงค์ สระว่ายน้ำ ถนนรอบสนามกีฬา และทางขึ้นสนาม เนื่องจากสนามราชมังคลาภิเษกสถานนั้นมีพื้นที่และขนาดใหญ่เป็นอย่างมากดังนั้นการติดตั้งผลงานนั้นต้องให้มีการสอดคล้องกับการติดตั้งผลงานและสถานที่ เมื่อทำการติดตั้งต้อง ไม่สร้างความแปลกแยก จากพื้นที่ที่ทำการเลือกจะต้องมีความเป็นกลาง ต่อมาจึงมาดูผลกระทบ เมื่อทำการติดตั้งแล้ว ทำลายทัศนียภาพภายในสนามกีฬาราชมังคลาภิเษกสถานหรือไม่ จากจุดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง หากเป็นบริเวณที่ไม่เหมาะสมแล้ว อาจจะทำลายบริบทของสถานที่ และทำลายความสำคัญของตัวผลงานเช่นกัน อีกทั้งผลงานไม่ควรกีดขวางเส้นทางเท้า หรือเส้นทางหลัก ซึ่งอาจกลายเป็นการทำลายทัศนียภาพสนามกีฬาราชมังคลาภิเษกสถานได้

ข้าพเจ้าจึงได้ทำการเลือกบริเวณที่ทำการติดตั้งผลงาน ที่มีความสอดคล้องกับงานประติมากรรม
สร้างสรรค์ของข้าพเจ้า เพื่อเป็นการส่งเสริมระหว่างงานกับสถานที่ ตามที่กำหนดกับเนื้อหาและ
การแสดงออกถึงการถ่ายทอดการเคลื่อนไหวถึงพลังในการขับเคลื่อนร่างกายของมนุษย์ อย่างมี
ศักยภาพภายในสนามดังนี้

การวิเคราะห์ผลงานเพื่อการติดตั้ง



ภาพที่ 81 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 1

วิเคราะห์ผลงานเพื่อติดตั้งในตำแหน่งที่ 1

ตำแหน่งที่ 1 เป็นบริเวณป้ายสนามราชมั่งคลาภิพาสถานด้านขวาของป้าย ที่นำ
ผลงานติดตั้งบริเวณดังกล่าว เนื่องจากเป็นตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจของผู้ที่เข้ามาในบริเวณสนาม
ราชมั่งคลาภิพาสถาน เพราะตำแหน่งในการติดตั้งผลงานนั้นอยู่ระหว่างกลางของทางขึ้นทั้งสองข้าง
แนวบริเวณของพื้นที่นั้นจะมีหญ้าญี่ปุ่นเป็นแนวขอบเขตจึงไม่มีการทำกิจกรรมบริเวณดังกล่าว มีเพียงแต่

ผู้คนที่มานั่งพักผ่อนหย่อนใจหรือนั่งอ่านหนังสือ เมื่อนำผลงานชิ้นที่ 1 มาทำการติดตั้ง ทำให้บรรยากาศของพื้นที่มี ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของเส้นในรูปทรง และสามารถดึงดูดความสนใจ ด้วยรูปลักษณะของงานประติมากรรม ที่มีความสอดคล้อง และสัมพันธ์กับบริบทของสถานที่

จากการวิเคราะห์เมื่อนำผลงานประติมากรรมมาทำการติดตั้งกับสถานที่ ผลงานมีความกลมกลืนกับสถานที่เป็นอย่างดีจากเรื่องราวของงานที่มีความสอดคล้องกับสถานที่ ผลงานที่ทำการติดตั้งนั้นไม่ได้ทำลายสถานที่แต่อย่างใด ด้วยจังหวะของเส้นในรูปทรงที่มีความเป็นกีฬาที่สื่อออกมาให้เห็น อย่างเด่นชัด และวัสดุที่มีความแข็งแรงก็เป็นตัวที่สื่อถึงความแข็งแกร่งของนักกีฬาได้เป็นอย่างดี ดังนั้นในการติดตั้งผลงานกับสถานที่ที่มีการสนับสนุนซึ่งกันและกันเป็นอย่างดี



ภาพที่ 82 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 1



ภาพที่ 83 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2

วิเคราะห์ผลงานเพื่อติดตั้งในตำแหน่งที่ 2

ตำแหน่งที่ 2 เป็นบริเวณป้ายสนามราชมั่งคณาภิพาสถานด้านซ้ายของป้าย ที่นำผลงานติดตั้งบริเวณดังกล่าว เนื่องจากเป็นตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจของผู้ที่เข้ามาในบริเวณสนามราชมั่งคณาภิพาสถาน เพราะตำแหน่งในการติดตั้งผลงานนั้นอยู่ระหว่างกลางของทางขึ้นทั้งสองข้าง แนวบริเวณของพื้นที่นั้นจะมีหญ้าญี่ปุ่นเป็นแนวขอบเขตจึงไม่มีการทำกิจกรรมบริเวณดังกล่าว มีเพียงแต่ผู้คนที่มาพักผ่อนหย่อนใจหรือมานั่งอ่านหนังสือ เมื่อนำผลงานชิ้นที่ 2 มาทำการติดตั้ง ทำให้บรรยากาศของพื้นที่มี ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของเส้นในรูปทรง และสามารถดึงดูดความสนใจด้วยรูปลักษณะของงานประติมากรรม ที่มีความสอดคล้อง และสัมพันธ์กับบริบทของสถานที่

จากการวิเคราะห์เมื่อนำผลงานประติมากรรมมาทำการติดตั้งกับสถานที่ ผลงานมีความกลมกลืนกับสถานที่เป็นอย่างดีจากเรื่องราวของงานที่มีความสอดคล้องกับสถานที่ ผลงานที่ทำการติดตั้งนั้นไม่ได้ทำลายสถานที่แต่อย่างใด ด้วยจังหวะของเส้นในรูปทรงที่มีความเป็นกีฬาที่สื่อออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัด และวัสดุที่มีความแข็งแรงก็เป็นตัวที่สื่อถึงความแข็งแกร่งของนักกีฬาได้เป็นอย่างดี ดังนั้นในการติดตั้งผลงานกับสถานที่ที่มีการสนับสนุนซึ่งกันและกันเป็นอย่างดี



ภาพที่ 84 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2



ภาพที่ 85 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2 (เพิ่มเติม)

ตำแหน่งที่ 2 เป็นบริเวณป้ายสนามราชภัฏวชิรวิทยาสถานด้านซ้ายของป้าย ที่นำผลงานติดตั้งบริเวณดังกล่าว เนื่องจากเป็นตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจของผู้ที่เข้ามาในบริเวณสนามราชภัฏวชิรวิทยาสถาน เพราะตำแหน่งในการติดตั้งผลงานนั้นอยู่ระหว่างกลางของทางขึ้นทั้งสองข้าง แนวบริเวณของพื้นที่นั้นจะมีหญ้าอยู่เป็นแนวบอกเขตจึงไม่มีการทำกิจกรรมบริเวณดังกล่าว มีเพียงแต่ผู้คนที่มาพักผ่อนหย่อนใจหรือนั่งอ่านหนังสือ เมื่อนำผลงานชิ้นที่ 2 มาทำการติดตั้งทำให้บรรยากาศของพื้นที่มีความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของเส้นในรูปทรง และสามารถดึงดูดความสนใจด้วยรูปลักษณะของงานประติมากรรม ที่มีความสอดคล้อง และสัมพันธ์กับรูปทรงของตัวอาคารที่มีรูปทรงโค้งสอดรับกับตัวงาน ที่มีรูปทรงที่โค้งเช่นกัน ดังนั้นตัวงานก็มีความเหมาะสมในการติดตั้งบริเวณตำแหน่งที่ 2 เป็นอย่างดีและเหมาะสมมากที่สุด

จากการวิเคราะห์เมื่อนำผลงานประติมากรรมมาทำการติดตั้งกับสถานที่ ผลงานมีความกลมกลืนกับสถานที่เป็นอย่างดีจากเรื่องราวของงานที่มีความสอดคล้องกับสถานที่ ผลงานที่ทำการติดตั้งนั้นไม่ได้ทำลายสถานที่แต่อย่างใด ด้วยจังหวะของเส้นในรูปทรงที่มีความเป็นกีฬาที่สื่อออกมา

ให้เห็นอย่างเด่นชัด และวัสดุที่มีความแข็งแรงก็เป็นตัวที่สื่อถึงความแข็งแกร่งของนักกีฬาได้เป็นอย่างดี ดังนั้นในการติดตั้งผลงานกับสถานที่ที่มีการสนับสนุนซึ่งกันและกันเป็นอย่างดี ด้วยรูปทรงของอาคารที่มีรูปทรงที่โค้งถ้ามองจากระยะไกลและจัดงานประติมากรรมก็เช่นกัน มีรูปทรงที่โค้งในส่วนบนซึ่งสอดคล้องกับอาคารได้อย่างลงตัว ดังนั้นตัวอาคารจึงมีความจำเป็นในการติดตั้งผลงานชิ้นนี้เป็นอย่างมาก ถ้าตัวอาคารขาดการติดตั้งชิ้นงานดังกล่าวแล้วก็จะทำให้ตัวอาคารขาดความน่าสนใจในทุก ๆ ด้าน จนทำให้เป็นเพียงแค่ตึกๆหนึ่งเท่านั้นเอง



ภาพที่ 86 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงานตำแหน่งที่ 2

บทที่ 6

สรุปผลงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “พลังแห่งการเคลื่อนไหว” เป็นการถ่ายทอดแรงบันดาลใจในสมัยเด็ก เป็นผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของท่าทางกีฬาที่มีพลังในการผลักดันศักยภาพของร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรง โดยเลือกกระบวนการทางศิลปะเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ออกมาเป็นผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการและหลักการต่างๆตามทักษะส่วนตัว

เมื่อข้าพเจ้าได้ทำการรวบรวมข้อมูลตามความต้องการที่จะถ่ายทอดแรงบันดาลใจออกมา เป็นผลงาน ประติมากรรมสร้างสรรค์แล้ว ก็ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตกผลึกทางความคิดและ เนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นงานประติมากรรมสร้างสรรค์

ดังนั้นจากการรวบรวมข้อมูลและทำการศึกษาค้นคว้าในการสร้างสรรค์ผลงานและ การทำวิจัยวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบประติมากรรมเพื่อการติดตั้งสนามกีฬาราชวังคลาสิกา สถานเรื่องจังหวะแห่งการเคลื่อนไหว เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงรูปแบบและ แนวความคิด ที่มีเรื่องราวและความสัมพันธ์ ความกลมกลืนกับสถานที่ในการจัดตั้งโครงการ ซึ่ง ได้รับแรงบันดาลใจในทางตรงและทางอ้อมถ่ายทอดแนวความคิดโดยการเลือกสรร รูปแบบและ เนื้อหาที่สอดคล้องกับสิ่ง ที่ต้องการและเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะที่แสดงถึงแรงบันดาลใจของ ข้าพเจ้าในการจัดวางงานประติมากรรมซึ่งคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมโดยรอบ ด้วยรูปแบบเทคนิคเฉพาะตัว ทางด้านงานประติมากรรมซึ่งผสมผสานกับการสนับสนุนงานและสถานที่ ที่จะนำผลงานไปติดตั้ง เป็นการผสมผสานศิลปะยุค ให้สอดคล้องและสมบูรณ์

อุปสรรคและปัญหาของการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์มีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ในช่วง ของการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้นแต่ละขั้นตอน เริ่มจากการค้นคว้าหาข้อมูลไปตลอดจนถึง การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ที่เกือบจะเป็นผลงานที่สำเร็จแต่จากอุปสรรคดังกล่าว ก็ทำให้เกิด กระบวนการในการแก้ ปัญหาและอุปสรรคใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ในบางครั้งก็ทำให้เกิดแนวความรู้และ การค้นคว้าทดลองสิ่งใหม่ ๆ

สถานที่กับผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่มีการติดตั้งกับสถานที่นั้น มีปัญหาอยู่รอบด้าน แต่ปัญหาที่เห็นเด่นชัดคือขนาดของสนามที่มีขนาดที่ใหญ่มากจนแทบจะควบคุมไม่ได้ แต่ก็สามารถมีทางแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการจำกัดพื้นที่ในการติดตั้งโดยกำหนดพื้นที่ที่จะติดตั้งที่มีความสำคัญและมีขนาดที่ไม่ใหญ่มากเกินไป บริเวณที่เลือกก็เป็นป่าสนามที่มีความโดดเด่นและมีบริเวณพื้นที่ที่ไม่ใหญ่มากสามารถติดตั้งงานประติมากรรมได้อย่างเหมาะสมแต่งงานประติมากรรมที่ทำการติดตั้งนั้นจะต้องมีขนาดที่ใหญ่ให้สอดคล้องกับพื้นที่ในการติดตั้งตามไปด้วยดังนั้นงานที่ติดตั้งตามโครงการก็จะมีขนาดที่ใหญ่กว่างานจริงโดยประมาณ 3-4 เท่าบริเวณดังกล่าวมีความสำคัญก็จริงอยู่แต่ขาดสิ่งที่ย้ำความเป็นกีฬาเป็นอย่างมาก งานที่ไปทำการติดตั้งก็ทำให้สถานที่มีความสมบูรณ์ มีการสนับสนุนระหว่างงานกับสถานที่เป็นอย่างดีและประโยชน์การใช้สอยของพื้นที่นั้น ก็ยังมีความสมบูรณ์อยู่อย่างปกติ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเพราะโดยส่วนมากแล้วพื้นที่ในการติดตั้งงานประติมากรรมมีประชาชนใช้ในการนั่งพักผ่อนซึ่งจำนวนประชาชนที่ใช้สอยในพื้นที่นั้นน้อยมากถ้าเปรียบเทียบกับพื้นที่โดยรวมในส่วนตัวอาคารนั้นมีลักษณะเป็นแบบปิดโดยส่วนใหญ่จึงมีความรู้สึกถึงความอึดอัด แต่งานที่ทำการติดตั้งนั้นมียอดประกอบที่มีลักษณะที่เปิดและปิดที่สอดคล้องกับทำให้งานที่ทำการติดตั้งไม่มีความแปลกแยกซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมากในโครงการติดตั้งดังกล่าว

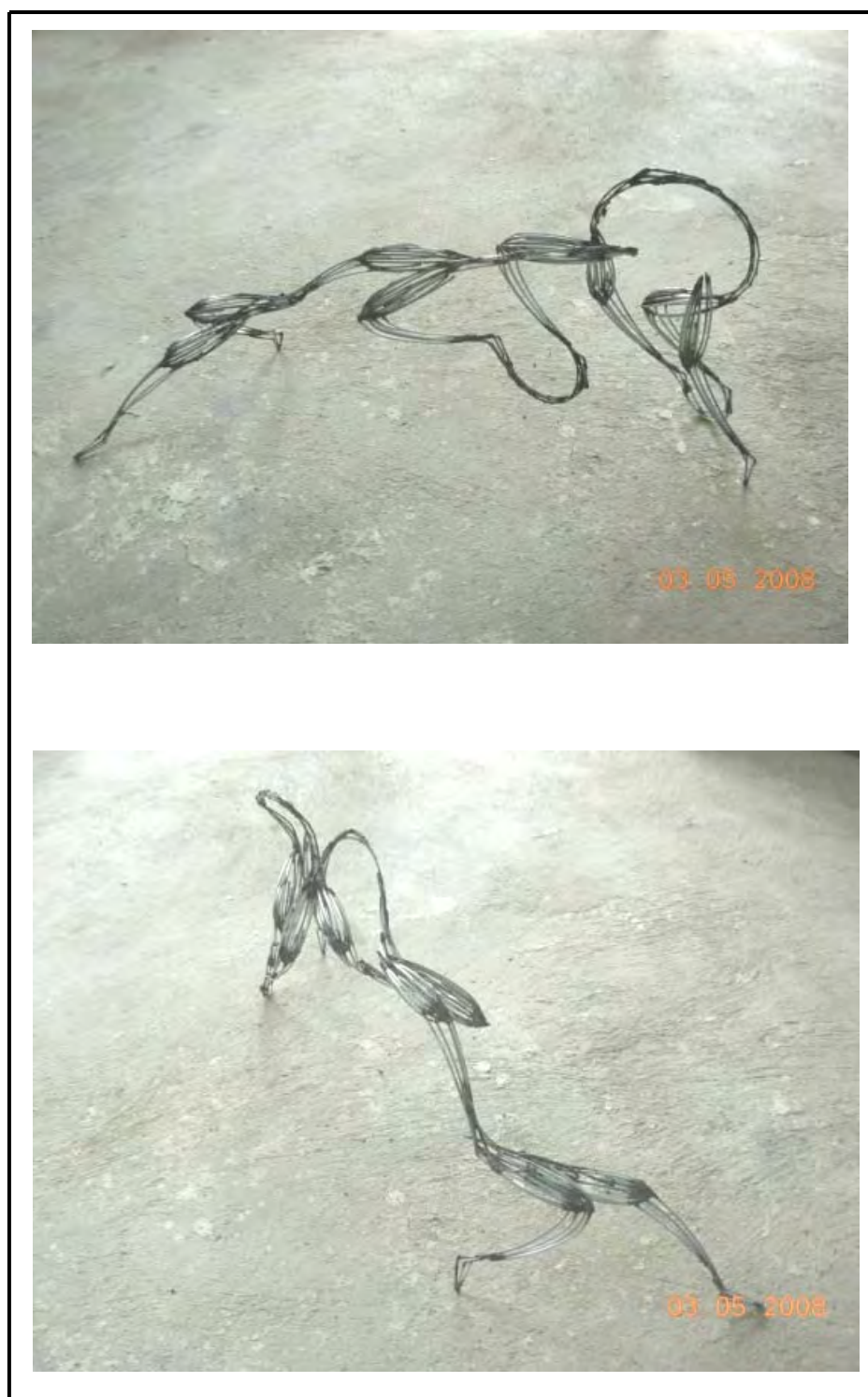
ปัญหาด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นเป็นอุปสรรคต่อการทำงานอยู่ตลอดเวลาเริ่มจากการที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงตามความต้องการที่จะถ่ายทอดออกมา ซึ่งอาศัยการค้นคว้าบวกกับประสบการณ์โดยผ่านขั้นตอนและการบวนการคือ เริ่มจากการสร้างสรรค์แบบจำลอง 3 มิติ ซึ่งมีขนาดเล็กและต้องมาขยายออกมาเป็นชิ้นงานประติมากรรมสร้างสรรค์ที่มีขนาดที่ใหญ่ให้ตรงตามสัดส่วนที่ถูกต้องและอารมณ์การถ่ายทอด ปัญหาก็เกิดขึ้นในเรื่องของน้ำหนักที่มากเกินไปที่คาดเอาไว้ เนื่องจากขนาดจำลอง 3 มิตินั้น มีขนาดเล็กก็เลยไม่มีปัญหาในเรื่องโครงสร้างและแรงกดด้วยน้ำหนักของตัวเอง ซึ่งแตกต่างกับโครงสร้างที่ใหญ่บางจุดบางส่วนถ้าทำการประกอบไม่เหมาะสมหรือไม่ได้ใส่ใจในการเชื่อมต่อ ก็จะทำให้โครงสร้างผิดไปจากแบบจำลอง 3 มิติ ด้วยน้ำหนักของโครงสร้างและยังมีปัญหาในเรื่องของรายละเอียดของพื้นผิวงานประติมากรรม เนื่องจากแบบจำลอง 3 มิตินั้นมีขนาดเล็กจึงไม่สามารถทำพื้นผิวเพื่อศึกษาหาความน่าสนใจได้ตามความต้องการ เมื่อขยายเป็นงานที่ใหญ่ขึ้นจะทำให้ไม่สามารถควบคุมพื้นผิวที่มีขนาดที่ใหญ่ขึ้นได้ในช่วงระยะแรก แต่ด้วยปัญหาดังกล่าวก็ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความรู้ใหม่ในการสร้างพื้นผิวที่มีพื้นเป็นแผ่นหลักปิดทับด้วยเหล็กเส้นต่างขนาดกันแล้วเมื่อสร้างเสร็จไปได้ระยะหนึ่งก็ทำให้เกิดการทดลองในการทำเส้นให้ตัดกันในทิศทางบางจุดบางส่วนและการเว้นช่องว่างในบางพื้นที่และพื้นผิว ซึ่งทำให้ผลงาน

วิทยานิพนธ์เกิดความน่าสนใจกว่าที่ตั้งเอาไว้ โดยสรุปแล้วปัญหาที่มีส่วนใหญ่อคือเรื่อง ราคาสินค้า (เหล็กเส้น) น้ำหนักของโครงสร้างและการควบคุมพื้นผิวที่ใหญ่ขึ้น ในการแก้ไขปัญหและอุปสรรคต่าง ๆ นั้นได้มีการพิจารณาอุปสรรคอย่างละเอียดเพื่อเป็นข้อมูลในการแก้ไขปัญหและเป็นความรู้ในเชิงปฏิบัติการในลำดับต่อไป



ภาพที่ 87 พื้นผิวที่มีความแตกต่างเป็นอย่างมากระหว่างแบบจำลอง 3 มิติ กับงานจริง



ภาพที่ 88 แบบจำลอง 3 มิติ มีน้ำหนักรที่เบาเลยไม่มีปัญหาเรื่องน้ำหนักกดในโครงสร้าง



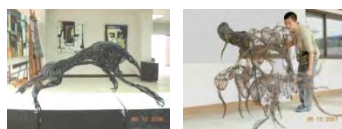
ภาพที่ 89 การทำงานจริงมีปัญหาเรื่องน้ำหนักจึงต้องมีการค้ำเพื่อประคองโครงสร้างและในการเชื่อมโครงสร้างต้องมีการเอาใจใส่ในทุกรายละเอียด

ประมวลผลงาน

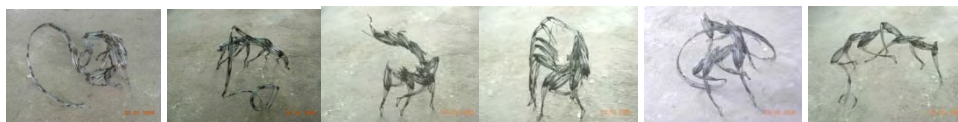
ชุดที่ 1



ชุดที่ 2



ชุดที่ 3



ชุดที่ 4



ภาพที่ 90 ประมวลผลงาน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์ จำกัด, 2531.
- ธีระ อาชวเมธี. ปรัชญาจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2531.
- สมคิด หงส์สุวรรณ. วาดเส้นแรงเงา. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์; 2546
- อารี สุทธิพันธุ์. ศิลป์นิยม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2535

ภาษาต่างประเทศ

- Phyllis,Tuchman. George Segal. New York. :Abeville Press, 1983.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายวรพจน์ แซ่เล่า
เกิด	21 ตุลาคม พศ.2524
ที่อยู่	89 ถนน ปาดังเบซาร์ ต.สะเดา อ.สะเดา จ.สงขลา 90120
	badboy7743@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา	โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา ต.สะเดา อ.สะเดา จ.สงขลา
มัธยมต้น	โรงเรียนสะเดาบรรดาศักดิ์ชัยกัมพลานนท์อนุสรณ์ ต.สะเดา อ.สะเดา จ.สงขลา
มัธยมปลาย	โรงเรียนสะเดาบรรดาศักดิ์ชัยกัมพลานนท์อนุสรณ์ ต.สะเดา อ.สะเดา จ.สงขลา
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ต.เขารูปช้าง อ.เมือง จ.สงขลา
ปริญญาโท	ศ.ม. ประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร