ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art)

A Virtual Sculpture for the Feeling of Living (Bios-Art)

ตฤณ กิตติการอำพล[1] | Trin Kittikanampol
ปภาดา นาวากาญจน์[2] | Paphada Navakarn
อาณัฏ ศิริพิชญ์ตระกูล[3] | Arnut Siripithakul

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แบบวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อนำเสนอแนวความคิด และเพื่อให้เกิดการตระหนักถึงการให้ความสำคัญระหว่างความรัก ความอบอุ่น ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล

[1]รองศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ติดต่อได้ที่: trink@go.buu.ac.th

[1]Associate Professor Dr., Visual Arts and Design Faculty of Education, Burapha University, e-mail: trink@go.buu.ac.th

[2]อาจารย์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม ติดต่อได้ที่: paphada.n@chandra.ac.th

[2]Department of information Technology and Digital Innovation Faculty of Science, Chandrakasem Rajabhat University, e-mail: paphada.n@chandra.ac.th

[3]ผู้ช่วยศาสตรจารย์ ดร.สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ติดต่อได้ที่: arnut.si@rmutp.ac.th

[3]Assistant Professor Dr., Industrial Design Faculty of Architecture and Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, e-mail: arnut.si@rmutp.ac.th

2) เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สามารถเชื่อมโยงกันกับแนวความคิดได้อย่างลงตัว 3) เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานศิลปะออกไปสู่สาธารณะชน สามารถเป็นประโยชน์แก่ นิสิต นักศึกษา และผู้ที่มีความสนใจ มีการดำเนินการเป็น 3 ระยะดังนี้ ระยะที่ 1 ศึกษา ค้นคว้า ระยะที่ 2 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ถ่ายทอดและสร้างเป็นภาพร่างให้สอดคล้องสัมพันธ์กับแนวความคิด ระยะที่ 3 ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานจริง เพื่อจัดแสดงผลงาน และตีพิมพ์บทความวิจัย

ผลวิจัยพบว่า 1) ผลงานประติมากรรมที่เกิดจากการศึกษา ค้นคว้า เกิดความประจักษ์ในการสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก เนื้อหา แนวความคิด รูปแบบ เทคนิค และวิธีการ ผ่านการวิเคราะห์ ให้เกิดความสอดคล้องเชื่อมโยงกับความสำคัญระหว่างความรัก ความอบอุ่น ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ในการดำรงชีวิตอย่างสมดุลผ่านผลงานประติมากรรม จากการแทนค่าความหมายด้วยทัศนธาตุ เช่น การใช้รูปทรง วัสดุ สี หรือพื้นผิว 2) ผู้วิจัยพัฒนาผลงานประติมากรรม ผ่านจินตนาการถ่ายทอด รูปลักษณ์ออกมาเป็นกระบวนการการสร้างสรรค์ กรอบแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาผลงาน อย่างเป็นขั้นเป็นตอน เพื่อให้เข้าใจในกระบวนวิธีคิด เช่น ความคิดนำเนื้อหา หรือเนื้อหานำความคิด การค้นหารูปแบบตามหลักวิธีการผสมผสาน กับโครงสร้างมูลฐานทางทัศนศิลป์ เพื่อให้ได้มาซึ่งประติมากรรม ด้วยเหตุและผล จนเกิดองค์ความรู้ใหม่ เกิดความสมบูรณ์ภายในเล่มนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิจัยเรื่องประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) เป็นชุดผลงานจำนวน 5 ชิ้น บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตในปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องมากมาย การใช้เทคโนโลยีเกินความจำเป็น เพราะฉะนั้นแล้ว เทคโนโลยีมีความสำคัญที่ควรจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ไม่ได้นำมาใช้จนเกิดการลืมความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ การใช้ให้เกิดความพอเพียง เพื่อให้เกิดความสมดุลของมนุษย์กับเทคโนโลยี 3) ผลงานผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการคัดเลือกผลงาน แสดงนิทรรศการหมุนเวียน ณ อาคารนิทรรศการ 6 เดือน มีนาคม 2569 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป เป็นการเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ และได้รับการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารผลงานทางวิชาการระดับชาติผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เริ่มจากแรงบันดาลใจ การสังเคราะห์แนวความคิด และการพัฒนารูปทรง

สามารถก่อให้เกิดรูปแบบประติมากรรมที่สื่อความหมายเชิงสัญญะ เกี่ยวกับความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเทคโนโลยีได้อย่างชัดเจน ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ด้านกระบวนการจากการสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย

คำสำคัญ: ประติมากรรมร่วมสมัย เสมือนจริง ความรู้สึก การดำรงชีวิต ไบโอ-อาร์ท

Abstract

This research, titled Virtual Sculpture and the Sense of Living (Bios-Art), is a qualitative study employing a practice-led research methodology in visual arts. The objectives are threefold: (1) to present conceptual ideas that emphasize the values of love, warmth, and humanity's inherent essence in living a balanced life; (2) to develop a creative process in sculptural practice that effectively integrates with these concepts; and (3) to communicate and share artistic outputs for the advancement of knowledge among students, scholars, and the general public. The research process was conducted in three phases: (1) study and investigation, (2) analysis and conceptual sketching, and (3) creative production of sculptural works, followed by exhibition and publication.

The findings indicate that the resulting sculptures effectively convey emotions, conceptual ideas, and formal qualities, while demonstrating a coherent integration of artistic techniques and methods that align with the overarching theme of human balance. The creative process demonstrated a systematic development of ideas, informed by imagination, theoretical frameworks, and principles of visual art, contributing to the advancement of knowledge in sculptural practice. The study produced five sculptural works under the Bios-Art theme, which explore contemporary life in the context of technological development. Although the works recognize the importance of technology, they emphasize the

necessity of its measured use to maintain harmony with human nature. The works were selected for a national rotating exhibition at the National Gallery, National Museum, in March 2026, and the research article has been published in a peer-reviewed national academic journal.

Keywords: Virtual Sculpture, Contemporary Art, Feeling, Living, Bios-Art

บทนำ

ประติมากรรมเป็นหนึ่งในสาขาทัศนศิลป์ การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมจะมีลักษณะที่มีความแตกต่างจากศิลปะแขนงอื่น ๆ คือจะเป็นลักษณะการสร้างรูปทรงที่เป็น 3 มิติ ความกว้าง ความยาว ความลึก มีลักษณะแน่นตัน (Solid Form) (ชลูด นิ่มเสมอ, 2531: 220) การใช้วัสดุ เทคนิค และวิธีการ ครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหมือนจริง กึ่งนามธรรม และรูปแบบนามธรรมหรือตามความรู้สึก (Abstraction) เป็นการสร้างผลงานประติมากรรม ที่มีความเป็นจริง และไม่มีความจริงเหลืออยู่ เพราะผู้วิจัยตัดทอนให้เหลือแต่รูปทรงที่ก่อให้เกิดความงาม อารมณ์ และความรู้สึก เป็นศิลปะที่ผู้วิจัยสร้างผลงานที่เหนือความเป็นจริง แสดงเนื้อหาสาระ แสดงออกในรูปนามธรรมที่ถูกแทนค่าของความหมาย ความรู้สึก แต่ไม่ยากที่เข้าใจ จึงจะสามารถที่จะเข้าใจในการสร้างเรื่องราวของนามธรรมที่ผู้วิจัยสร้างออกมาได้

ในการทำวิจัยครั้งนี้ การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมของผู้วิจัย ได้มีการพัฒนาผลงานทั้งด้านโครงสร้างมูลฐานทางศิลปะ เช่น เนื้อหา รูปแบบ รูปร่าง รูปทรง เทคนิควิธีการที่หลากหลาย การปั้น การหล่อ การเชื่อมโลหะ การแกะสลัก ทั้งหมดทั้งมวลขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมาย แต่ยังคงไว้ซึ่งคุณค่าทางสุนทรียะเป็นตัวส่องนำทางในการวิจัยเรื่องประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art)

โลกวันนี้ได้มาถึงจุดเลี้ยวต่อที่วัฒนธรรมได้หักมุมจากสังคม จากแต่ก่อนมีศูนย์กลาง อยู่ที่เครือข่าย วิทยุ ทีวีและโทรศัพท์มาสู่เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่อุดมไปด้วยข้อมูลข่าวสาร ซึ่งผลักดัน ให้สังคมก้าวสู่สังคมดิจิทัล (Digital Society) ในปัจจุบันนี้ทั่วโลกมีมนุษย์ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ประมาณ 200 ล้านคน หรือร้อยละ 3.2 ของประชากรโลกเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาแห่งเดียว มีผู้ใช้ถึง 80 ล้านคน สำหรับประเทศไทยนั้น กระแสการ

พัฒนาประเทศที่มีเป้าหมายที่ “สังคมและเศรษฐกิจฐานความรู้” โดยหันไปเน้นการสร้าง “คนงานความรู้” (Knowledge Worker) ให้พร้อมรับโครงสร้างแรงงานที่จะแปรเปลี่ยนไปในอนาคต และการสร้างองค์ความรู้ วิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ ที่นับวันจะมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตมนุษย์มาก ชาวโลกหันมานิยมใช้อินเทอร์เน็ต Inter Connection Network เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีขนาดใหญ่ (จิตร์ทัศน์ ฝักเจริญผล, 2519: 18) กระแสคลื่นเทคโนโลยีสารสนเทศ โถมถั่งไปทุกแวดวง ไม่ว่าแวดวงการศึกษา ธุรกิจ การเงิน การแพทย์ การท่องเที่ยว และการบริการ จนกล่าวได้ว่าข่าวสาร และการสื่อสารต่าง ๆ เท่าที่มนุษย์เคยใช้งานมา ต่างถูกแปลงเป็น ดิจิทัล (Digitized) แล้วแทบทั้งสิ้น กระแสการแข่งขันรุนแรง นวัตกรรม และรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ จะทยอยไหลหลากตามมา วันนี้เรามีการดำเนินธุรกรรมต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิ เช่น พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce) การศึกษาทางไกล (e-Education) โทรเวช (e-Medicine) โทรบันเทิง (e-Entertainment) และการเมืองอิเล็กทรอนิกส์ (e-Politics) ทุกสิ่งที่กล่าวถึงเหล่านี้ ล้วนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตความคิด และการทำงานของเรานี่ไม่ใช่ สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตอนนี้ โครงข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นโครงข่ายเปิดให้ประชาคมโลกใช้กันอย่างเสรี จึงย่อมมีผลกระทบทั้งในแง่ดีและร้ายต่อสิทธิส่วนบุคคล และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของมนุษย์จะเห็นได้ว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ “วิชา” แต่ขณะเดียวกันการสัมผัสกับภาพมายาก็อาจนำมาซึ่ง “อวิชา” ได้ โดยนัยนี้พื้นที่ (Space) การเรียนรู้เสมือนจริงก็อาจจะเปลี่ยนเป็น “พื้นที่เล่น พื้นที่เซ็กส์ พื้นที่เสี่ยง “หรือแม้แต่” สนามรบ สนามรัก สนามการค้า “ได้ฉับพลันทัน” ทีที่คลิ๊ก และนั่นก็เท่ากับว่าท่ามกลางการท่องอินเทอร์เน็ต ก็ต้องผจญกับความ “เสี่ยง” (Risk) ต่อข้อมูลขยะที่ไม่ประเทืองปัญญา หรือไม่ก็เสี่ยงต่อพิษภัยและตกเป็นเหยื่อของ “ผู้ผลิตโลภ” หรือ “อาชญากรไร้เงา” ได้อย่างไม่ทันรู้เนื้อรู้ตัว ความเสี่ยงบางสิ่งบางอย่างที่ดู “กำกวม” และไม่ชัดเจนพอที่จะจำแนกแยกแยะความดี-เลวได้ต่างหาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับความเป็นเสมือนที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตหรือไซเบอร์นี้เอง ที่ดูจะเปิดพื้นที่พร่ามัวเหล่านี้ไว้มาก ซึ่งท้าทายต่อสำนึกจริยธรรมอย่างมหาศาล ดังที่ว่า

ความเป็นเสมือนหรือพื้นที่เสมือนจริงนี้เองที่ดูจะกลายเป็นบริบทสำคัญของโลกยุคใหม่ หรือโลกยุคโลกาภิวัตน์และยุคอินเตอร์เน็ต ซึ่งการเข้ามามีส่วนร่วมของเทคโนโลยี

สารสนเทศหรืออินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน จะทำให้เกิดความจริงเทียม (Virtual Reality) ผู้ใช้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมด้วยรับทุกข์และสุขเสมือนจริงทุกประการ เพียงแต่ว่ามัน “ไม่จริง” การได้ลงไปสัมผัสกับความจริงเทียม จะทำให้มนุษย์ได้สามารถทดลองความถูกผิดจากเครื่องก่อนการนำไปปฏิบัติจริงได้ แต่ถ้าความจริงเทียมที่ผ่านเข้ามาสู่การรับรู้อย่างมากและไม่ขาดสายนั้น อาจจะก่อให้เกิดความฉงนสนเท่ห์อย่างใหญ่หลวง สิ่งที่ตามมาก็คือการแยกไม่ออกว่าอะไรแท้ อะไรเทียม อันจะเป็นคลื่นแห่งความสับสนอย่างใหม่ของมนุษย์ชาติอย่างแน่นอน เทคโนโลยีเข้าถึงง่ายมีความสะดวกสบายในการใช้ พร้อมทั้งการที่จะควบคุมดูแลก็อาจไม่ทั่วถึง เพราะเทคโนโลยีมีขอบเขตที่กว้างขว้าง ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาเทคโนโลยี และเลือกใช้อย่างเหมาะสม เราจะต้องช่วยกันเติมภูมิคุ้มกันทางสังคมให้สังคมเข้มแข็ง คงไม่ใช่แค่ใครคนหนึ่ง แต่ต้องเป็นกลุ่มคนที่รวมตัวกันที่จะมาช่วยกันรักษาสังคมให้คืนสภาพเราต้องเริ่มตั้งแต่ครอบครัวที่ต้องเติมความรัก ความอบอุ่น ความเอาใจใส่ให้กันและกัน สร้างหน่วยที่เล็กที่สุดของสังคมให้มีชีวิตชีวา ครอบครัวที่เข้มแข็งต้องมีรากฐานทางสังคมที่ดี เหมือนร่างกายมนุษย์ที่มีกระดูกสันหลังช่วยให้เราทรงตัวอยู่ได้ ในภาวะปัจจุบันเราจะเห็นว่าคนในสังคมเริ่มเป็นคนไร้รากแก้ว รากฝอย คือเป็นคนที่ไม่มีความผูกพัน ไร้ซึ่งธรรมชาติของความเป็นคน เมื่อไม่ผูกพันก็ไม่เกิดความรู้สึกรัก ต่อสังคมหรือแม้กระทั่งครอบครัว และถูกชักจูงเข้าสู่การยอมรับกระแสความเป็นไปที่เชี่ยวกรากของสังคมโลกาภิวัตน์ได้ง่าย เมื่อไร้ราก สังคมก็ไร้แกนและอ่อนแอลง ความรัก ความอบอุ่น จึงเป็นสิ่งสำคัญที่เราต้องเริ่มใส่ใจให้กับคนรอบข้าง

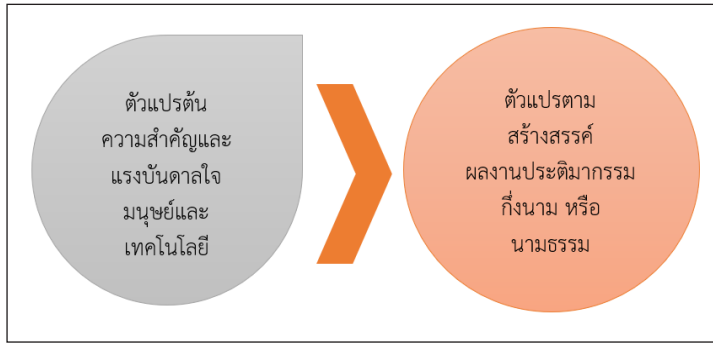
อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ (ม.ป.ป.: 7) กล่าวไว้ว่า การดำรงอยู่ของมนุษย์ ในปัจจุบันคงไม่อาจหลีกเลี่ยงได้กับสภาพแวดล้อม รอบ ๆ ตัว ที่เต็มไปด้วยมลพิษต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ที่มีผู้คน อยู่อาศัยเป็นจำนวนมากการดำรงอยู่ของผู้คนที่ต่างเขาแสวงหาสิ่งที่ตนเองปรารถนาล้วนถูก รวบรวมอยู่ในเมืองที่เจริญแล้ว ทั่วทุกมุมโลก การมุ่งหน้าค้นหาตามความปรารถนาของแต่ละคนเป็นชิมที่ก่อเกิดของการใช้สอยทรัพยากรการบริโภคและการสร้างวัตถุสิ่งของที่จำเป็นต่อการดำรงอยู่ เกิดขึ้นตามมาอย่างมากมายเมื่อมีการบริโภคเกิดขึ้นย่อมต้องเกิดสิ่งที่เป็นมลพิษ ขยะ และสิ่งของที่เหลือใช้ จากความจำเป็นนั้นแล้ว การดูแลการรู้จักใช้บริโภคทรัพยากรต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องเอาใจใส่และเรียนรู้ถึงกระบวนการต่าง ๆ ตั้งแต่การนำมาใช้ ใช้อย่างไรให้คุ้มค่าต่อการดำรงอยู่ของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ที่อยู่ร่วมกันด้วย

ด้วยแรงบันดาลใจจากข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยนำมาเป็นแรงขับในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม โดยผ่านกระบวนการแปรเปลี่ยนทางโครงสร้างมูลฐานทางทัศนธาตุในรูปแบบลักษณะเฉพาะตัว ในชุด ชีวะและศิลปะ (Bio and Art) ที่สามารถสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก ที่สอดคล้องกับเนื้อหาให้เกิดการตระหนักถึงการให้ความสำคัญระหว่างความรัก ความอบอุ่น ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ในการดำรงชีวิตอย่างสมดุลด้วยเทคโนโลยี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเสนอแนวความคิดและเพื่อให้เกิดการตระหนักถึงการให้ความสำคัญระหว่างความรัก ความอบอุ่น ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล
2. เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สามารถเชื่อมโยงกันกับแนวความคิดได้อย่างลงตัว ที่สามารถสะท้อนถึงความสมดุลธรรมชาติของมนุษย์และเทคโนโลยี
3. เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานศิลปะออกไปสู่สาธารณะชน สามารถเป็นประโยชน์แก่ นิสิต นักศึกษา ผู้ที่มีความสนใจ และเป็นแนวทางการศึกษา การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัยการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิดในการวิจัยการสร้างสรรค์
ที่มา: ตฤณ กิตติการอำพล (2568)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การศึกษาคว้า ความสำคัญและแรงบันดาลใจ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลงานประติมากรรม

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

เนื้อหาความสัมพันธ์ระหว่าง เทคโนโลยีกับสังคมมนุษย์ ความรัก ความอบอุ่น ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล

แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรง และความรู้สึกของความรักของผู้วิจัยต่อสิ่งที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว และสังคมโดยนำเสนอออกมาในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

เทคนิควิธีการ แกะสลักไม้ ผสมโลหะ และเชื่อมโลหะ

จัดแสดงผลงาน

วิธีการศึกษา

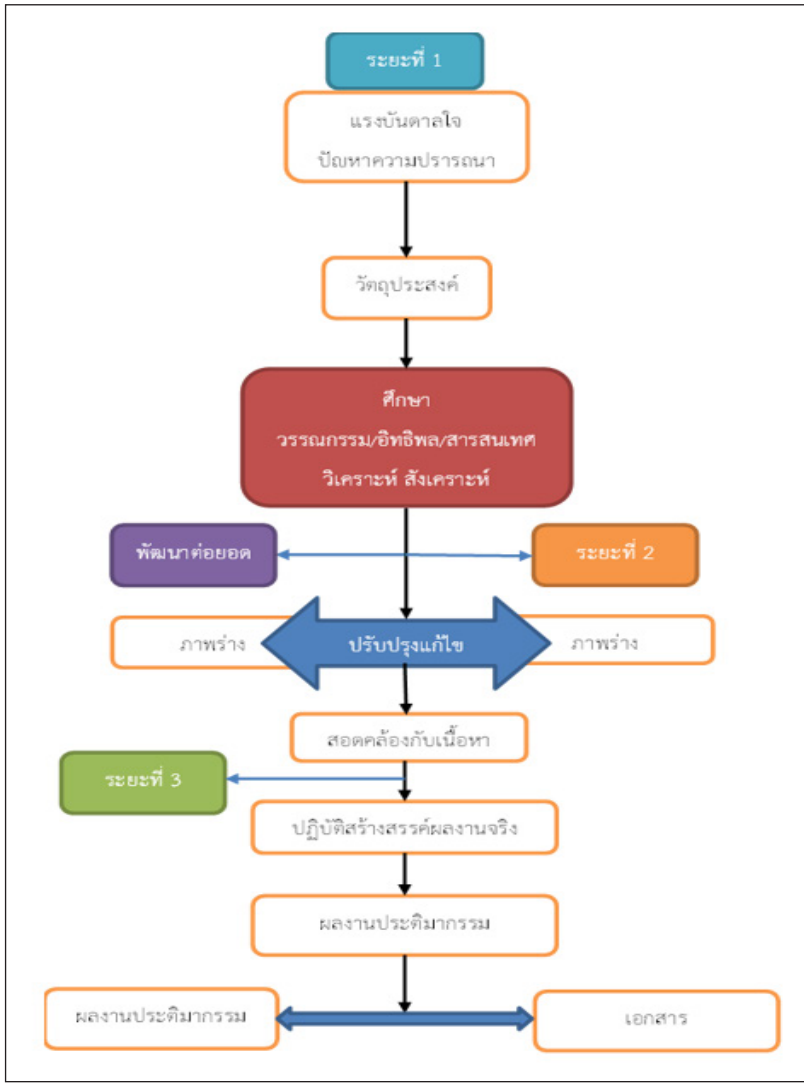
การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ (Practice led Research) มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดทางชีวะ และจากสิ่งแวดล้อมการดำเนินชีวิตที่เข้ามามีผลกระทบต่อความรู้สึก โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัย มีการดำเนินการเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษา ค้นคว้า ข้อมูล ข่าวสาร จากสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องตลอดจนเหตุการณ์ทีเกิดขึ้นในปัจจุบัน

ระยะที่ 2 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ถ่ายทอดและสร้างเป็นภาพร่างตามมโนคติเฉพาะตัว จากจินตนาการที่เป็นอารมณ์ ความรู้สึกเฉพาะตัว สเกตซ์ภาพร่างให้สอดคล้องสัมพันธ์กับแนวความคิด

โดยการหาความเที่ยงตรง (Validity) โดยจะนำแบบร่างสเกตซ์ นำเสนอต่อผู้ทรงที่เป็นผู้เชี่ยวชาญอิสระ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อให้แบบร่างที่ใช้วัดตัวแปรมีความถูกต้อง ครอบคลุมเนื้อหาสาระ

ระยะที่ 3 ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานจริงโดยนำแบบร่างมาขยายเป็นผลงานจริง เพื่อจัดแสดงผลงาน และตีพิมพ์บทความวิจัย



ภาพที่ 2: แผนภูมิ ขั้นตอนวิธีการดำเนินการ
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)

ใบรับรองประเมินจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
เลขใบรับรองประเมินจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ รหัสโครงการ IRE-006-2025
เลขหนังสือรับรอง IRB-COE-004-2025 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

อภิปรายผล

บทสรุปจากการวิจัย: ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) จากการพัฒนาต่อยอดจากโครงการถ่ายทอดงานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ ปี 2561 “ครุศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติ รุ่นที่ 9” และโครงการ The International Biennial of Sculpture 2010, Resistencia, Chaco, Argentina) ชื่อผลงาน โลกาภิวัฒน์ (Globalization) ผลจากการทำงานพบว่า การคลี่คลายรูปทรงที่เกิดจากแรงบันดาลใจ เนื้อหาเรื่องราว สิ่งที่สะท้อนถึงสภาวะสังคมของมนุษย์ สถาบันครอบครัว ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัตถุนิยม การใช้เทคโนโลยีสื่อสาระสนเทศ ในสังคม 4.0 ในยุคโลกดิจิทัล แรงบันดาลใจ แรงปะทะ ที่สามารถพบเห็นรอบ ๆ ตัว จากการใช้สื่อสารสนเทศ เทคโนโลยีต่าง ๆ เกินความพอดี จนลืมความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่ถูกทำลาย สิ่งเหล่าแสดงให้เห็นถึงอิทธิพล เป็นวงกว้าง และมีแต่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ การพัฒนาการอย่างรวดเร็วทำให้มีการนำไปใช้เพื่อความบันเทิงในหลายรูปแบบ เช่น เผยแพร่ตัวตน (Identity Network) เผยแพร่ผลงาน (Creative Network) ความสนใจตรงกัน (Interested Network) โลกเสมือน (Virtual life/Game online) ขยะต่าง ๆ ที่เพิ่มขึ้น เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ที่กล่าวมาแล้วนั้นมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต การดำเนินชีวิตต่อสังคม ครอบครัวของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จนต้องมีการปรับตัวเพื่อการดำเนินชีวิต เพื่อให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ยุคเทคโนโลยี แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ต้องยอมรับถึงคุณประโยชน์ที่มีอย่างมากมายเช่นกัน ซึ่งมันก็แฝงด้วยโทษมหันต์เช่นกัน เราสามารถพบเห็นอย่างมากมายในรอบ ๆ ตัวเรา โครงข่ายเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นโครงข่ายที่เปิดให้ทุกคนมีสิทธิ์ใช้กันได้อย่างเสรี จึงย่อมมีผลกระทบทั้งแง่ดีและร้าย วัฒนธรรมใหม่กำลังเกิดขึ้น และส่งผลอันร้ายแรงในปัจจุบัน คือ วัฒนธรรมมนุษย์ก้มหน้า ซึ่งปัจจุบันนี้เราสามารถพบเห็นได้ตลอดไม่ว่าจะไปที่ไหน ทำกิจกรรมอะไรตามท้องถนนเพราะปัจจุบันนี้เรามีสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตกัน

อย่างน้อยคนละ 1 เครื่อง หรืออาจมากกว่า 1 เครื่อง ทำให้เราไม่ค่อยใส่ใจคนรอบข้าง จนลืมรอบข้าง ปฏิสัมพันธ์ที่อยู่บนโลกไซเบอร์ ไม่ใช่ปฏิสัมพันธ์กับโลกแห่งความเป็นจริง ที่จริงแล้วระบบเน็ตเวิร์คไม่ได้แตกต่างไปจากเทคโนโลยีแบบอื่น ๆ เลย มันเป็นเพียงแค่เครื่องมืออย่างหนึ่งของพวกเราเพียงแต่เราต้องคำนึงถึง การใช้ความรับผิดชอบ และที่สำคัญที่สุดคือธรรมชาติของมนุษย์ คือความรัก ความอบอุ่น ที่เรามอบให้แก่กันและกัน สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติต่าง ๆ โดยเฉพาะสถาบันครอบครัวที่เราต้องมีความรับผิดชอบที่ต้องรู้จักมอบความรัก การมองหาสิ่งที่ดีต่อกันและกัน สร้างความเข้มแข็ง สร้างรากแก้วให้แก่ครอบครัว ให้เขาได้รับแต่สิ่งที่ดีเรียนรู้ธรรมชาติของมนุษย์ จะทำให้เขาเติบโตขึ้นมาอย่างเข้มแข็ง บนความรัก ความอบอุ่น จึงเป็นสิ่งที่เราควรมอบให้แก่กันและกัน การควบคุมจัดการจึงตกอยู่กับพวกเราทุกคน ที่ต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณ ความรับผิดชอบและธรรมชาติของความเป็นมนุษย์เรา จึงเป็นแรงบันดาลใจ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ที่สามารถเชื่อมโยงกันกับแนวความคิด

การสร้างสรรค์ผลงาน

วิจัยเรื่อง ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art)
ผลงานการสร้างสรรค์ประติมากรรม อย่างน้อยไม่ต่ำกว่า 5 ผลงาน
ผลงานที่นำเสนอ : ประติมากรรม
ปี พ.ศ. 2568
เทคนิค : แกะไม้ ผสมโลหะ และเชื่อมโลหะ

แนวคิด

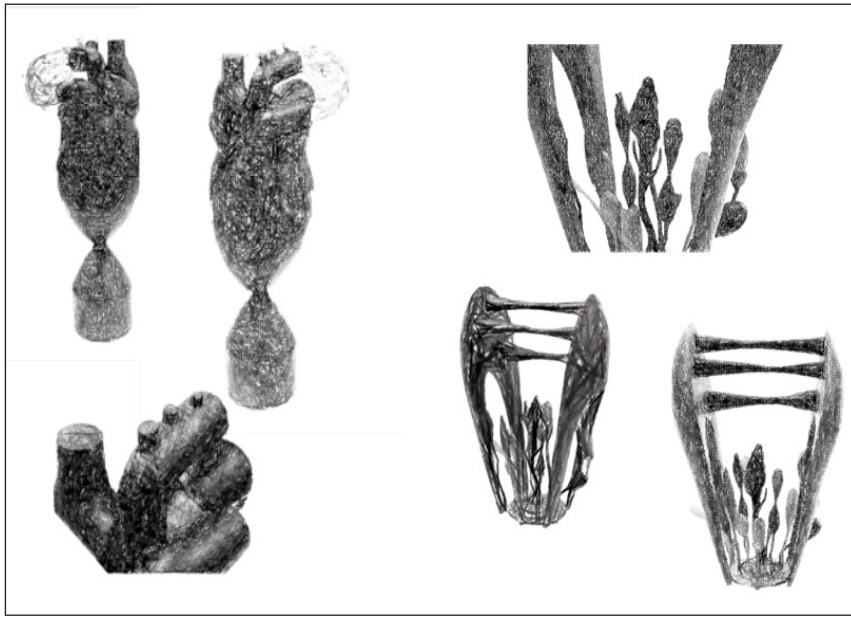
การให้ความสำคัญระหว่างความรัก ความอบอุ่น ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ในการดำรงชีวิตอย่างสมดุลด้วยเทคโนโลยี การสร้างความรักและความอบอุ่นในครอบครัวจะเป็นเสมือนภูมิคุ้มกันให้ครอบครัว และจะเป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับการสร้างความมั่นคงให้กับสังคม

ภายในเรื่องราว

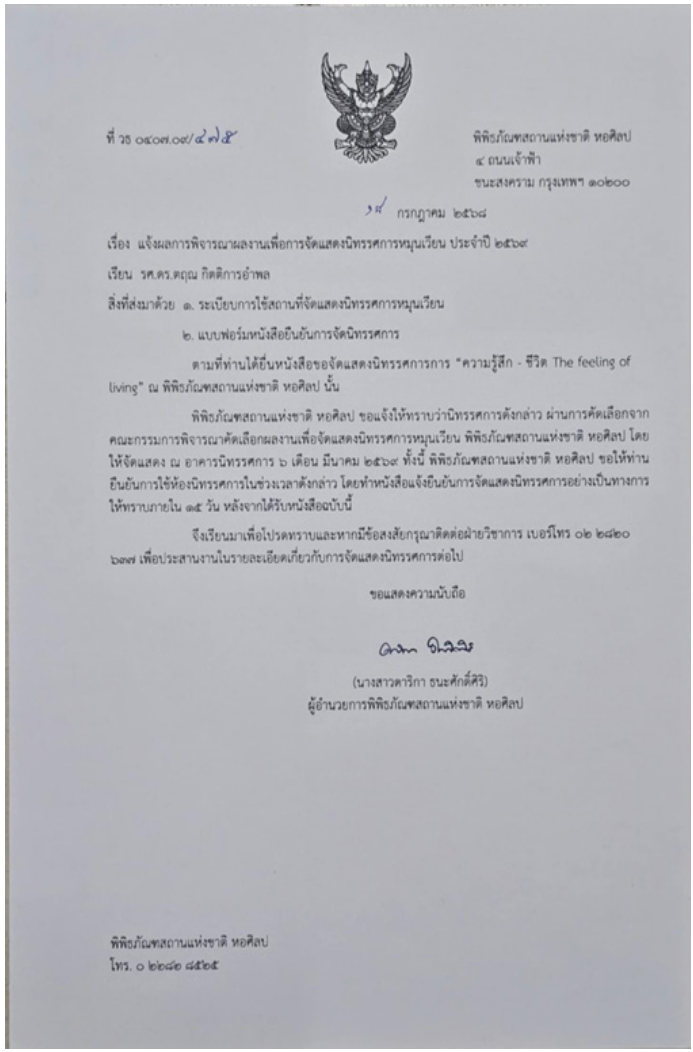
จากเรื่องราวที่นำมาสร้างเป็นแรงบันดาลใจ ในสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่ผ่านกระบวนการทางศิลปะ การคิด วิเคราะห์ การจัดการกับองค์ประศิลป์ คลี่คลายปรับเปลี่ยน พัฒนาต่อยอด จนเป็นผลงานประติมากรรมที่มีความสมบูรณ์ลงตัว ที่สะท้อน

อารมณ์ ความรู้สึก ตอบโจทย์แนวคิด ก่อเกิดความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการชี้นำ กระตุ้นเตือน ตลอด สร้างแง่มุมอีกมุมหนึ่งของความคิดผู้วิจัยในแง่มุมของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งสะท้อนผลอันเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสภาวะสังคม ในปัจจุบันนี้

ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ วิจัยเรื่อง ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการคัดเลือกผลงานแสดงนิทรรศการหมุนเวียน ณ อาคารนิทรรศการ 6 วันที่ 5-29 มีนาคม 2569 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป เป็นการเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ



ภาพที่ 3: ภาพร่างผลงานผู้เขียน
ที่มา: ตฤณ กิตติการอำพล (2568)



ที่ วธ ๐๔๐๗.๐๙/๔๗๕

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป
๔ ถนนเจ้าฟ้า
ขนะสงคราม กรุงเทพฯ ๑๐๒๐๐

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง แจ้งผลการพิจารณาผลงานเพื่อการจัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน ประจำปี ๒๕๖๙

เรียน รศ.ดร.ตฤณ กิตติการอำพล

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ระเบียบการใช้สถานที่จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน

๒. แบบฟอร์มหนังสือยืนยันการจัดนิทรรศการ

ตามที่ท่านได้ยื่นหนังสือขอจัดแสดงนิทรรศการการ "ความรู้สึก - ชีวิต The feeling of living" ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป นั้น

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป ขอแจ้งให้ทราบว่านิทรรศการดังกล่าว ผ่านการคัดเลือกจากคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผลงานเพื่อจัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป โดยให้จัดแสดง ณ อาคารนิทรรศการ ๖ เดือน มีนาคม ๒๕๖๙ ทั้งนี้ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป ขอให้ท่านยืนยันการใช้ห้องนิทรรศการในช่วงเวลาดังกล่าว โดยทำหนังสือแจ้งยืนยันการจัดแสดงนิทรรศการอย่างเป็นทางการให้ทราบภายใน ๑๕ วัน หลังจากได้รับหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและหากมีข้อสงสัยกรุณาติดต่อฝ่ายวิชาการ เบอร์โทร ๐๒ ๒๘๐๐ ๖๓๗ เพื่อประสานงานในรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดแสดงนิทรรศการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

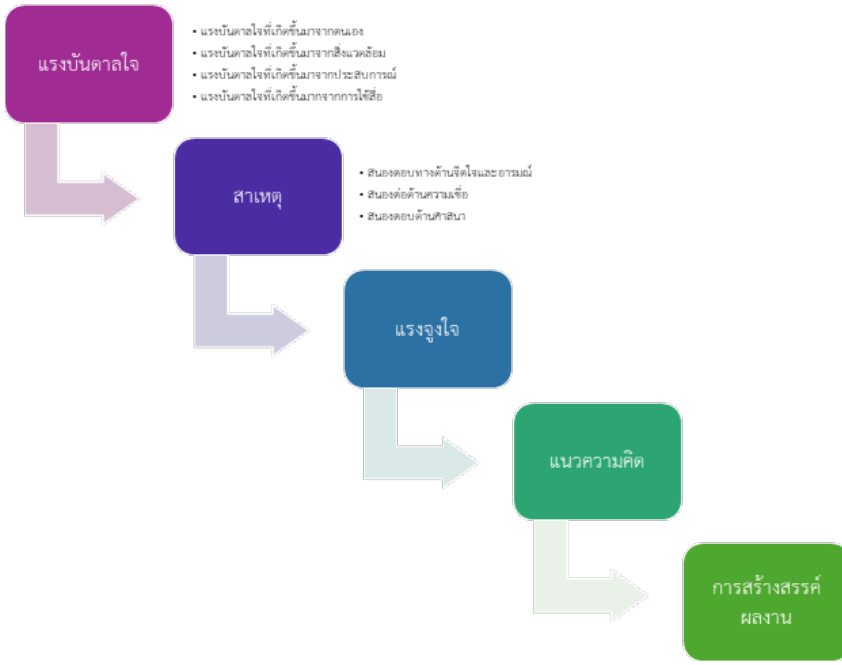
(นางสาวดาริกา ธนะศักดิ์ศิริ)
ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป
โทร. ๐ ๒๒๘๐ ๘๕๒๕

ภาพที่ 4: หนังสือแจ้งผลการพิจารณาคณะกรรมการคัดเลือกผลงาน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป
ที่มา: ตฤณ กิตติการอำพล (2568)

บทสรุป

บทสรุปจากการวิจัย และข้อค้นพบ (เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ, 2544: 23) กล่าวไว้ว่า แหล่งที่มาหมายถึงต้นเหตุทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ที่จะส่งผลให้เกิดพลังในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เรื่องราวหมายถึง เรื่องที่เกิดขึ้นจริงจากภายนอก ศิลปินรับรู้ เรียนรู้ได้โดยการเห็น การได้ยิน การอ่าน หรือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับศิลปินโดยตรง แหล่งที่มาหรือเรื่องราวจะเป็นตัวเหตุของแนวความคิดสร้างสรรค์ และจากแนวคิดจึงจะเป็นขั้นตอนของการสร้างงานศิลปะต่อไป นี้คือผลจากการทำงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสามารถนำมาแสดงถึงการสังเคราะห์ ตามกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สอดคล้องกับแผนภูมิ (ตฤณ กิตติการอำพล, 2568: 35) นั้นคือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ให้เกิดความเข้าใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานมากยิ่งขึ้นของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์ผู้วิจัยเริ่มสร้างงานศิลปะโดยเริ่มจากแรงบันดาลใจเป็นตัวแนวคิดหลักของงานแต่ละชิ้น จากนั้นปล่อยให้จิตภายใต้ความนึกคิดเป็นตัวสำคัญในการสร้างสรรค์ ผลที่เกิดขึ้นในงานของผู้วิจัยก็คือ บางสิ่งก็รู้ได้ บางสิ่งก็อาศัยการวิเคราะห์ ภายหลังจึงจะรู้ถึงความหมายของรูปทรง สี หรือพื้นผิว ความหมายแฝงในผลงานงานนั้นคืออะไรด้วยความชัดเจนในกระบวนการสร้างสรรค์ เพราะสำนึกรู้ตั้งแต่ต้น ถึงโครงสร้างกระบวน และกรอบแนวคิดในการพัฒนาการสร้างสรรค์ (ตฤณ กิตติการอำพล, 2568: 75) เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมออกศึกษาค้นคว้าหาเทคนิค วิธีการที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ที่จะต้องสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยเริ่มต้นจากกระบวนการรวบรวมข้อมูลเรื่องราว การต่อยอดพัฒนา การพัฒนา เนื้อหา แนวความคิด ต้นกำเนิดทางกระบวนของความคิด การวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลให้ได้อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จนนำไปสู่ภาพร่างที่สามารถตอบความรู้สึกนึกคิดที่มีความสมบูรณ์ นำภาพร่างมาขยายสร้างสรรค์ ชุดผลงานวิจัยเรื่อง ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) ในครั้งนี้



ภาพที่ 5: แผนภูมิกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา: ตฤณ กิตติการอำพล (2568)

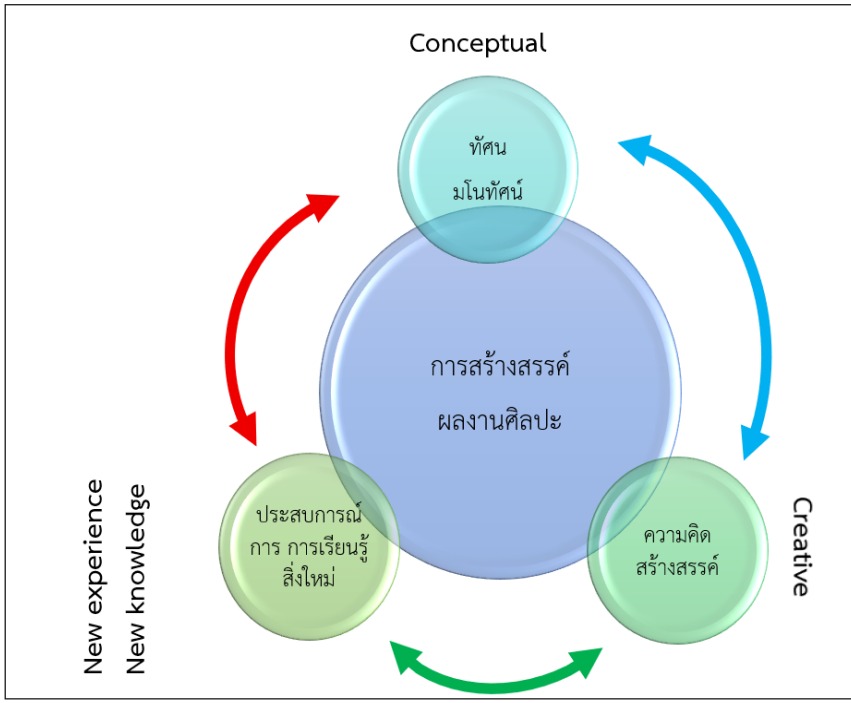
ผู้วิจัยนำเอารูปแบบ เทคนิค กระบวนการที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาโครงสร้างจาก โครงการ The International Biennial of Sculpture 2010, Resistencia, Chaco, Argentina ชื่อผลงาน โลกาภิวัฒน์ (Globalization) ที่ผู้วิจัยได้รับรางวัลอันดับที่ 3 และโครงการถ่ายทอดงานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ ปี 2561 “ครุศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติ รุ่นที่ 9” ที่ผู้วิจัยได้รับคัดเลือกให้ได้รับรางวัล ได้ไปแสดงผลงานที่สหรัฐอเมริกา มาพัฒนาต่อยอด ให้เกิดรูปลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนให้มากยิ่งขึ้น ผลงานในโครงการถ่ายทอดงานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ ปี 2561 “ครุศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติ รุ่นที่ 9”

1. Love with Balance

2. Plant the Love

จากกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน (ตฤณ กิตติการอำพล, 2568: 75-93) การต่อยอด และพัฒนาผลงานครั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างมูลฐานทางศิลปะ มีการผสมผสานวัสดุที่มีความตต่างกัน แต่ยิ่งแสดงถึงโดดเด่นในการใช้วัสดุที่มีความขัดแย้งในสร้างความกลมกลืน มีเอกภาพ ที่มีการแทนค่าของความหมาย ที่ตอบโจทย์แนวความคิดได้ดีขึ้น แสดงออกในรูปแบบกึ่งนามธรรม ผ่านการสังเคราะห์ วิเคราะห์ การแสดงออกทั้งแบบตรงไปตรงมาหรือแสดงออกในลักษณะรูปแบบการแทนค่าความหมายในเชิงรูปลักษณ์ การใช้สัญลักษณ์ แทนความหมายดังที่อธิบายไว้อย่างละเอียดแล้ว

ภายใต้กรอบแนวคิดในการพัฒนาผลงาน (ตฤณ กิตติการอำพล, 2568: 74) ที่การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมย่อมมีแตกต่างกัน ส่วนผลงานประติมากรรมก็จะความแตกต่างกัน ก็ขึ้นอยู่กับอิทธิพล ที่ต้องเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของ ทัศน มโนทัศน์ กับความคิดสร้างสรรค์ โดยมีส่วนประกอบทางด้านทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง จังหวะ ขนาดสัดส่วน พื้นผิว พื้นที่ว่าง มาประกอบทำให้เกิดเป็นรูปขึ้นใหม่ และอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบ เช่น ความขัดแย้ง ความกลมกลืน ความเป็นเอกภาพ หลักในการสร้างงานประติมากรรมสากล ก็ไม่แตกต่างอะไรกับประติมากรรมไทย แต่ในเรื่องของส่วนทัศนธาตุผู้วิจัยนับว่ามีความสำคัญในการสร้างงานประติมากรรมเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานรูปแบบประติมากรรมสากลดังเช่นชาติตะวันตก หรือการสร้างรูปแบบประติมากรรมไทยประเพณี หรือรูปแบบประติมากรรมไทยร่วมสมัย ล้วนแล้วแต่ต้องอาศัยส่วนประกอบที่กล่าวมาทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจะทำการออกแบบพิจารณาอย่างละเอียดทั้ง 3 ด้านก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง ซึ่งเป็นเรื่องละเอียดด้านการแก้ไขปัญหามิติของการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่มีอยู่ในตัวผู้วิจัย โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เริ่มจากแรงบันดาลใจ การสังเคราะห์แนวความคิด การพัฒนารูปทรงที่สื่อสะท้อนผ่านสัญญะสามารถก่อให้เกิดรูปแบบประติมากรรมที่สื่อความหมาย เกี่ยวกับความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเทคโนโลยีได้อย่างชัดเจน ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ด้านกระบวนการจากการสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย



ภาพที่ 6: แผนภูมิ: กรอบแนวคิดการพัฒนาผลงาน
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)

ผลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมในโครงการที่ผู้วิจัยมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างมูลฐานทางศิลปะ (ทัศนธาตุ) การใช้สร้างก่อเกิดรูปทรง มวล ปริมาตร เส้นแสดงขอบเขตคมชัด ไม่ว่าจะเส้นที่เกิดขึ้นจริง เส้นที่เป็นนัยะ (เส้นแห่งความรู้สึก) ความรู้สึกเป็นเส้นต่อเส้น ที่ลงตัวมีการเชื่อมประสาน จากการมองได้อย่างกลมกลืน มีเอกภาพ มีการนำความขัดแย้งเพื่อให้มีความน่าสนใจ เส้นรอบผลงานที่ก่อรูปร่าง รูปทรง ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ ในลักษณะที่เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นอิสระ ผู้วิจัยแทนค่าความเป็นธรรมชาติ และเทคโนโลยี ในการเชื่อมโยงการแสดงออกถึงความหมายอย่างเป็นรูปธรรม

- เส้นโค้ง แทนค่าถึง ความอ่อนโยน ความอบอุ่น ความรัก ความสัมพันธ์
- เส้นอิสระ แทนค่าถึง ความกลมกลืน ความเป็นอิสระ
- เส้นตรง แทนค่าถึง ความแข็งกระด่าง เทคโนโลยี
- เส้นทแยง แทนค่า การขัดแย้ง ความเชื่อมโยง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังแสดงให้เห็นถึง ปริมาตร และมวล ที่มีความสมพันธ์กันที่ผู้วิจัยแสดงออกในความโค้ง ความมน ความนูน ความนิ่งของมวล ที่แสดงออกผ่านน้ำหนักจากมวลที่ยื่นออกมา กับระนาบที่แบนราบต่อเชื่อมได้อย่างเป็นเอกภาพ โครงสร้างที่เป็นจินตนาการแสดงออกทางความรู้สึก ที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดให้มีขนาด สัดส่วน ในความแตกต่างกันผสมผสานกันด้วย มูลฐานของภายนอก และภายในที่สร้างได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 7: ผลงาน เกาะเกี่ยว โอบอุ้ม 1
ขนาด: H 36 W 20 D 25 ซ.ม.
เทคนิค: ผสม
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)

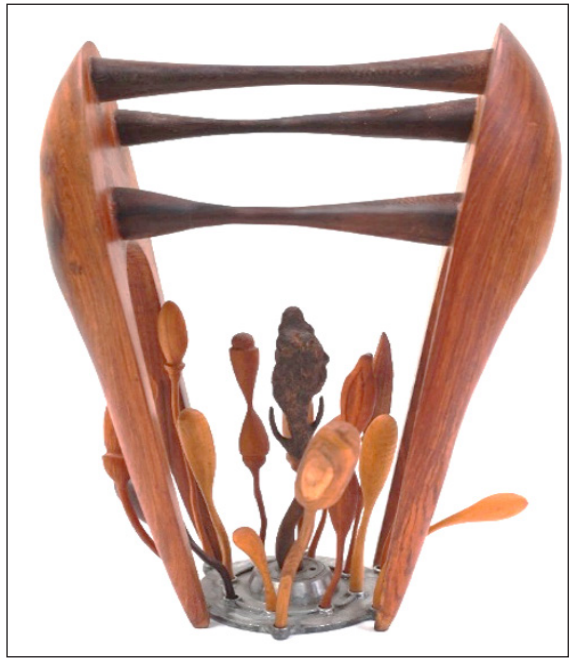
ผลงานประติมากรรมที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นในครั้งนี้ ได้รับอิทธิพลแรงบันดาล จากการศึกษา การมอง การรับรู้ จากศิลปินที่ได้กล่าวมาในบทที่ 2 จากเรื่องราวที่กระตุ้นก่อเกิดแรงบันดาลใจ จนก่อให้เกิดจินตนาการรูปทรงที่เกิดจากการดัดแปลงรูปร่าง รูปทรง ด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดขอบเขต ก่อรูป ก่อร่าง กลายเป็นรูปทรงของมวล ปริมาตร ที่มีความหนาแน่น เป็นรูปทรงทั้งทางจิต และทางธรรมชาติ มีการทับซ้อนจริง ทับซ้อนทางความรู้สึก สร้างให้ผู้ชมสัมผัสได้ในพื้นที่ว่างตามความเป็นจริงในลักษณะที่โปร่ง ที่มีพื้นที่ว่างที่ล้อมรอบรูปทรง รูปทรงเกิดการเคลื่อนไหว และก่อเกิดรูปทรงใหม่ หรืออาจจะเรียกได้ว่า ผู้วิจัยสร้างสรรค์รูปทรงล่วงตาด้วยพื้นที่ว่าง ด้วยปริมาตร ระนาบที่โปร่งใส ที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสบการณ์ จากการใช้พื้นผิวทั้งหมดที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการนำเสนอเพื่อสะท้อน อารมณ์ แนวคิด ความรู้สึก โดยเชื่อมต่อ เกาะเกี่ยว แทนการอยู่รวมกันภายใต้ความเป็นสมัยใหม่ กับความเป็นธรรมชาติ โดยอาศัยความรัก ความอบอุ่น ที่เกิดจากการแทนค่าทางรูปทรง และวัสดุ ๆ เพื่อให้เกิดความสมดุล การแสดงออกในการสร้างสรรค์ในผลงาน สียังคงไว้ซึ่งความเป็นสีของตัววัสดุเอง เพื่อให้สามารถตอบประเด็นของเนื้อหา และเรื่องราว และให้สะท้อนต้องการแสดงให้เห็นถึงความหมายของธรรมชาติและเทคโนโลยีสมัยใหม่ของผิวโลหะ ที่ผู้วิจัยต้องการแสดงให้รับรู้และคำนึงถึงว่าสิ่งที่เราไม่ควรลืมคือความเป็นมนุษย์ ความเป็นสังคม ในการนำสิ่งที่เป็นเทคโนโลยีมาใช้จนลืมความเป็นธรรมชาติในตัวมนุษย์ ลืมความเป็นสังคม ความรัก ความอบอุ่น ธรรมชาติต่าง ๆ ที่เราต้องพึ่งพาอาศัยกันและกัน แต่ทั้งหมดของพื้นผิวได้ผ่านขบวนการความคิด ของความเป็นลักษณะเฉพาะตัวของวัสดุเองที่สามารถสื่อสารได้ นอกจากที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยยังให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบ การจัดวางแบบสมดุลซ้ายขวาไม่เหมือนกัน หรือดุลยภาพแบบอสมมาตรฝั่งหนึ่งจะเป็นการใช้รูปทรงขนาดใหญ่มีรูปทรงธรรมดา ผลจากการที่ผู้วิจัยไม่ทิ้งรายละเอียดไปหมด แสดงรายละเอียด อีกฝั่งที่เป็นหน่วยเล็ก แต่สร้างรูปทรงที่มีความน่าสนใจไว้เช่นกัน แต่มีจำนวนที่มากกว่า เป็นรูปทรงน้ำหนักมีรายละเอียดมากกว่า เพื่อต้องการถ่วงดุลกับหน่วยใหญ่ ลักษณะของรูปทรงที่แตกต่างกัน มีความแน่นตัน ส่งผลให้มวลกับระนาบที่สร้างความรู้สึกเท่ากัน ตลอดจนความคิด การสังเคราะห์ ของผู้วิจัยในการอาศัยแรงกดธรรมชาติของแรงโน้มถ่วง ทำให้รู้สึกนิ่งเฉย มั่นคง กับส่วนที่เป็นที่เฉหรือเอียง แต่เส้นที่เป็นกิ่งไม้ที่เฉออกจากแนวดิ่ง

จะเริ่มรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ซึ่งจะสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวมากตรงจุดเส้นทแยงมุม จนรู้สึกถึงความน่าสนใจของเส้น น้ำหนัก



ภาพที่ 8: ผลงาน สภาวะในความสมดุล
เทคนิค: แกะไม้ ผสมโลหะ
ขนาด: 50 W 35 D 35 ซ.ม.
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)

ผลจากการเลือกใช้ลักษณะพื้นผิว และสี สามารถมีดุลภาพได้ ขัดแย้งแต่กลมกลืนอย่างได้เอกภาพ ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นทัศนธาตุที่มีเหตุและผล ของผู้วิจัยในการสร้างจุดการต่อเชื่อมระหว่างพื้นผิว สี ในแบบ 80 ต่อ 20 จุดต่อเชื่อมของวัสดุ การสานต่อการสอดแทรกของวัสดุ ล้วนแล้วเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะทำเกิดความความสมพันธ์กันของการใช้ สี วัสดุ พื้นผิว ที่ตอบวัตถุประสงค์ได้อย่างดี ทำให้ผลงานเกิดดุลยภาพที่สมบูรณ์การจัดวางแบบสมดุลซ้ายขวาไม่เหมือนกัน หรือดุลยภาพแบบอสมมาตร แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของผู้วิจัย จนประสบความสำเร็จจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ผลงานประติมากรรม ในการวิจัย ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) นั้น การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าผลงานของผู้วิจัยสามารถสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก มีความสมบูรณ์ของผลงานประติมากรรมตรงตามวัตถุประสงค์ที่สำคัญอย่างยิ่งคือ การค้นพบแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนแนวความคิด สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกจากการศึกษาค้นคว้า การแก้ปัญหาจากการจัดองค์ประกอบ ตามความรู้สึกภายในช่วงระยะเวลานั้นๆ ที่เข้ามากระทบจิตใจ บางครั้งรูปทรงเยอะบางครั้งรูปทรงน้อย และการสร้างสรรค์ผลงานอาจจะมีการเอาเนื้อหานำความคิดหรือความคิดนำเนื้อหา ตามแผนภูมิที่มีการนำเสนอข้างต้น อาจจะเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจทั้งนิสิต นักศึกษา ประชาชนทั่วไป ที่สนใจ จะศึกษา สร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไปอันจะเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ให้แพร่หลายต่อไป จากการวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art) ได้ผ่านคณะกรรมการที่เป็นศิลปินแห่งชาติ และนักวิชาการหลากหลายเป็นที่ยอมรับ ได้พิจารณาประเมินผลงาน ให้แสดงผลงาน ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลปนิทรรศการ “ความรู้สึก–ชีวิต (The Feeling of Living)” วันที่ 3 - 29 มีนาคม 2569 ณ อาคารนิทรรศการ 6



ภาพที่ 9: ผลงาน ความสมดุล....ดิ้นรน 1
ขนาด: H 47 W 34 D 18 CM.
เทคนิค: ผสม
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เริ่มจากแรงบันดาลใจ การสังเคราะห์แนวความคิด และการพัฒนารูปทรง สามารถก่อให้เกิดรูปแบบประติมากรรมที่สื่อความหมายเชิงสัญญะ เกี่ยวกับความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเทคโนโลยีได้อย่างชัดเจน ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ด้านกระบวนการจากการสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย



ภาพที่ 10: โปสเตอร์ การจัดนิทรรศการผลงาน ผลงานออกแบบโดย ผู้เขียน
ที่มา: ตฤณ กิตติการอำพล (2568)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีอุปกรณ์ครบ และหลากหลาย เนื่องจากสามารถที่จะแก้ปัญหาที่การทำงานได้ง่ายขึ้น ควรระวังในการใช้เครื่องมือเพราะอาจจะเกิดอันตราย

2. ควรมีการศึกษา และวิเคราะห์การแทนค่าเชิงสัญญะ ที่สามารถสื่อถึงความหมาย เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจผลงานกับความหมายได้ดีมากขึ้น

3. พึงระวังกฎหมายในการซื้อไม้ในแต่ละครั้ง

4. ควรสร้างภาพร่าง ให้มีความชัดเจนก่อนการสร้างสรรค์ ตลอดจนสร้างโมเดลก่อน เพื่อให้ทราบถึงรูปทรง การจัดองค์ประกอบ สัดส่วนก่อนการขยายผลงาน

5. ควรมีการศึกษาเนื้อหาในการแทนค่าการสร้างสรรค์ในรูปแบบของประติมากรรมร่วมสมัย การเลือกใช้วัสดุที่แตกต่างกันจะสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และมีความร่วมสมัยมากขึ้น

6. ควรป้องกันฝุ่นละอองขณะสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 11: ผลงาน สภาวะในความสมดุล 1
เทคนิค: แกะไม้ ผสมโลหะ
ขนาด: H 15 W 25 D 24 ซ.ม.
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)



ภาพที่ 12: ผลงาน ในความสมดุล....ชีวิต 1
เทคนิค: แกะไม้ ผสมโลหะ
ขนาด: H 20 W 23 D 27 ซ.ม.
ที่มา: ตฤณ กิตติอำพล (2568)

รายการอ้างอิง

เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ. (2544). *Kiettisak a retrospective*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2539). *องค์ประกอบของศิลปะ.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

จิตร์ทัศน์ ฝักเจริญผล. (2519). *คนสมัยใหม่กับอินเทอร์เน็ต.* https://comqa.nsru.ac.th/comqa/document/internet58.pdf.

ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). กรอบแนวคิดในการวิจัยการสร้างสรรค์. ใน *รายงานการวิจัยประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art).* มหาวิทยาลัยบูรพา: ชลบุรี

ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). *ประติมากรรม.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เคพี จันทรเกษม.
ตฤณ กิตติการอำพล.(2568). แผนภูมิกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน. ใน *รายงานการวิจัยประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art).* ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). แผนภูมิ: กรอบแนวคิดการพัฒนาผลงาน. ใน *รายงานการวิจัยประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art).* ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). แผนภูมิ ขั้นตอนวิธีการดำเนินการ. ใน *รายงานการวิจัยประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art).* ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). ภาพร่างผลงานผู้เขียน. ใน *รายงานการวิจัยประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกในการดำรงชีวิต (Bios-Art).* ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). หนังสือแจ้งผลการพิจารณาคณะกรรมการคัดเลือกผลงานพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลปะ. ใน *รายงานการวิจัยประติมากรรมเสมือนจริงต่อความรู้สึกใน การดำรงชีวิต (Bios-Art).* ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
ตฤณ กิตติการอำพล (ผู้ถ่ายถาพ). *โปสเตอร์ การจัดนิทรรศการผลงาน ผลงานออกแบบโดย ผู้เขียน.* ณ ห้องปฏิบัติการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2568.
ตฤณ กิตติการอำพล. (2568). *Art reflection สะท้อนความรู้สู่การพัฒนาศิลปะ: กรณีศึกษา Decha W. A retrospective.* กรุงเทพฯ: เคพี จันทรเกษม.
ตฤณ กิตติการอำพล (ผู้ถ่ายถาพ). *ผลงาน เกาะเกี่ยว โอบอุ้ม 1.* ณ ห้องปฏิบัติการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2568.
ตฤณ กิตติการอำพล (ผู้ถ่ายถาพ). *ผลงาน ความสมดุล....ดิ้นรน 1.* ณ ห้องปฏิบัติการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2568.
ตฤณ กิตติการอำพล (ผู้ถ่ายถาพ). *ผลงาน ในความสมดุล....ชีวิต 1.* ณ ห้องปฏิบัติการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2568.
ตฤณ กิตติการอำพล (ผู้ถ่ายถาพ). *ผลงาน สภาวะในความสมดุล 1.* ณ ห้องปฏิบัติการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2568.
ตฤณ กิตติการอำพล (ผู้ถ่ายถาพ). *ผลงาน สภาวะในความสมดุล.* ณ ห้องปฏิบัติการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2568.
อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์. (ม.ป.ป.). *Return of the water.* กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

Received: December 10, 2025
Revised: March 6, 2026
Accepted: March 9, 2026